



INSTRUCCIONS · INSTRUCCIONES
RULES · INSTRUCTIONS
ANLEITUNGEN · REGOLE
INSTRUÇÕES



INSTRUCCIONS



Contingut 80 cartes

El joc té dues fases sent la segona fase opcional per completar el joc. La fase 1 té 28 cartes de tres tipus (instal·lacions, tripulants i projectes) diferents, però totes estan duplicades i n'hi ha 56 en total:

Hypatia I és una tripulació de nou dones científiques d'edats i perfils acadèmics diferents, seleccionada per participar en una simulació marciana a l'estació de recerca "Mars Desert Research Station, MDRS" (desert de Utah, Estats Units). Els objectius principals d'Hypatia I són fer recerca espacial, impulsar activitats de divulgació científica, i fomentar les vocacions científiques, en especial entre les nenes i les noies joves.

Cada tripulant forma part d'una àrea de recerca i una història personal única, així com una excel·lent formació acadèmica i una profunda passió per l'espai i l'exploració de Mart.

Hi ha quatre àrees principals de recerca: Astronomia, Enginyeria, Biologia i Comunicació.

Aquesta tripulació està formada per:

Mariona Badenas - Astronomia

Ariadna Farrés - Astronomia

Neus Sabaté - Enginyeria

Cesca Cufí - Enginyeria

Helena Arias - Enginyeria

Carla Conejo - Biologia

Laia Ribas - Biologia

Núria Jar - Comunicació

Anna Bach - Comunicació



La fase 2 té 24 cartes, anomenades cartes de Control de la Missió:



El vostre objectiu com a equip serà ajudar a tota la tripulació a completar el màxim número de missions possibles i fer que Hypatia I sigui tot un èxit!

El joc de cartes Hypatia I és un joc de cartes cooperatiu i inclusiu, en què poden jugar d'una a quatre persones, pensat per augmentar la capacitat visual i la memòria de manera divertida.

Objectiu

L'objectiu del joc és aconseguir el màxim nombre de missions completes. Cada carta del joc està associada a una àrea de recerca amb el seu color corresponent:

Astronomia 

Enginyeria 

Biologia 

Comunicació 

Una missió serà vàlida si està formada per cartes de la mateixa àrea de recerca (Astronomia, Enginyeria, Biologia i Comunicació) i conté els tres tipus diferents (instal·lacions, tripulants i projectes):

- una instal·lació
- una o dues tripulants diferents
- un o més projectes diferents o iguals

La puntuació es farà sumant TOTS els projectes de les missions completes.

Normes del joc

Les persones participants no es podran comunicar durant la partida, però el resultat final és la suma de les missions aconseguïdes per tothom al final de la partida.

Les missions vàlides hauran de ser de com a mínim tres cartes (una instal·lació, una tripulant i un projecte de recerca), però poden tenir-ne més de tres ja que es poden anar afegint tripulants i/o projectes de la mateixa àrea de recerca. En canvi, mai hi poden haver dues instal·lacions a la mateixa missió. Les instal·lacions es diferencien de les altres cartes perquè el dibuix està dins d'un cercle.

Si una missió té cartes de diferents àrees de recerca, aquella missió no serà vàlida.

No hi pot haver dues vegades la mateixa tripulant a la mateixa missió, però sí que pot estar formada per dues tripulants de la mateixa àrea de recerca. El fet que hi hagi dues tripulants no dona més punts a la missió.

A la mateixa missió hi pot haver un número il·limitat de projectes sempre hi quan siguin de la mateixa àrea de recerca. Cada projecte suma un punt a la teva missió. Per exemple, una instal·lació de biologia, una tripulant de biologia i sis projectes de biologies sumen sis punts a la missió. A més, els projectes dins de la mateixa missió poden estar repetits.

Exemples Missions vàlides:



Exemples Missions NO vàlides:



Preparació

FASE 1 (duració 15 minuts aprox.)

Es barregen les 56 cartes de la fase 1 del joc i es reparteixen totes les cartes segons el nombre de participants seguint la següent taula:

1 Participant	Es fa una pila de 56 cartes (veure joc en solitari)
2 Participants	Es fan quatre piles de 14 cartes. Cada participant agafa una pila
3 Participants	19, 19 i 18 cartes per cada participant
4 Participants	14 cartes per cada participant

FASE 2 (duració 10 minuts aprox.)

Es barregen les 24 cartes de Control de la Missió i es forma una pila al centre de la taula.

Mecànica del joc

FASE 1

1 persona

La persona barreja les 56 cartes principals i les deixa en una pila per robar. Posa el cronòmetre en marxa per completar la partida en el menor temps possible. A cada torn s'agafa una carta i se la posa cap per avall davant seu. No la podrà tornar a girar, per tant, haurà de recordar el tipus de carta (instal·lació, tripulant o projecte) i a quina àrea de recerca pertany (Astronomia, Enginyeria, Biologia i Comunicació). A continuació agafa la següent carta de la pila. A poc a poc heu d'anar formant missions a cegues: una instal·lació, una o dues científiques i un o més projectes, sempre de la mateixa àrea de recerca. Quan s'acabin les cartes, para el cronòmetre i podreu girar les cartes per descobrir quantes missions heu aconseguit formar. Aconseguiu millorar el temps i fer més missions!



2 persones

Cada persona comença la partida amb una pila de cartes a la mà i en deixa una altra pila de cartes a la seva dreta. Cadascuna escull una carta i la posa cap per avall davant seu. No la podrà tornar a girar, per tant, haurà de recordar el tipus de carta (instal·lació, tripulant o projecte) i a quina àrea de recerca pertany (Astronomia, Enginyeria, Biologia i Comunicació). Un cop cada persona hagi escollit una carta agafarà la pila de cartes de la seva esquerra, que en aquell moment no estarà fent servir cap persona participant, i deixarà la seva pila a la dreta, que tampoc agafarà l'altra persona. A poc a poc heu d'anar formant missions a cegues: una instal·lació, una o dues científiques i un o més projectes, sempre de la mateixa àrea de recerca. Quan s'acabin les cartes les podreu girar per descobrir quantes missions vàlides heu aconseguit formar.

3-4 persones

Cada persona comença la partida amb una pila de cartes a la mà. Cadascuna escull una carta i la posa cap per avall davant seu. No la podrà tornar a girar, per tant, haurà de recordar el tipus de carta (instal·lació, tripulant o projecte) i a quina àrea de recerca pertany (Astronomia, Enginyeria, Biologia i Comunicació). Un cop cada persona hagi escollit una carta passarà la pila de cartes a la persona de la seva dreta per continuar amb la partida. A poc a poc heu d'anar formant missions a cegues: una instal·lació, una o dues científiques i un o més projectes, sempre de la mateixa àrea de recerca. Quan s'acabin les cartes les podreu girar per descobrir quantes missions vàlides heu aconseguit formar.

FASE 2 (Opcional)

Un cop tothom ha girat les seves cartes per descobrir quantes missions té, és l'hora de jugar amb les cartes de Control de la Missió per descobrir si aquestes cartes us ajuden o us debiliten com a equip!

La persona més jove serà la primera en agafar una d'aquestes cartes. La partida seguirà en el sentit de les agulles del rellotge.

Cada carta de Control de la Missió té associada les següents característiques:

- Valor: positiva / negativa
- Tipus: instal·lació / tripulant / projecte
- Àrea de recerca: Astronomia/ Enginyeria/ Biologia/ Comunicació



Les cartes Control de la Missió s'aplicaran sobre cartes de la fase 1, sempre sobre la mateixa àrea de recerca.

Si surt una carta de valor positiu, la persona podrà agafar una de les seves cartes d'aquella àrea de recerca de les seves missions (completades o no) i la podrà col·locar en qualsevol altre missió que hi hagi a la taula per poder completar-ne el màxim entre tothom. Per exemple, moure una tripulant d'una missió pròpia on n'hi ha dues tripulants cap a una altra missió on faci falta una tripulant.

