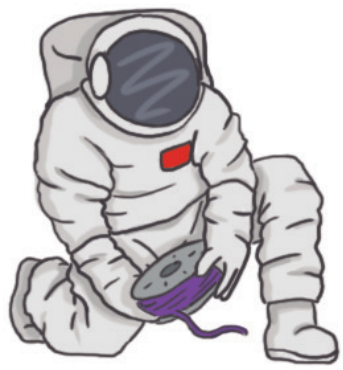


3D Printing Mission

A scape odyssey

Instrucións de xogo



A HISTORIA

O espazo: a última fronteira. Así remataban os capítulos dunha famosa serie de ciencia ficción e non lle faltaba razón. Científicos e astronautas de todas as nacionalidades pasan pola Estación Espacial Internacional e poñen o seu enxeño a traballar na procura de planetas habitables, de novas fontes de enerxía e materiais, de vida intelixente e, por que non dicilo, dun novo fogar, por se a Terra fose irrecuperable.

Ademais, as últimas innovacións no campo da impresión 3D revitalizaron a conquista espacial. Para que fabricar pezas na Terra para logo mandalas a 408 quilómetros de distancia?

Pero claro, non todo pode ser harmonía e creación. Unha inxente agrupación de meteoritos aproxímase á Estación a toda velocidade e a estimación inicial, aínda coas contra-medidas activas, fai presaxiar graves danos. Son demasiados e, a esa velocidade, pode que até o máis pequeno deles sexa capaz de destruír a Estación.

Hai que escapar, pero... os módulos de escape aínda non están listos! Hai que rematar de polos a punto e pór a toda a tripulación a salvo. Axiña, ás impresoras 3D! Quizais non é o que planearedes facer hoxe, pero, talvez vos convertades nos heroes que salven a situación.

3D PRINTING MISSION é un xogo sinxelo de 54 cartas no que entre 2 e 4 xogadores competirán por ser o primeiro en conseguir rescatar a todos os científicos que habitan a Estación Espacial Internacional da gran choiva de meteoritos que se achega inexorablemente.

COMPOÑENTES

4 cartas de *Impresoras 3D* a dobre cara. Cada carta mostra unha impresora 3D básica por unha cara e unha impresora 3D avanzada pola outra, ambas da mesma tecnoloxía.

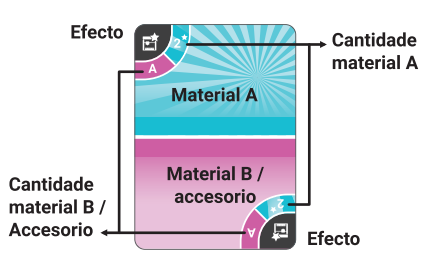


50 cartas de *Materiais* por unha cara e *Deseños* pola outra.

A cara de *Materiais* mostra dous materiais ou accesorios. Os materiais levan un número asociado que indica a cantidade, mentres que os accesorios representáanse cun A.

Existen *Materiais avanzados*, que se recoñecen polo seu fondo raiado e unha estrela xunto á cantidade de material.

Nas esquinas desta cara inclúese un símbolo que corresponde a un *Efecto*, o mesmo en ambas.



A cara de *Deseño* das cartas ten dúas zonas diferenciadas. A esquina superior esquerda indícanos a puntuación que se conseguirá ao imprimir devandito *Deseño* con éxito.

Baixo a ilustración, indícanse a cantidade de

Materiais e *Accesorios* necesarios para imprimir o *Deseño* e as tecnoloxías nas que se pode imprimir.

As cartas de *Deseño* con fondo raiado corresponden a *Deseños avanzados*.



Materiais / Accesorios necesarios **Tecnoloxías compatibles**

PREPARACIÓN DA PARTIDA

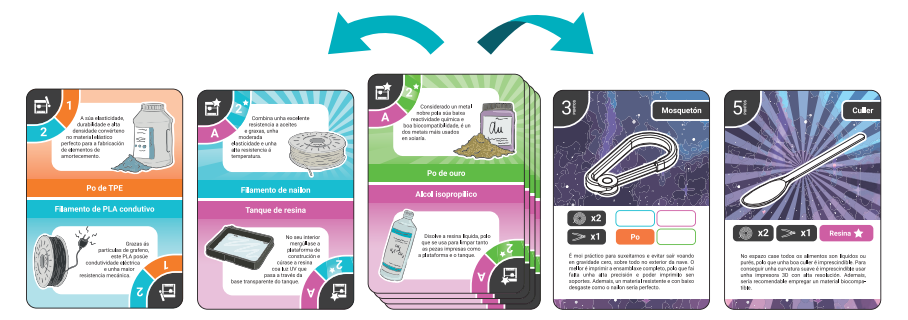
1. Colócanse as 4 cartas de *Impresoras 3D* no centro da mesa amosando o modelo básico de cada tecnoloxía e barállase o mazo xeral.

2. Repártense a cada xogador 4 cartas polo lado do *Deseño*. Antes de levantalas da mesa, cada xogador escollerá un dos deseños e deixarao sobre a mesa fronte a el, formando a súa *Zona de impresión*.

Os *Deseños* elixidos nunca se levantan da mesa. O resto de cartas voltearanse e pasarán a ser a súa man inicial de *Materiais*.

3. A continuación, coas cartas restantes do mazo confórmase o *Almacén*, con 2 cartas de *Materiais* á esquerda e 2 de *Deseño* á dereita, deixando o mazo polo lado *Materiais* e un espazo na parte superior como *Zona de descarte*.

Se o mazo central se esgotase durante a partida, barallárase a *Zona de descarte* para formar un novo mazo central.



