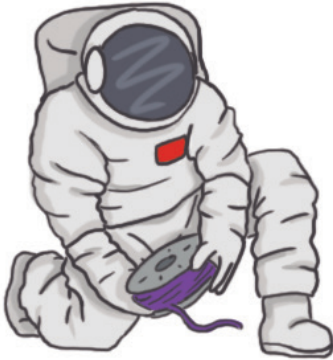
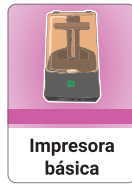


Instrucciones de juego



COMPONENTES

4 cartas de *Impresoras 3D* a doble cara. Cada carta muestra una impresora 3D básica por una cara y una impresora 3D avanzada por la otra, ambas de la misma tecnología.

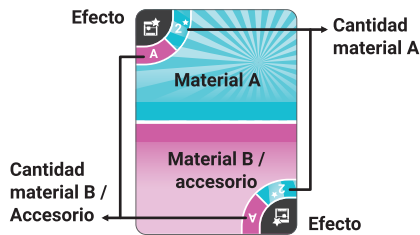


50 cartas de *Materiales* por una cara y *Diseños* por la otra.

La cara de *Materiales* muestra dos materiales o accesorios. Los materiales llevan un número asociado que indica la cantidad, mientras que los accesorios se representan con una A.

Existen *Materiales avanzados*, que se reconocen por su fondo rayado y una estrella junto a la cantidad de material.

En las esquinas de esta cara se incluye un símbolo que corresponde a un *Efecto*, el mismo en ambas.

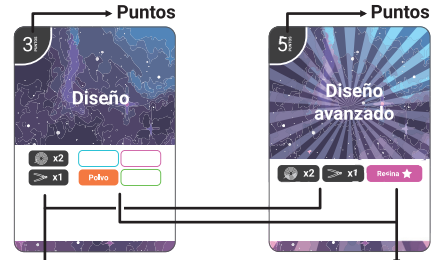


La cara de *Diseño* de las cartas tiene dos zonas diferenciadas. La esquina superior izquierda nos indica la puntuación que se conseguirá al imprimir dicho *Diseño* con éxito.

Bajo la ilustración, se indican la cantidad de

Materiales y *Accesorios* necesarios para imprimir el *Diseño* y las tecnologías en las que se puede imprimir.

Las cartas de *Diseño* con fondo rayado corresponden a *Diseños avanzados*.



Materiales / Accesorios necesarios

Tecnologías compatibles

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Se colocan las 4 cartas de *Impresoras 3D* en el centro de la mesa mostrando el modelo básico de cada tecnología y se baraja el mazo general.

2. Se reparten a cada jugador 4 cartas por el lado del *Diseño*. Antes de levantarlas de la mesa, cada jugador escogerá uno de los diseños y lo dejará sobre la mesa frente a él, formando su *Zona de impresión*.

Los *Diseños* elegidos nunca se levantan de la mesa. El resto de cartas las volteará y pasarán a ser su mano inicial de *Materiales*.

3. A continuación, con las cartas restantes del mazo se conforma el *Almacén*, con 2 cartas de *Materiales* a la izquierda y 2 de *Diseño* a la derecha, dejando el mazo por el lado *Materiales* y un espacio en la parte superior como *Zona de descarte*.

Si el mazo central se agotase durante la partida, se barajará la *Zona de descarte* para formar un nuevo mazo central.

LA HISTORIA

El espacio: la última frontera. Así terminaban los capítulos de una famosa serie de ciencia ficción y no le faltaba razón. Científicos y astronautas de todas las nacionalidades pasan por la Estación Espacial Internacional y ponen su ingenio a trabajar en la búsqueda de planetas habitables, de nuevas fuentes de energía y materiales, de vida inteligente y, por qué no decirlo, de un nuevo hogar, por si la Tierra fuera irrecuperable.

Además, las últimas innovaciones en el campo de la impresión 3D han revitalizado la conquista espacial. ¿Para qué fabricar piezas en la Tierra para luego mandarlas a 408 kilómetros de distancia?

Pero claro, no todo puede ser armonía y creación. Una enorme agrupación de meteoritos se aproxima a la Estación a toda velocidad y la estimación inicial, aun con las contramedidas activas, hace presagiar graves daños. Son demasiados y, a esa velocidad, puede que hasta el más pequeño de ellos sea capaz de destruir la Estación.

Hay que escapar, pero... ¡los módulos de escape aún no están listos! Hay que terminar de ponerlos a punto y poner a toda la tripulación a salvo. ¡Rápido, a las impresoras 3D! Quizás no es lo que habíais planeado hacer hoy, pero, tal vez os convirtáis en los héroes que salven la situación.

3D PRINTING MISSION es un juego sencillo de 54 cartas en el que entre 2 y 4 jugadores competirán por ser el primero en conseguir rescatar a todos los científicos que habitan la Estación Espacial Internacional de la gran lluvia de meteoritos que se acerca inexorablemente.



CÓMO SE JUEGA

El jugador inicial será aquel con el *Diseño* de menor puntuación. En caso de empate, se echará a suertes entre los jugadores empatados.

En su turno un jugador hará **dos acciones** de entre las cinco siguientes, pudiendo repetir cualquiera de ellas:

1. Coger una carta de entre las visibles en el Almacén (esto incluye la carta superior del mazo). Después se debe reponer el espacio dejado con una carta del mazo, volteándola en caso de haber cogido un *Diseño*. Las cartas de *Materiales* se llevan a la mano, las de *Diseño* se colocan en la mesa frente al jugador. El tamaño máximo de la mano es de 6 cartas, mientras que el máximo de *Diseños* que puede tener un jugador en su *Zona de impresión* es de 2 cartas.