Si surt una carta de valor negatiu la persona haurà d'agafar una carta de les seves missions de la mateixa àrea de recerca i l'haurà de descartar. No es podrà fer servir més. Es poden descartar cartes duplicades de tipus tripulant o projecte de manera que la missió modificada encara sigui vàlida.

Puntuacions

La puntuació final la marca el número de missions vàlides aconseguides per tot l'equip. La següent taula mostra l'avaluació de la vostra partida:

de 0 a 6 punts	Necessiteu millorar
de 7 a 12 punts	Partida correcte
de 13 a 20 punts	Molt bona partida, enhorabona!
de 21 a 24 punts	Enhorabona, formeu una tripulació preparada per anar a Mart!



lastuf

AUTOR: Rubén Saez (Lastuf Games)
CO-CREACIÓ: Laila Ribas
IL·LUSTRACIÓ: Annie Birch
DISENY GRÀFIC: Xavi Fontan - (Lastuf Games)
EDICIÓ: Lastuf Games S.L.

Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos registrados © Lastuf
C/Industria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



Aquest joc de cartes sota la marca Lastuf® és una col·laboració entre Lastuf Games i el projecte Hypatia II (www.hypatiainmars.com)
© 2023 - Tots els drets reservats



HYPATIAINMARS.COM

INSTRUCCIONES



Hypatia I es una tripulación de nueve mujeres científicas de edades y perfiles académicos diferentes, seleccionada para participar en una simulación marciana en la estación de investigación "Mars Desert Research Station, MDRS" (desierto de Utah, Estados Unidos). Los objetivos principales de Hypatia I son hacer investigación espacial, impulsar actividades de divulgación científica, y fomentar las vocaciones científicas, en especial entre las niñas y las chicas jóvenes.

Cada tripulante forma parte de un área de investigación y tiene una historia personal única, así como una excelente formación académica y una profunda pasión por el espacio y la exploración de Marte.

Hay cuatro áreas principales de investigación: Astronomía, Ingeniería, Biología y Comunicación.

Esta tripulación está formada por:

Mariona Badenas - Astronomía 

Ariadna Farrés - Astronomía 

Nieves Sabaté - Ingeniería 

Cesca Cufí - Ingeniería 

Helena Arias - Ingeniería 

Carla Conejo - Biología 

Laia Ribas - Biología 

Núria Jar - Comunicació 

Anna Bach - Comunicació 

Vuestro objetivo como equipo será ayudar a toda la tripulación a completar el máximo número de misiones posibles y hacer que Hypatia I sea todo un éxito!

El juego de cartas Hypatia I es un juego de cartas cooperativo e inclusivo, en el que pueden jugar de una a cuatro personas, pensado para aumentar la capacidad visual y la memoria de forma divertida.

Contenido 80 cartas

El juego tiene dos fases siendo la segunda fase opcional para completar el juego. La fase 1 tiene 28 cartas de tres tipos (instalaciones, tripulantes y proyectos) diferentes, pero todas están duplicadas así hay 56 en total:



La fase 2 tiene 24 cartas, llamadas cartas de Control de la Misión:



Objetivo

El objetivo del juego es conseguir el máximo número de misiones completas. Cada carta del juego está asociada a un área de investigación con su color correspondiente:

Astronomía *

Ingeniería ⚙️

Biología 🌿

Comunicación 🗣️

Una misión será válida si está formada por cartas de la misma área de investigación (Astronomía, Ingeniería, Biología y Comunicación) y contiene los tres tipos diferentes (instalaciones, tripulantes y proyectos);

- una instalación
- una o dos tripulantes diferentes
- uno o más proyectos diferentes o iguales

La puntuación se hará sumando TODOS los proyectos de las misiones completas

Normas del juego

Las personas participantes no se podrán comunicar durante la partida, pero el resultado final es la suma de las misiones conseguidas por todo el mundo al final de la partida.

Las misiones válidas tendrán que ser de al menos tres cartas (una instalación, una tripulante y un proyecto de investigación), pero pueden tener más de tres ya que se pueden ir añadiendo tripulantes y/o proyectos de la misma área de investigación. En cambio, nunca puede haber dos instalaciones en la misma misión. Las instalaciones se diferencian de las otras cartas porque el dibujo está dentro de un círculo.

Si una misión tiene cartas de diferentes áreas de investigación, esa misión no será válida.

No puede haber dos veces la misma tripulante en la misma misión, pero sí puede estar formada por dos tripulantes de la misma área de investigación. El hecho de que existan dos tripulantes no da más puntos a la misión.

En la misma misión puede haber un número ilimitado de proyectos siempre y cuando sean de la misma área de investigación. Cada proyecto suma un punto en tu misión. Por ejemplo, una instalación de biología, una tripulante de biología y seis proyectos de biología suman seis puntos en la misión. Además, los proyectos dentro de la misma misión pueden estar repetidos.

Ejemplos Misiones válidas:



Ejemplos Misiones NO válidas:



Preparación

FASE 1 (duración 15 minutos aprox.)

Se mezclan las 56 cartas de la fase 1 del juego y se reparten todas las cartas según el número de participantes siguiendo la siguiente tabla:

1 Participante	Se hace un montón de 56 cartas (ver juego en solitario)
2 Participantes	Se realizan cuatro pilas de 14 cartas. Cada participante coge un montón
3 Participantes	19, 19 y 18 cartas por cada participante
4 Participantes	14 cartas por cada participante

FASE 2 (duración 10 minutos aprox.)

Se mezclan las 24 cartas de Control de la Misión y se forma un montón en el centro de la mesa.

Mecánica del juego

FASE 1

1 persona

La persona mezcla las 56 cartas principales y las deja en un montón para robar. Pone el cronómetro en marcha para completar la partida en el menor tiempo posible. A cada turno se coge una carta y se la pone boca abajo frente a él. No la podrá volver a girar, por tanto, tendrá que recordar el tipo de carta (instalación, tripulante o proyecto) y a que área de investigación pertenece (Astronomía, Ingeniería, Biología y Comunicación). A continuación coge la siguiente carta de la pila. Poco a poco a poco debe ir formando misiones a ciegas: una instalación, una o dos científicas y uno o más proyectos, siempre de la misma área de investigación. Cuando se acaben las cartas, para el cronómetro y podrá girar las cartas para descubrir cuántas misiones ha logrado formar. ¡Consigue mejorar el tiempo y hacer más misiones!

2 personas

Cada persona comienza la partida con un montón de cartas en la mano y deja otro montón de cartas a su derecha. Cada una escoge una carta y la pone boca abajo delante de ella. No la podrá volver a girar, por lo tanto, tendrá que recordar el tipo de carta (instalación, tripulante o proyecto) y a qué área de investigación pertenece (Astronomía, Ingeniería, Biología y Comunicación). Una vez que cada persona haya escogido una carta tomará el montón de cartas de su izquierda, que en ese momento no estará utilizando ninguna persona participante, y dejará su pila a la derecha, que tampoco cogerá la otra persona. Poco a poco debéis ir formando misiones a ciegas: una instalación, una o dos científicas y uno o más proyectos, siempre de la misma área de investigación. Cuando se acaben las cartas las podréis girar para descubrir cuántas misiones válidas habéis logrado formar.

3-4 personas

Cada persona comienza la partida con un montón de cartas en la mano. Cada una elige una carta y la pone boca abajo delante de ella. No la podrá volver a girar, por lo tanto, tendrá que recordar el tipo de carta (instalación, tripulante o proyecto) ya qué área de investigación pertenece (Astronomía, Ingeniería, Biología y Comunicación). Una vez cada persona haya escogido una carta pasará el montón de cartas a la persona de su derecha para continuar con la partida. Poco a poco debéis ir formando misiones a ciegas: una instalación, una o dos científicas y uno o más proyectos, siempre de la misma área de investigación. Cuando se acaben las cartas las podréis girar para descubrir cuántas misiones válidas habéis logrado formar.