Almacén

COMO SE XOGA

O xogador inicial será aquel co *Deseño* de menor puntuación. En caso de empate, botarase a sortes entre os xogadores empatados.

Na súa quenda un xogador fará **dúas accións** de entre as cinco seguintes, podendo repetir calquera delas:

1. Coller unha carta de entre as visibles no Almacén (isto inclúe a carta superior do mazo). Despois débese repor o espazo deixado cunha carta do mazo, volteándoa en caso de coller un *Deseño*. As cartas de *Materiais* lévanse á man, as de *Deseño* colócanse na mesa fronte ao xogador. O tamaño máximo da man é de 6 cartas, mentres que o máximo de *Deseños* que pode ter un xogador na súa *Zona de impresión* é de 2 cartas.

2. Completar un Deseño. Asignar os materiais e accesorios necesarios desde a nosa man a un *Deseño* da nosa *Zona de impresión*. Poderase asignar máis cantidade de material do necesario para realizar un *Deseño*, pero nunca menos. Non se poderán mesturar materiais de diferentes tecnoloxías.

Importante!

Para completar un *Deseño* avanzado requirense materiais avanzados. Os materiais avanzados tamén se poden utilizar para imprimir *Deseños básicos* pero, neste caso, será necesario utilizar unha *Impresora 3D avanzada*.

3. Imprimir un Deseño completo. Escollerase a impresora 3D compatible co noso *Deseño*, sempre que esta estea dispoñible no centro da mesa, e activarase o proceso de calibrado e impresión, que se estenderá

Captura o código QR para acceder a contidos exclusivos e vídeos explicativos:



filament2print

até a nosa seguinte quenda.

O *Deseño* rematarase de imprimir ao comezo da nosa seguinte quenda, así que coidado con que non nos saboten a impresión...

Importante!

As *Impresoras 3D básicas* poden imprimir unicamente materiais básicos, mentres que as *Impresoras 3D avanzadas* poden imprimir materiais básicos e avanzados.

Cando un xogador consegue rematar unha impresión, leva todas as cartas utilizadas á *Zona de descarte*, devolve a impresora 3D ao centro da mesa e aparta o *Deseño* realizado ao seu mazo de puntuación. Rematar unha impresión non contará como unha acción.

4. Xogar un Efecto. Todas as cartas de *Material* inclúen un *Efecto* que se poderá utilizar en distintos momentos da partida, xogándoo desde a man e descartando a carta tras aplicalo:



Chimpo espacial. Saltar a quenda do seguinte xogador (en partidas de 2 xogadores significa que repites quenda).



Xiro inesperado. Cambiar o sentido da quenda (non ten aplicación en partidas de 2 xogadores).



Renovación de stocks. Descartar todas as cartas do *Almacén* e repor con cartas do mazo.



"Pedir prestado". Roubar unha carta ao azar da man a outro xogador.



Reasignación de recursos. Descartar unha carta de *Material* asignada a un *Deseño* doutro xogador a condición de que non estea en proceso de calibrado e impresión. O resto de cartas mantéñense sobre o *Deseño*, podendo ese xogador completalo de novo en quendas posteriores.



Upgrade de impresora 3D. Mellorar unha impresora, dándolle a volta para mostrar a *Impresora 3D avanzada* da mesma tecnoloxía. Non serve para empeorala.



Impresión urgente. Imprimir inmediatamente, saltándose a rolda de calibrado e impresión. Se este *Efecto* fose anulado, continuaría co proceso normal de calibrado e impresión.



Sabotaxe de impresión. Roubarlle unha impresora a outro xogador, podendo iniciar o proceso de calibrado e impresión en caso de poder facelo, ou levándoa ao centro da mesa en caso contrario.



Arroutada. Anula calquera *Efecto* xogado por outro xogador en calquera momento, mesmo fóra de quenda. É posible utilizar este *Efecto* para anular outra *Reacción rápida*.

5. Descartar cartas. Poderase descartar calquera cantidade de cartas que non se poida ou non se queira utilizar, tanto da man como da *Zona de impresión*.

FINAL DO XOGO

O xogo desenvólvese por quendas dun xogador a outro, en sentido das agullas do reloxio (aínda que isto pode cambiar ao longo da partida) ata que un deles logre alcanzar a puntuación requirida, momento no que conseguirá reparar o módulo de escape e pór a toda a tripulación a salvo.

Pódese variar a duración das partidas establecendo a puntuación necesaria para gañar:

Partida rápida	11 puntos
Partida normal	13 puntos
Partida longa	16 puntos

Para saber máis...

Por que catro tipos de tecnoloxías?

Actualmente existen numerosas tecnoloxías de impresión 3D, denominadas con distintas siglas, que se poden dividir en catro grandes grupos:

Filamento	Resina
Baixa resolución e precisión. Pezas de baixa complexidade.	Alta resolución e gran acabado superficial. Pezas de complexidade media.
Po plástico	Metal
Gran precisión. Pezas complexas.	Pezas metálicas. Gran precisión. Pezas complexas.

Cada tecnoloxía (tanto as *Impresoras 3D* como os *Materiais*) está representada na baralla por unha cor diferente.

Por que non se poden imprimir deseños avanzados en impresoras 3D básicas?

Os deseños avanzados adoitan requirir de certas condicións que só se atopan en impresoras 3D avanzadas, como un maior volume de impresión ou a necesidade de utilizar materiais avanzados, que á súa vez necesitan de certas características (non dispoñibles en impresoras 3D básicas) para a súa impresión con total garantía, polo que é necesario imprimilos en impresoras 3D avanzadas para lograr resultados óptimos.

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

Queres saber máis sobre impresión 3D?

Visita a nosa web filament2print.com