2. Completar un Diseño. Asignar los materiales y accesorios necesarios desde nuestra mano a un *Diseño* de nuestra *Zona de impresión*. Se podrá asignar más cantidad de material del necesario para realizar un *Diseño*, pero nunca menos. No se podrán mezclar materiales de diferentes tecnologías.

¡Importante!

Para completar un *Diseño avanzado* se requieren materiales avanzados. Los materiales avanzados también se pueden utilizar para imprimir *Diseños básicos* pero, en este caso, será necesario utilizar una *Impresora 3D avanzada*.

3. Imprimir un Diseño completo. Se escogerá la impresora 3D compatible con nuestro *Diseño*, siempre que esta esté disponible en el centro de la mesa, y se activará el proceso de calibrado e impresión, que se

extenderá hasta nuestro siguiente turno.

El *Diseño* se terminará de imprimir al inicio de nuestro siguiente turno, así que cuidado con que no nos saboteen la impresión...

¡Importante!

Las *Impresoras 3D básicas* pueden imprimir únicamente materiales básicos, mientras que las *Impresoras 3D avanzadas* pueden imprimir materiales básicos y avanzados.

Cuando un jugador consigue finalizar una impresión, lleva todas las cartas utilizadas a la *Zona de descarte*, devuelve la impresora 3D al centro de la mesa y aparta el *Diseño* realizado a su mazo de puntuación. Terminar una impresión no contará como una acción.

4. Jugar un Efecto. Todas las cartas de *Material* incluyen un *Efecto* que se podrá utilizar en distintos momentos de la partida, jugándolo desde la mano y descartando la carta tras aplicarlo:



Salto espacial. Saltar el turno del siguiente jugador (en partidas de 2 jugadores significa que repites turno).



Giro inesperado. Cambiar el sentido del turno (no tiene aplicación en partidas de 2 jugadores).



Renovación de stocks. Descartar todas las cartas del *Almacén* y reponer con cartas del mazo.



"Pedir prestado". Robar una carta al azar de la mano a otro jugador.



Reasignación de recursos. Descartar una carta de *Material* asignada a un *Diseño* de otro jugador siempre y cuando no esté en proceso de calibrado e impresión. El resto de cartas se mantienen sobre el *Diseño*, pudiendo ese jugador completarlo de nuevo en turnos posteriores.



Upgrade de impresora 3D. Mejorar una impresora, dándole la vuelta para mostrar la *Impresora 3D avanzada* de la misma tecnología. No sirve para empeorarla.



Impresión urgente. Imprimir inmediatamente, saltándose la ronda de calibrado e impresión. Si este *Efecto* fuera anulado, continuaría con el proceso normal de calibrado e impresión.



Sabotaje de impresión. Robarle una impresora a otro jugador, pudiendo iniciar el proceso de calibrado e impresión en caso de poder hacerlo, o llevándola al centro de la mesa en caso contrario.



Reacción rápida. Anula cualquier *Efecto* jugado por otro jugador en cualquier momento, incluso fuera de turno. Es posible utilizar este *Efecto* para anular otra *Reacción rápida*.

5. Descartar cartas. Se podrá descartar cualquier cantidad de cartas que no se pueda o no se quiera utilizar, tanto de la mano como de la *Zona de impresión*.

FINAL DEL JUEGO

El juego se desarrolla por turnos de un jugador a otro, en sentido de las agujas del reloj (aunque esto puede cambiar a lo largo de la partida) hasta que uno de ellos logre alcanzar la puntuación requerida, momento en que conseguirá reparar el módulo de escape y poner a toda la tripulación a salvo.

Se puede variar la duración de las partidas estableciendo la puntuación necesaria para ganar:

Partida rápida	11 puntos
Partida normal	13 puntos
Partida larga	16 puntos

Para saber más...

¿Por qué cuatro tipos de tecnologías?

Actualmente existen numerosas tecnologías de impresión 3D, denominadas con distintas siglas, que se pueden dividir en cuatro grandes grupos:

Filamento	Resina
Baja resolución y precisión. Piezas de baja complejidad.	Alta resolución y gran acabado superficial. Piezas de complejidad media.
Polvo plástico	Metal
Gran precisión. Piezas complejas.	Piezas metálicas. Gran precisión. Piezas complejas.

Cada tecnología (tanto las *Impresoras 3D* como los *Materiales*) está representada en la baraja por un color diferente.

¿Por qué no se pueden imprimir diseños avanzados en impresoras 3D básicas?

Los diseños avanzados suelen requerir de ciertas condiciones que solo se encuentran en impresoras 3D avanzadas, como un mayor volumen de impresión o la necesidad de utilizar materiales avanzados, que a su vez necesitan de ciertas características (no disponibles en impresoras 3D básicas) para su impresión con total garantía, por lo que es necesario imprimirlos en impresoras 3D avanzadas para lograr resultados óptimos.

Material avanzado	+	Diseño básico	+	Impresora básica	✗
Material básico	+	Diseño avanzado	+	Impresora básica	✗
Material básico	+	Diseño básico	+	Impresora avanzada	✓

¿Quieres saber más sobre impresión 3D?

Visita nuestra web filament2print.com

Captura el código QR para acceder a contenidos exclusivos y videos explicativos:



filament2print