FASE 2 (Opcional)

Una vez todo el mundo ha girado sus cartas para descubrir cuántas misiones tiene, es la hora de jugar con las cartas de Control de la Misión por descubrir si estas cartas le ayudan o le debilitan como equipo!

La persona más joven será la primera en coger una de estas cartas. La partida seguirá en el sentido de las agujas del reloj. Cada carta de Control de la Misión tiene asociada las siguientes características:

- Valor: positiva / negativa
- Tipo: instalación / tripulante / proyecto
- Área de investigación: Astronomía/ Ingeniería/ Biología/ Comunicación



Las cartas Control de la Misión se aplicarán sobre cartas de la fase 1, siempre sobre la misma área de investigación.

Si sale una carta de valor positivo, la persona podrá tomar una de sus cartas de esa área de investigación de sus misiones (completadas o no) y podrá colocarla en cualquier otra misión que haya en la mesa para poder completar el número máximo de éstas entre todo el mundo. Por ejemplo, mover a una tripulante de una misión propia donde hay dos tripulantes hacia otra misión donde haga falta una tripulante.

Si sale una carta de valor negativo la persona tendrá que tomar una carta de sus misiones de la misma área de investigación y la deberá de descartar. No se podrá utilizar más. Se pueden descartar cartas duplicadas de tipo tripulante o proyecto por lo que la misión modificada aún sea válida.

Puntuaciones

La puntuación final la marca el número de proyectos en misiones válidas conseguidas por todo el equipo. La siguiente tabla muestra la evaluación de su partida:

de 0 a 6 puntos	Necesita mejorar
de 7 a 12 puntos	Partida correcta
de 13 a 20 puntos	Muy buena partida, enhorabuena!
de 21 a 24 puntos	Enhorabuena, forma una tripulación preparada para ir a Marte!



lastuf

AUTOR: Ruben Saez (Lastuf Games)
CREADORES: Estia Ribas
ILUSTRACIONES: Aneq Bloch
DISEÑO GRÁFICO: Xavi Fontan (Lastuf Games)
EDICIÓN: Lastuf Games

Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos registrados © Lastuf
C/ Indústria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



Este juego de cartas bajo la marca Lastuf® es una colaboración entre Lastuf Games y el proyecto Hypatia I (www.hypatiagames.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAMARK.COM

INSTRUCTIONS



Hypatia I is a crew of nine female scientists of different ages and academic backgrounds, selected to participate in a Martian simulation at the Mars Desert Research Station, MDRS (Utah desert, United States). The main objectives of Hypatia I are to carry out space research, promote scientific divulgation activities and encourage scientific vocations, especially among young girls and women.

Each crew member is part of a different research area and unique personal history, as well as an excellent academic background and a huge passion for space and Mars exploration.

There are four main research areas: Astronomy, Engineering, Biology and Communication.

This crew is formed by:

Mariona Badenas - Astronomy

Ariadna Farrés - Astronomy

Neus Sabaté - Engineering

Cesca Cufí - Engineering

Helena Arias - Engineering

Carla Conejo - Biology

Laia Ribas - Biology

Núria Jar - Communication

Anna Bach - Communication

Your main goal as a team will be to help the whole crew to complete as many missions as possible and make Hypatia I a complete success!

Hypatia I is a cooperative and inclusive card game, which can be played by one to four people, designed to increase visual skills and memory in a fun way.

Content 80 cards

The game has two phases, the second phase being optional to complete the game. Phase 1 has 28 cards of three different types (installations, crew members and projects), but all of them are duplicated so there are 56 in total.



Phase 2 has 24 cards, known as Mission Control cards.



Objective

The goal of the game is to accomplish the maximum number of completed missions. Each card in the game is associated with a different research area with its corresponding colour:

Astronomy 

Engineering 

Biology 

Communication 

A mission will be valid if it is made up of cards from the same research area (Astronomy, Engineering, Biology and Communication) and contains the three different types (installations, crew members and projects):

- one installation
- one or two different crew members
- one or more different or the same projects

The score will be made by adding up ALL the projects of the completed missions.

Rules of the game

Participants are not allowed to communicate with each other during the game, but the final result is the sum of all the missions achieved by all participants.

The valid missions must have a minimum of three cards (one installation, one crew member and one research project), but you can have more than three, as you can add crew members and/or projects from the same research area. On the other hand, there can't be two installations for the same mission. The installations are different from the other cards because the draw is within a circle. If a mission has cards from different research areas, that mission will not be valid.

It is not possible to have the same crew member on the same mission twice, but it is possible to have two crew members from the same research area. The fact that there are two crew members does not give more points to the mission.

The same mission can have an unlimited number of projects as long as they are from the same research area. Each project adds one point to your mission. For example, one biology facility, one biology crew member and six biology projects add six points to your mission. Moreover, projects within the same mission can be repeated.

Examples of valid Missions:



Examples of invalid Missions:



Preparation

PHASE 1 (duration 15 minutes approx.)

Mix the 56 cards from phase 1 of the game and deal out all the cards depending on the number of participants according to the following table:

- | | |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 1 Participant: | a pile of 56 cards is made (see solo game) |
| 2 Participants: | four stacks of 14 cards are made.
Each participant takes one stack |
| 3 Participants: | 19, 19 and 18 cards for each participant |
| 4 Participants: | 14 cards for each participant |

PHASE 2 (duration 10 minutes approx.)

Shuffle the 24 Mission Control cards and form a pile at the centre of the table.

Game mechanism

PHASE 1

1 person

The person shuffles the 56 main cards and leaves them in a pile to be stolen. Set the timer to complete the game in the shortest possible time. Each turn you take a card and place it face down in front of you. You will not be able to turn it around again, so you will have to remember the type of card (installation, crew member or project) and which research area it belongs to (Astronomy, Engineering, Biology and Communication). Then take the next card from the stack. Little by little you have to form blind missions including: one installation, one or two scientific crew members and one or more projects, always in the same research area. When the cards are finished, stop the timer and you can turn the cards over to find out how many missions you have successfully completed. Get to improve your time and do more missions!



2 people

Each person starts the game with one stack of cards in their hands and leaves another stack of cards on their right. Each person picks up a card and turns it face down in front of them. They will not be able to turn it around again, so they will have to remember the type of card (installation, crew member or project) and which research area it belongs to (Astronomy, Engineering, Biology and Communication). Once each person has chosen a card, they will take the stack of cards on their left-hand side, which at that moment will not be used by any other participant, and leave the stack of cards on their right hand side, which will not be used by the other person either. Little by little you have to form blind missions including: one installation, one or two scientific crew members and one or more projects, always in the same area of research. When the cards are finished, you can turn them over to find out how many missions you have successfully completed.

3-4 people

Each person starts the game with one stack of cards in their hands. Each person picks up a card and turns it face down in front of them. They will not be able to turn it around again, so they will have to remember the type of card (installation, crew or project) and which research area it belongs to (Astronomy, Engineering, Biology and Communication). Once each person has chosen a card, they will pass the stack of cards to the person on their right to continue the game. Little by little, you have to form blind missions including: one installation, one or two scientific crew members and one or more projects, always in the same area of research. When the cards are finished, you can turn them over to find out how many missions you have successfully completed.

PHASE 2 (Optional)

Once everyone has turned over their cards to find out how many missions they have, it's time to play with the Mission Control cards to find out if these cards help or hinder you as a team! The youngest person will be the first to take one of these cards. The game will continue in the clockwise direction. Each Mission Control card has the following characteristics associated:

Value: positive / negative

- Type: installation / crew member / project

- Area of research: Astronomy/ Engineering/ Biology/ Communication



The Mission Control cards will be applied over cards from phase 1, always on the same research area.

If a positive value card comes up, the person may take one of their cards from the same research area from their missions (completed or not) and place it on any other mission in the table in order to complete as many missions as possible. For example, move a crew member from a mission where there are two crew members to another mission where a crew member is missing.

If a negative value card comes up, the person must take a card from one of their own missions in the same research area and discard it. It can no longer be used. Duplicate crew or project cards can be discarded so that the modified mission is still valid.

Scores

The final score is determined by the number of valid missions achieved by the whole team. The following table shows the evaluation of your game:

from 0 to 6 points:	you need to improve
from 7 to 12 points:	correct game
from 13 to 20 points:	very good game, congratulations!
from 21 to 24 points:	congratulations, you have formed a crew that is ready to go to Mars!



lastuf

Author: Ruben Saenz (Lastuf Games)
Creators: Lala Ribas
Illustrations: Anna Bach
Graphic Design: Xosé Fontán (Lastuf Games)
Edition: Lastuf Games

Lastufgames S.L. NIF: B06888527
© Todos los derechos registrados © Lastuf.
C/ Indústria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



This card game under the Lastuf brand is a collaboration between Lastuf Games and the Hypatia I project (www.hypatiainars.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAINARS.COM

INSTRUCTIONS



Contenu 80 cartes

Hypatia I est une équipe de neuf femmes scientifiques d'âges et de formations académiques différents, sélectionnées pour participer à une simulation martienne à la Mars Desert Research Station, MDRS (désert de l'Utah, États-Unis). Les principaux objectifs d'Hypatia I sont de mener des recherches spatiales, de promouvoir des activités de divulgation scientifique et d'encourager les vocations scientifiques, en particulier chez les jeunes filles et les femmes.

Chaque membre de l'équipe fait partie d'un domaine de recherche différent et possède une histoire personnelle unique, ainsi qu'une excellente formation académique et une grande passion pour l'exploitation de l'espace et de Mars.

Il existe quatre domaines de recherche principaux : l'astronomie, l'ingénierie, la biologie et la communication.

L'équipe est composé de

Mariona Badenas - Astronomie 

Ariadna Farrés - Astronomie 

Neus Sabaté - Ingénierie 

Cesca Cufí - Ingénierie 

Helena Arias - Ingénierie 

Carla Conejo - Biologie 

Laia Ribas - Biologie 

Núria Jar - Communication 

Anna Bach - Communication 

Votre principal objectif en tant qu'équipe sera d'aider l'ensemble du groupe à accomplir le plus grand nombre de missions possible et de faire d'Hypatia I un succès total !

Hypatia I est un jeu de cartes coopératif et inclusif, qui peut être joué de une à quatre personnes, conçu pour améliorer les compétences visuelles et la mémoire d'une manière amusante.

Le jeu se déroule en deux phases, la seconde étant optionnelle pour terminer le jeu. La phase 1 comporte 28 cartes de trois types différents (installations, membres d'équipe et projets). Étant toutes dupliquées, il y a un total de 56 cartes.



La phase 2 comporte 24 cartes, appelées cartes de contrôle de mission.



Objectif du jeu

Le but du jeu est d'accomplir le plus grand nombre possible de missions. Chaque carte du jeu est associée à un domaine de recherche différent, avec la couleur correspondante :

Astronomie 

Ingénierie 

Biologie 

Communication 

Une mission sera valable si elle est composée de cartes du même domaine de recherche (Astronomie, Ingénierie, Biologie et Communication) et contient les trois types différents (installations, membre d'équipe et projets) :

- une installation
- un ou deux membres d'équipe différents
- un ou plusieurs projets différents ou identiques

Le score sera obtenu en additionnant TOUS les projets des missions achevées.

Règles du jeu

Les participants ne sont pas autorisés à communiquer entre eux pendant le jeu, mais le résultat final est la somme de toutes les missions accomplies par tous les participants à la fin du jeu.

Les missions valables doivent comporter un minimum de trois cartes (une installation, un membre d'équipe et un projet de recherche), mais vous pouvez en avoir plus de trois, car vous pouvez ajouter des membres d'équipe et/ou des projets du même domaine de recherche. En revanche, il ne peut pas y avoir deux installations pour une même mission. Les installations sont différentes des autres cartes car le tirage se fait à l'intérieur d'un cercle.

Si une mission comporte des cartes de différents domaines de recherche, cette mission ne sera pas valable.

Il n'est pas possible d'avoir deux fois le même membre d'équipe sur une même mission, mais il est possible d'avoir deux membres d'équipe dans le même domaine de recherche. Le fait qu'il y ait deux membres d'équipe ne donne pas plus de points à la mission.

Une même mission peut comporter un nombre illimité de projets, à condition qu'ils appartiennent au même domaine de recherche. Chaque projet ajoute un point à votre mission. Par exemple, une installation de biologie, un membre d'équipe de biologie et six projets de biologie ajoutent six points à votre mission. De plus, les projets d'une même mission peuvent être répétés.

Exemples de missions valables :



Exemples de missions non valable :



Préparation

PHASE 1 (durée de 15 minutes environ)

Mélanger les 56 cartes de la phase 1 du jeu et distribuer l'ensemble des cartes en fonction du nombre de participants selon le tableau suivant :

1 participant : une pile de 56 cartes est constituée (voir jeu en solo)

2 participants : quatre piles de 14 cartes sont constituées. Chaque participant prend une pile

3 participants : 19, 19 et 18 cartes pour chaque participant

4 participants : 14 cartes pour chaque participant

PHASE 2 (durée 10 minutes environ)

Mélangez les 24 cartes de contrôle de mission et formez une pile au centre de la table.

Mécanisme de jeu

PHASE 1

1 personne

La personne mélange les 56 cartes principales et les laisse en pile pour qu'elles soient tirées. Réglez le chronomètre pour terminer le jeu le plus rapidement possible. À chaque tour, vous prenez une carte et la placez face cachée devant vous. Vous ne pouvez pas la retourner, vous devez donc vous souvenir du type de carte (installation, membre d'équipe ou projet) et du domaine de recherche auquel elle appartient (Astronomie, Ingénierie, Biologie et Communication). Prenez ensuite la carte suivante de la pile. Petit à petit, vous devez former des missions à l'aveugle comprenant : une installation, un ou deux membres d'équipe scientifique et un ou plusieurs projets, toujours dans le même domaine de recherche. Lorsque les cartes sont terminées, le chronomètre s'arrête et vous pouvez retourner les cartes pour savoir combien de missions vous avez réussies. Améliorez votre temps et faites plus de missions !



2 personnes

Chaque personne commence le jeu avec une pile de cartes dans les mains et laisse une autre pile de cartes à sa droite. Chaque personne prend une carte et la retourne face cachée devant elle. Elle ne pourra pas la retourner à nouveau et devra donc se souvenir du type de carte (installation, membre d'équipe ou projet) et du domaine de recherche auquel elle appartient (astronomie, ingénierie, biologie et communication). Une fois que chaque personne a choisi une carte, elle prend la pile de cartes située à sa gauche, qui ne sera utilisée à ce moment-là par aucun autre participant, et laisse la pile de cartes située à sa droite, qui ne sera pas non plus utilisée par l'autre personne. Petit à petit, vous devez former des missions à l'aveugle comprenant : une installation, un ou deux membres d'équipe scientifique et un ou plusieurs projets, toujours dans le même domaine de recherche. Lorsque les cartes sont terminées, vous pouvez les retourner pour connaître le nombre de missions que vous avez réussies.

3-4 personnes

Chaque personne commence le jeu avec une pile de cartes dans les mains. Chaque personne prend une carte et la retourne face cachée devant elle. Elle ne pourra pas la retourner à nouveau et devra donc se souvenir du type de carte (installation, membre d'équipe ou projet) et du domaine de recherche auquel elle appartient (astronomie, ingénierie, biologie et communication). Une fois que chaque personne a choisi une carte, elle passe la pile de cartes à son voisin de droite pour continuer le jeu. Petit à petit, vous devez constituer des missions à l'aveugle comprenant : une installation, un ou deux membres d'équipe scientifique et un ou plusieurs projets, toujours dans le même domaine de recherche. Lorsque les cartes sont terminées, vous pouvez les retourner pour connaître le nombre de missions que vous avez réussies.

PHASE 2 (facultative)

Une fois que tout le monde a retourné ses cartes pour savoir combien de missions chacun a, il est temps de jouer avec les cartes de contrôle de mission pour découvrir si ces cartes vous aident ou vous gênent en tant qu'équipe !

La personne la plus jeune sera la première à prendre une de ces cartes. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque carte de contrôle de mission est associée aux caractéristiques suivantes :

- Valeur : positive / négative
- Type : installation / membre d'équipage / projet
- Domaine de recherche : Astronomie/ Ingénierie/ Biologie/ Communication



Les cartes de contrôle de mission seront appliquées par-dessus les cartes de la phase 1, toujours sur le même domaine de recherche.

Si une carte de valeur positive apparaît, la personne peut prendre une de ses cartes du même domaine de recherche de ses missions (achevées ou non) et la placer sur n'importe quelle autre mission du tableau afin d'achever le plus grand nombre de missions possible. Par exemple, déplacer un membre d'équipe d'une mission où il y en a deux vers une autre mission où il manque un membre d'équipe.

Si une carte de valeur négative apparaît, la personne doit prendre une carte d'une de ses propres missions dans la même zone de recherche et la défausser. Elle ne peut plus être utilisée. Les cartes de membre d'équipe ou de projet en double peuvent être défaussées de manière à ce que la mission modifiée reste valable.

Résultats

Le score final est déterminé par le nombre de missions valables réalisées par l'ensemble de l'équipe. Le tableau suivant montre l'évaluation de votre jeu :

- de 0 à 6 points :	vous devez vous améliorer
- de 7 à 12 points :	jeu correct
- de 13 à 20 points :	très bonne partie, félicitations !
- de 21 à 24 points :	félicitations, vous avez formé une équipe prête à partir pour Mars !



Auteur: Ruben Saiz (Lastuf Games)
Créateurs: Laia Ribas
Illustrations: Anna Bach
Conception graphique: Xavi Fontan (Lastuf Games)
Edition: Lastuf Games

Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos registrados © Lastuf
C/Industria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



Ce jeu de cartes sous la marque Lastuf est
une collaboration entre Lastuf Games et le
projet Hypatia I (www.hypatiainmars.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAMARK.COM

ANLEITUNG



Hypatia I ist eine Besetzung von neun Wissenschaftlerinnen unterschiedlichen Alters und akademischen Hintergrunds, die ausgewählt wurden, um an einer Marssimulation in der Mars Desert Research Station, MDRS (Wüste von Utah, Vereinigte Staaten) teilzunehmen. Die Hauptziele von Hypatia I sind die Durchführung von Weltraumforschung, die Förderung wissenschaftlicher Verbreitungsaktivitäten und die Ermutigung zu wissenschaftlichen Berufen, insbesondere bei jungen Mädchen und Frauen.

Jedes Besatzungsmitglied hat einen anderen Forschungsbereich und eine einzigartige persönliche Geschichte sowie einen hervorragenden akademischen Hintergrund und eine große Leidenschaft für den Weltraum und die Erforschung des Mars.

Es gibt vier Hauptforschungsbereiche: Astronomie, Technik, Biologie und Kommunikation.

Die Besetzung besteht aus:

Mariona Badenas - Astronomie 

Ariadna Farrés - Astronomie 

Neus Sabaté - Ingenieurwesen 

Cesca Cufí - Ingenieurwesen 

Helena Arias - Ingenieurwesen 

Carla Conejo - Biologie 

Laia Ribas - Biologie 

Núria Jar - Kommunikation 

Anna Bach - Kommunikation 

Euer Hauptziel als Team wird es sein, der gesamten Mannschaft zu helfen, so viele Missionen wie möglich zu erfüllen und Hypatia I zu einem vollen Erfolg zu machen!

Hypatia I ist ein kooperatives und inklusives Kartenspiel, das von einer bis vier Personen gespielt werden kann. Es wurde entwickelt, um die visuellen Fähigkeiten und das Gedächtnis auf spielerische Art und Weise zu verbessern.

Inhalt 80 Karten

Das Spiel hat zwei Phasen, wobei die zweite Phase optional ist, um das Spiel zu beenden. Phase 1 enthält 28 Karten dreier verschiedener Typen (Anlagen, Besatzungsmitglieder und Projekte), die jedoch alle doppelt vorhanden sind, so dass es insgesamt 56 Karten gibt



Phase 2 hat 24 Karten, die so genannten Mission Control-Karten.



Zielsetzung

Ziel des Spiels ist es, die maximale Anzahl an erfüllten Missionen zu erreichen. Jede Karte im Spiel ist mit einem anderen Forschungsgebiet und der entsprechenden Farbe verbunden:

Astronomie	
Ingenieurwesen	
Biologie	
Kommunikation	

Eine Mission ist gültig, wenn sie aus Karten desselben Forschungsbereichs (Astronomie, Ingenieurwesen, Biologie und Kommunikation) besteht und die drei verschiedenen Typen (Anlagen, Besetzung und Projekte) enthält:

- eine Anlage
- ein oder zwei verschiedene Besatzungsmitglieder
- ein oder mehrere verschiedene oder das gleiche Projekt

Die Punktzahl ergibt sich aus der Summe ALLER Projekte der abgeschlossenen Missionen.

Regeln des Spiels

Die Teilnehmer dürfen während des Spiels nicht miteinander kommunizieren, aber das Endergebnis ist die Summe aller Missionen, die von allen Teilnehmern am Ende des Spiels erreicht wurden.

Die gültigen Missionen müssen aus mindestens drei Karten bestehen (eine Anlage, ein Besatzungsmitglied und ein Forschungsprojekt), es können aber auch mehr als drei sein, da man Besatzungsmitglieder und/oder Projekte aus demselben Forschungsgebiet hinzufügen kann. Andererseits darf es nicht zwei Anlagen für dieselbe Mission geben. Die Anlagen unterscheiden sich von den anderen Karten, da sie innerhalb eines Kreises gezogen werden.

Wenn eine Mission Karten aus verschiedenen Forschungsbereichen enthält, ist diese Mission ungültig.

Es ist nicht möglich, dass dasselbe Besatzungsmitglied zweimal in derselben Mission eingesetzt wird, aber es ist möglich, zwei Besatzungsmitglieder aus demselben Forschungsgebiet einzusetzen. Die Tatsache, dass es sich um zwei Besatzungsmitglieder handelt, gibt der Mission nicht mehr Punkte.

Ein und dieselbe Mission kann eine unbegrenzte Anzahl von Projekten haben, solange sie aus demselben Forschungsgebiet stammen. Jedes Projekt fügt der Mission einen Punkt hinzu. Ein Beispiel: Eine biologische Einrichtung, ein biologisches Besatzungsmitglied und sechs biologische Projekte bringen sechs Punkte für die Mission. Außerdem können Projekte innerhalb derselben Mission wiederholt werden.

Beispiele für gültige Missionen:



Beispiele für ungültige Missionen:



Vorbereitung

PHASE 1 (Dauer ca. 15 Minuten)

Mischen Sie die 56 Karten aus Phase 1 des Spiels und teilen Sie alle Karten je nach Anzahl der Teilnehmer gemäß der folgenden Tabelle aus:

- 1 Teilnehmer: es wird ein Stapel mit 56 Karten gebildet (siehe Solospiel)
- 2 Teilnehmer: Es werden vier Stapel mit 14 Karten gebildet. Jeder Teilnehmer nimmt einen Stapel
- 3 Teilnehmer: 19, 19 und 18 Karten für jeden Teilnehmer
- 4 Teilnehmer: 14 Karten für jeden Teilnehmer

PHASE 2 (Dauer: ca. 10 Minuten)

Mischen Sie die 24 Missionskontrollkarten und bilden Sie einen Stapel in der Mitte des Tisches

Mechanismus des Spiels

PHASE 1

1 person

Die Person mischt die 56 Hauptkarten und legt sie auf einen Stapel, der gestohlen werden soll. Stellen Sie den Timer so ein, dass das Spiel in der kürzest möglichen Zeit beendet wird. In jeder Runde nimmst du eine Karte und legst sie verdeckt vor dir ab. Du kannst sie nicht wieder umdrehen, also musst du dir merken, um welche Art von Karte es sich handelt (Anlage, Besatzungsmitglied oder Projekt) und zu welchem Forschungsbereich sie gehört (Astronomie, Technik, Biologie und Kommunikation). Dann nimmst du die nächste Karte vom Stapel. Nach und nach müssen Sie Blindmissionen bilden, die aus einer Anlage, einem oder zwei wissenschaftlichen Besatzungsmitgliedern und einem oder mehreren Projekten bestehen, immer im selben Forschungsbereich. Wenn die Karten fertig sind, stoppt der Timer und du kannst die Karten umdrehen, um herauszufinden, wie viele Missionen du erfolgreich abgeschlossen hast. Verbessere deine Zeit und erfülle mehr Missionen!



2 Personen

Jede Person beginnt das Spiel mit einem Kartenstapel in der Hand und legt einen weiteren Kartenstapel rechts von sich ab. Jede Person nimmt eine Karte auf und dreht sie verdeckt vor sich um. Sie können die Karte nicht wieder umdrehen, sondern müssen sich merken, um welche Art von Karte es sich handelt (Anlage, Besatzungsmitglied oder Projekt) und zu welchem Forschungsbereich sie gehört (Astronomie, Technik, Biologie und Kommunikation). Sobald jede Person eine Karte ausgewählt hat, nimmt sie den Kartenstapel auf der linken Seite, der in diesem Moment von keinem anderen Teilnehmer benutzt wird, und lässt den Kartenstapel auf der rechten Seite liegen, der ebenfalls nicht von der anderen Person benutzt wird. Nach und nach müsst ihr blinde Missionen bilden: eine Anlage, ein oder zwei wissenschaftliche Mitarbeiter und ein oder mehrere Projekte, immer im gleichen Forschungsbereich. Wenn die Karten fertig sind, könnt ihr sie umdrehen, um herauszufinden, wie viele Missionen ihr erfolgreich abgeschlossen habt.

3-4 Personen

Jede Person beginnt das Spiel mit einem Kartenstapel auf der Hand. Jede Person nimmt eine Karte auf und dreht sie verdeckt vor sich um. Sie können die Karte nicht wieder umdrehen, sondern müssen sich merken, um welche Art von Karte es sich handelt (Anlage, Mannschaft oder Projekt) und zu welchem Forschungsbereich sie gehört (Astronomie, Technik, Biologie und Kommunikation). Sobald jede Person eine Karte ausgewählt hat, gibt sie den Kartenstapel an die Person zu ihrer Rechten weiter, um das Spiel fortzusetzen. Nach und nach müsst ihr blinde Missionen bilden, die aus einer Anlage, einem oder zwei wissenschaftlichen Mitarbeitern und einem oder mehreren Projekten bestehen, immer im selben Forschungsbereich. Wenn die Karten fertig sind, kannst du sie umdrehen, um herauszufinden, wie viele Missionen du erfolgreich abgeschlossen hast.

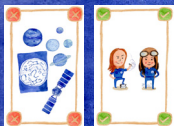
PHASE 2 (optional)

Nachdem alle ihre Karten umgedreht haben, um herauszufinden, wie viele Missionen sie haben, ist es an der Zeit, mit den Mission Control-Karten zu spielen, um herauszufinden, ob diese Karten euch als Team helfen oder behindern!

Die jüngste Person nimmt sich als erste eine dieser Karten. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Jeder Mission Control-Karte sind die folgenden Eigenschaften zugeordnet:

- Wert: positiv / negativ
- Typ: Anlage / Besatzungsmitglied / Projekt
- Forschungsgebiet: Astronomie/ Technik/ Biologie/ Kommunikation



Die Missionskontrollkarten werden über die Karten aus Phase 1 gelegt, immer auf denselben Forschungsbereich.

Wenn eine Karte mit positivem Wert aufgedeckt wird, darf die Person eine ihrer Karten aus demselben Forschungsbereich von ihren (abgeschlossenen oder nicht abgeschlossenen) Missionen nehmen und sie auf eine beliebige andere Mission in der Tabelle legen, um so viele Missionen wie möglich abzuschließen. Zum Beispiel kann man ein Besatzungsmitglied von einer Mission, in der zwei Besatzungsmitglieder sind, zu einer anderen Mission bringen, in der ein Besatzungsmitglied fehlt.

Wenn eine Karte mit negativem Wert aufgedeckt wird, muss die Person eine Karte von einer ihrer eigenen Missionen im selben Forschungsgebiet nehmen und ablegen. Sie kann nicht mehr verwendet werden. Doppelte Crew- oder Projektkarten können abgeworfen werden, so dass die geänderte Mission weiterhin gültig ist.

Punktestand

Die Endpunktzahl ergibt sich aus der Anzahl der gültigen Missionen, die das gesamte Team erreicht hat. Die folgende Tabelle zeigt die Bewertung Ihres Spiels:

von 0 bis 6 Punkte:	Sie müssen sich verbessern
von 7 bis 12 Punkten:	korrektes Spiel
von 13 bis 20 Punkten:	sehr gutes Spiel, Glückwunsch!
von 21 bis 24 Punkten:	Glückwunsch, Sie haben eine Mannschaft gebildet, die bereit ist, nach Mars zu gehen!



lastuf

Autor: Ruben Saez (Lastuf Games)
Schöpfer: Lale Ribas
Illustrationen: Anna Bach
Grafische Gestaltung: Xavi Fontan (Lastuf Games)
Auflage: Lastuf Games

Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos reservados © Lastuf,
C/ Indústria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



Dieses Kartenspiel unter der Marke Lastuf ist eine
Zusammenarbeit zwischen Lastuf Games und
dem Projekt Hypatia I (www.hypatiagames.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAGAMES.COM

ISTRUZIONI



Hypatia I è un equipaggio di nove scienziate di età e formazione accademica diverse, selezionate per partecipare ad una simulazione marziana presso la Mars Desert Research Station, MDRS (deserto dello Utah, Stati Uniti). Gli obiettivi principali di Hypatia I sono la realizzazione di ricerche spaziali, la promozione di attività di divulgazione scientifica e l'incoraggiamento di vocazioni scientifiche, soprattutto tra le ragazze e le donne.

Ogni membro dell'equipaggio fa parte di un'area di ricerca diversa e possiede una storia personale unica, oltre ad avere un eccellente background accademico e una grande passione per lo spazio e la scoperta di Marte.

Le aree di ricerca principali sono quattro: Astronomia, Ingegneria, Biologia e Comunicazione.

L'equipaggio è formato da:

Mariona Badenas - Astronomia (A)

Ariadna Farrés - Astronomia (A)

Neus Sabaté - Ingegneria (I)

Cesca Cuffi - Ingegneria (I)

Helena Arias - Ingegneria (I)

Carla Conejo - Biologia (B)

Laia Ribas - Biologia (B)

Núria Jar - Comunicazione (C)

Anna Bach - Comunicazione (C)

Il vostro obiettivo principale come squadra sarà quello di aiutare l'intero equipaggio a completare il maggior numero possibile di missioni e rendere Hypatia I un successo completo!

Hypatia I è un gioco di carte cooperativo ed inclusivo, che può essere giocato da una a quattro persone, progettato per aumentare le capacità visive e la memoria in modo divertente.

Contenuto 80 carte

Il gioco prevede due fasi, la seconda delle quali è facoltativa per completare il gioco. La fase 1 prevede 28 carte di tre tipi diversi (installazioni, membri dell'equipaggio e progetti), ma tutte sono duplicate, per cui il totale è di 56 carte.



La Fase 2 ha 24 carte, note come carte Controllo Missione.



Obiettivo

L'obiettivo del gioco è realizzare il numero massimo di missioni complete. Ogni carta del gioco è associata ad una diversa area di ricerca con il suo colore corrispondente:

Astronomia



Ingegneria



Biologia



Comunicazione



Una missione sarà valida se è composta da carte della stessa area di ricerca (Astronomia, Ingegneria, Biologia e Comunicazione) e contiene le tre diverse tipologie (Installazioni, equipaggio e progetti).

- un'installazione
- uno o due membri dell'equipaggio diversi
- uno o più progetti diversi o uguali

Il punteggio sarà ottenuto sommando TUTTI i progetti delle missioni completate.

Regole del gioco

I partecipanti non possono comunicare tra di loro durante il gioco, ma il risultato finale è la somma di tutte le missioni realizzate da tutti i partecipanti alla fine della partita.

Le missioni valide devono avere un minimo di tre carte (un'installazione, un membro dell'equipaggio e un progetto di ricerca), ma è possibile averne più di tre, in quanto si possono aggiungere membri dell'equipaggio e/o progetti della stessa area di ricerca. D'altra parte, non ci possono essere due installazioni per la stessa missione. Le Installazioni sono diverse dalle altre carte perché il sorteggio avviene all'interno di un cerchio.

Se una missione ha carte di aree di ricerca diverse, la missione non sarà valida.

Non è possibile avere lo stesso membro dell'equipaggio nella stessa missione due volte, ma è possibile avere due membri dell'equipaggio provenienti dalla stessa area di ricerca. Il fatto che ci siano due membri dell'equipaggio non dà più punti alla missione.

La stessa missione può avere un numero illimitato di progetti, purché provengano dalla stessa area di ricerca. Ogni progetto aggiunge un punto alla missione. Ad esempio, una struttura di biologia, un membro dell'equipaggio di biologia e sei progetti di biologia aggiungono sei punti alla missione. Inoltre, i progetti della stessa missione possono essere ripetuti.

Esempi di missioni valide:



Esempi di missioni non valide:



Preparazione

FASE 1 (durata di circa 15 minuti)

Mescolare le 56 carte della fase 1 del gioco e distribuire tutte le carte in base al numero di partecipanti secondo la seguente tabella:

- 1 partecipante: si prepara un mazzo di 56 carte (vedi gioco in solitaria)
- 2 Partecipanti: si preparano quattro pile di 14 carte. Ogni partecipante prende una pila
- 3 Partecipanti: 19, 19 e 18 carte per ogni partecipante.
- 4 Partecipanti: 14 carte per ogni partecipante

FASE 2 (durata circa 10 minuti)

Mescolate le 24 carte Controllo Missione e formate una pila al centro del tavolo.

Meccanismo di gioco

FASE I

1 persona

La persona mescola le 56 carte principali e le lascia in un mucchio da rubare. Impostate il timer per completare il gioco nel minor tempo possibile. A ogni turno si prende una carta e la si mette a faccia in giù davanti a sé. Non potrete girarla di nuovo, quindi dovrete ricordare il tipo di carta (installazione, membro dell'equipaggio o progetto) e a quale area di ricerca appartiene (Astronomia, Ingegneria, Biologia e Comunicazione). Poi prendete la carta successiva dalla pila. A poco a poco si devono formare missioni alla cieca che comprendano: un'installazione, uno o due membri dell'equipaggio scientifico e uno o più progetti, sempre nella stessa area di ricerca. Quando le carte sono finite, si ferma il timer e si possono girare le carte per scoprire quante missioni si sono completate con successo. Migliorate il vostro tempo e fate più missioni!



2 persone

Ogni persona inizia il gioco con una pila di carte in mano e lascia un'altra pila di carte alla sua destra. Ogni persona prende una carta e la gira a faccia in giù davanti a sé. Non potrà girarla di nuovo, quindi dovrà ricordare il tipo di carta (installazione, membro dell'equipaggio o progetto) e l'area di ricerca a cui appartiene (Astronomia, Ingegneria, Biologia e Comunicazione). Una volta scelta una carta, ognuno prenderà la pila di carte alla sua sinistra, che in quel momento non sarà utilizzata da nessun altro partecipante, e lascerà la pila di carte alla sua destra, che non sarà utilizzata nemmeno dall'altra persona. A poco a poco si devono formare missioni alla cieca che comprendono: un'installazione, uno o due membri dell'equipaggio scientifico e uno o più progetti, sempre nella stessa area di ricerca. Quando le carte sono finite, si possono girare per scoprire quante missioni sono state completate con successo.

3-4 persone

Ogni persona inizia il gioco con una pila di carte in mano. Ogni persona prende una carta e la gira a faccia in giù davanti a sé. Non potrà girarla di nuovo, quindi dovrà ricordare il tipo di carta (installazione, equipaggio o progetto) e l'area di ricerca a cui appartiene (Astronomia, Ingegneria, Biologia e Comunicazione). Una volta scelta una carta, ognuno passerà la pila di carte alla persona alla sua destra per continuare il gioco. A poco a poco, si devono formare missioni alla cieca che comprendono: un'installazione, uno o due membri dell'equipaggio scientifico e uno o più progetti, sempre nella stessa area di ricerca. Quando le carte sono finite, si possono girare per scoprire quante missioni sono state completate con successo.

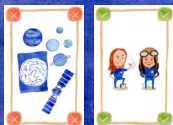
FASE 2 (facoltativa)

Una volta che tutti hanno girato le carte per scoprire quante missioni hanno, è il momento di giocare con le carte Controllo Missione per scoprire se queste carte vi aiutano o vi ostacolano come squadra!

Il più giovane sarà il primo a prendere una di queste carte. Il gioco continuerà in senso orario.

A ogni carta Controllo Missione sono associate le seguenti caratteristiche:

- Valore: positivo / negativo
- Tipo: installazione / membro dell'equipaggio / progetto
- Area di ricerca: Astronomia/ Ingegneria/ Biologia/ Comunicazione



Le carte Controllo Missione vengono applicate sopra le carte della fase 1, sempre sulla stessa area di ricerca.

Se viene fuori una carta di valore positivo, il giocatore può prendere una carta della stessa area di ricerca dalle sue missioni (completate o non completate) e posizionarla su qualsiasi altra missione della tabella, in modo da completare il maggior numero possibile di missioni. Ad esempio, spostare un membro dell'equipaggio da una missione in cui ci sono due membri dell'equipaggio a un'altra missione in cui manca un membro dell'equipaggio.

Se viene fuori una carta di valore negativo, il giocatore deve prendere una carta da una delle sue missioni nella stessa area di ricerca e scartarla. Non potrà più essere utilizzata. Le carte equipaggio o progetto duplicate possono essere scartate in modo che la missione modificata sia ancora valida.

Punteggi

Il punteggio finale è determinato dal numero di missioni valide realizzate dall'intera squadra. La seguente tabella mostra la valutazione del gioco:

da 0 a 6 punti:	è necessario migliorare
da 7 a 12 punti:	partita corretta
da 13 a 20 punti:	partita molto buona, complimenti!
da 21 a 24 punti:	congratulations, avete formato un equipaggio pronto ad andare al Marte!



lastuf

Autore: Ruben Saenz (Lastuf Games)
Creatore: Lala Ribas
Ilustraciones: Anna Bach
Proyecto grafico: Xavi Fontan (Lastuf Games)
Edizione: Giochi Lastuf

Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos registrados © Lastuf.
C/ Indústria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com



Questo gioco di carte a marchio Lastuf è frutto della collaborazione tra Lastuf Games e il progetto Hypatia I (www.hypatiatamars.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAMARS.COM

Objetivo

O objetivo do jogo é completar o maior número de missões completadas possíveis. Cada carta está associada a uma diferente área de pesquisa com sua cor correspondente:

Astronomia 

Engenharia 

Biologia 

Comunicação. 

Uma missão apenas será considerada completa quando for composta por cartas de uma mesma área de pesquisa - Astronomia, Engenharia, Biologia e Comunicação - e se tiverem os três tipo de cartas - instalação, membro da tripulação e projeto:

- uma instalação
- uma ou duas de membros da tripulação
- uma ou mais de uma de diferentes projetos

A pontuação é de acordo com a soma dos projetos das missões completadas com sucesso.

Rules of the game

Os jogadores não podem se comunicar durante o jogo, porém o resultado final será a soma das missões completadas de todos os jogadores no final da partida.

Para uma missão ser considerada completada, ela precisará ter no mínimo três cartas de tipos diferentes (uma de instalação, uma de membro da tripulação e outra de pesquisa de projeto). O jogador poderá ter mais de três, desde que duas cartas de membros da tripulação sejam de uma mesma área de pesquisa. O fato de ter duas cartas amais não quer dizer que ele terá mais dois pontos na missão a ser cumprida.

Uma mesma missão pode ter uma quantidade ilimitada de projetos desde que sejam todas de uma mesma área de pesquisa. Cada projeto adiciona um ponto em uma missão. Por exemplo, uma carta de instalação de biologia, uma de biologia de membros da tripulação e seis de biologia de projetos te dão seis pontos para a sua missão. Além disso, projetos dentro de uma mesma missão podem ser repetidos.

Exemplos de uma missão válida:



Exemplos de uma missão inválida:



Preparação

FASE 1 (duração aproximada de 15 minutos)

Misture as 56 cartas da fase 1 do jogo e distribua todas as cartas, dependendo do número de participantes, de acordo com a tabela a seguir:

1 Participante: é feita uma pilha de 56 cartas (veja o jogo solo)

2 participantes: são feitos quatro montes de 14 cartas. Cada participante fica com uma pilha

3 Participantes: 19, 19 e 18 cartas para cada participante

4 Participantes: 14 cartas para cada participante

FASE 2 (duração aproximada de 10 minutos)

Embaralhe as 24 cartas de controle, faça uma pilha e coloque no centro da mesa.

Mecanismo do jogo

FASE 1

1 jogador

O jogador embaralha as 56 cartas principais e as deixa em uma pilha para serem roubadas. Inicie o cronômetro para que consiga completar o jogo em o menor tempo possível. Em cada rodada, pegue uma carta e a deixa virada a sua frente. O jogador não poderá ver ela de novo, ou seja, terá que memorizar qual tipo de carta era (instalação, biologia ou comunicação). Em seguida, pegue uma outra carta da pilha. Aos poucos, você terá que formar uma missão válida, isto é: no mínimo ter uma carta de instalação, uma ou duas de membros da tripulação e uma ou mais de projetos e sempre todas da mesma área de pesquisa. Quando as cartas acabarem, pare o cronômetro e vire as cartas para descobrir quantas missões o jogador conseguiu completar. O objetivo é fazer cada vez mais rápido e conseguir fazer um maior número de missões válidas.



2 jogadores

Cada jogador começa com um monte de cartas em suas mãos e deixa uma outra pilha à sua direita. Cada um pega uma carta, olha a carta e vire ela de cabeça para baixo à sua frente. Eles não poderão ver a carta novamente, logo, terão que memorizar qual tipo de carta era. (instalação, membro da tripulação ou projeto) e a qual área de pesquisa ela pertence (astronomia, biologia ou comunicação). Uma vez que cada jogador tenha escolhido sua carta, cada um pegará a pilha de cartas à sua esquerda, que neste momento não será usada por nenhum outro jogador, e deixará o monte à sua direita, que também não será utilizado por nenhum outro jogador. Aos poucos, cada jogador terá que formar suas missões, incluindo: uma de instalação, uma ou duas de membro da tripulação e uma ou mais de projetos, sempre todas de uma mesma área de pesquisa. Quando as cartas acabarem, o jogador poderá virar todas as cartas e por fim descobrir quantas missões cada um conseguiu completar.

3-4 jogadores

Cada jogador começa o jogo com um monte de cartas em suas mãos. Cada um pega uma carta, confere e a coloca à sua frente de cabeça para baixo. Eles não poderão ver a carta novamente, logo, terão que memorizar qual tipo de carta era (instalação, membro da tripulação ou projeto) e a que área de pesquisa pertence (astronomia, engenharia, biologia ou comunicação). Uma vez que cada jogador já tenha escolhido a sua carta, eles vão passar o monte de cartas para a pessoa que está à sua direita para continuar a partida. Aos poucos, eles terão que formar as missões cegamente, lembrando que para uma missão ser válida é necessário: uma carta de instalação, uma ou duas de membros da tripulação e uma ou mais de projetos, e sempre todas da mesma área de pesquisa. Quando as cartas acabarem, os jogadores podem virar suas cartas e descobrir quantas missões foram completadas com sucesso.

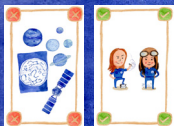
FASE 2 (OPCIONAL)

Depois todos já viraram suas cartas e descobriram quantas missões conseguiram completar, chegou a hora de jogar com as cartas de Controle de Missão para descobrir se eles ajudam ou atrapalham a equipe.

O jogador mais jovem será o primeiro a escolher uma carta. O jogo continuará no sentido horário.

Cada cartão do Mission Control tem as seguintes características associadas:

- Valor: positivo / negativo
- Tipo: instalação / membro da tripulação / projeto
- Área de pesquisa: Astronomia/ Engenharia/ Biologia/ Comunicação



As cartas de Controle de Missão serão sempre aplicadas sobre as cartas retiradas da fase 1, sempre sendo de uma mesma área de pesquisa.

Se uma carta de valor positivo for escolhida, o jogador poderá pegar uma de suas cartas de suas missões (concluídas ou não), da mesma área de pesquisa, e colocá-la em qualquer outra missão da tabela, para que possa completar o máximo de missões possíveis. Por exemplo, o jogador pode mover uma carta de membro da tripulação de uma missão onde já tem duas dessas mesmas cartas para uma outra missão onde ela está faltando.

Se uma carta de valor negativo for escolhida, o jogador terá que pegar uma carta de suas missões de uma mesma área de pesquisa e descartá-la. Ela não poderá ser usada novamente. Carta de membros da tripulação ou de projetos duplicados podem ser descartadas para que uma missão ainda permaneça completa.

Pontuação:

A pontuação final é determinada pela quantidade de missões completadas por toda a equipe. A tabela a seguir mostra a classificação do jogo:

0 A 6 pontos:	Vocês precisam melhorar
7 a 12 pontos:	Vocês conseguiram completar o jogo
13 a 20 pontos:	Vocês jogaram muito bem! Parabéns
21 a 24 pontos:	Parabéns! Vocês formam uma tripulação que já está pronta para explorar Marte!



lastuf

Autor: Ruben Saenz (Lastuf Games)
Criadores: Laia Ribas
Ilustrações: Anna Saeh
Design Gráfico: Xavi Fontan (Lastuf Games)
Edição: Lastuf Games



Lastufgames S.L. NIF: B06886527
© Todos los derechos registrados © Lastuf.
C/ Indústria, 14 (08320) El Masnou (Barcelona)
www.lastuf.com

Este jogo de cartas com a marca Lastuf é una colaboración entre a Lastuf Games e o projecto Hypatia I (www.hypatiamars.com)
© 2023 - Todos los derechos reservados



HYPATIAMARS.COM