

HAWAII QUANTUM-EXPRESS

Manual de juego
Print-and-Play



HAWAII QUANTUM-EXPRESS

Duración de juego (estimada): de 5 a 10 minutos.

Número de jugadores: 1

Diseño de Juego: HRVATIN, Pablo Mariano

Arte (Ilustración General): EBERWEIN, Camila

Arte (Íconos en Pixel Art): MILLACURA, Pablo Nehuén

Trasfondo

En la paradisíaca isla de Hawaii existe una plataforma de transmisión de materia, perteneciente al consorcio tecno-industrial "Hawaii Quantum-Express". La tarea es enviar constantemente 3 productos (energía/hongos/software) a Terra Beta-01, primer planeta artificial orbital.

Objetivo del juego

Finalizar el juego con la mayor cantidad posible de prestigio ganado y fortuna acumulada.

Preparativos

- 1). Desplegar el tablero.
- 2). Colocar cartas con cifras/números para cada ítem incumbente [Prestigio; Dinero; Energía (pedida); Hongos (pedidos); Software (pedido); Energía (en stock); Hongos (en stock); Software (en stock)] con los contadores en cantidad igual a cero.
- 3). Barajar mazo de cartas de Eventos. Depositarlo con el lado reverso hacia arriba, cerca del tablero.

Desarrollo del juego

El jugador debe calcular los productos pedidos. Para eso, el jugador tira dos dados (de seis caras). Suma cada número resultante en los dados, calculando la sumatoria (hasta un máximo de 9 en el conteo). Indicar resultado numérico con las cartas numeradas (desde 1 hasta 9) para cada Producto Pedido. Repetirlo a continuación, para los Productos en Stock, pero con un límite máximo de 10 en cantidad.

Ahora el jugador debe abastecer a Terra Beta-1!

Se debe hacer en 2 pasos consecutivos: el Abastecimiento Normal, y el Abastecimiento Apresurado.

Ahora comienza el Abastecimiento Normal.

Para ello, hay que hacerlo de forma completa cada vez (al momento de ver cada contador de productos pedidos) y descontarlo de la cantidad de cada producto en stock. Por cada unidad de producto abastecido, sumar (+1) al contador de Dinero. No se puede abastecer parcialmente a cada producto pedido.

Mientras tanto, es necesario anotar (o recordar) la cantidad total de todos los productos abastecidos en conjunto. Será útil en un paso posterior.

Si luego de abastecer, los 3 contadores de productos pedidos (en simultáneo) quedan con el contador en cero, se agrega (+1) al contador de Prestigio. Pero si los mismos 3 contadores quedan (en simultáneo) con cantidades iguales o mayores a 3, entonces el contador de Prestigio recibe un modificador de (-1).

El contador de Prestigio tiene un rango de conteo; el límite mínimo es (-7) y el límite máximo es (+7).

Éste es el momento en que es necesario retomar la cantidad total de todos los productos abastecidos en conjunto. A este resultado, se le aplica el modificador numérico que quedó en Prestigio. Anotar (o recordar) el nuevo resultado. Ahora hay que sacar una carta al azar (sin ver el anverso) del mazo de cartas de Eventos, y aplicar el modificador al anterior resultado. Luego de esto, sumar el resultado acumulado al contador de Dinero.

Ahora es cuando finaliza el Abastecimiento Normal.

A partir de este momento, está disponible la opción de Abastecimiento Apresurado.

Si el jugador elige no usar Abastecimiento Apresurado, el turno se considera terminado, y se procede a comenzar el turno siguiente.

Si el jugador elige usar Abastecimiento Apresurado, podrá comprar la cantidad de cualquier producto en stock que quiera. El turno sigue siendo el mismo aún.

Para ello (por cada tipo de producto en stock a comprar) de su contador de Dinero debe restar 10 unidades, y restar la cantidad de unidades compradas.

Luego de eso, se aplica el mismo procedimiento que en el Abastecimiento Normal.

Ahora, desde el turno 2 hasta el turno 15, los contadores de Productos Pedidos; Productos en Stock; Prestigio; y Dinero, comienzan con las cantidades resultantes al terminar el turno anterior. O sea, que continúan, al comenzar estos nuevos turnos. Todas las reglas anteriores se mantienen igual, aunque con la excepción de que en los Productos en Stock, el nuevo límite máximo es de 14 unidades.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

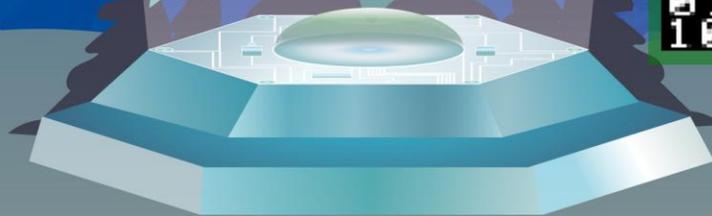
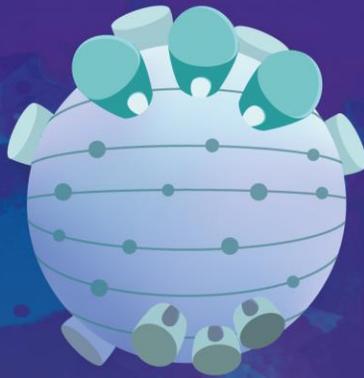
Al terminar el turno 15, se hará el conteo de los resultantes acumulados en Dinero, y en Prestigio. Anotar (o recordar) para registrarlo en una tabla de resultados históricos.

En este momento, es cuando finaliza el juego.

CARTAS DE EVENTOS

- 1). *Sin novedades a la vista!* **(+0)**
- 2). *El negocio sigue estable.* **(+0)**
- 3). *Sin deudas, sin bonificaciones.* **(+0)**
- 4). *Los mercados funcionan normalmente.* **(+0)**
- 5). *Las dificultades son gestionables.* **(+0)**
- 6). *Derrumbe financiero general!* **(-5)**
- 7). *Deuda por impuestos!* **(-4)**
- 8). *Negocios externos han fallado!* **(-3)**
- 9). *Fallo judicial adverso, y pago de costos!* **(-2)**
- 10). *Imprevistos económicos a resolver!* **(-1)**
- 11). *Optimización de costos de mantenimiento!* **(+1)**
- 12). *Dividendos positivos en acciones bursátiles!* **(+2)**
- 13). *Nuevos contratos ganados!* **(+3)**
- 14). *Retorno de inversiones bursátiles, con intereses ganados!* **(+4)**
- 15). *Bonanza financiera general!* **(+5)**

HAWAII QUANTUM-EXPRESS



Hawaii
Quantum-Express

Sin
novedades
a la vista!
(+0)

El negocio
sigue
estable.
(+0)

Sin deudas,
sin
bonificaciones.
(+0)

Los mercados
funcionan
normalmente.
(+0)

Las
dificultades
son
gestionables.
(+0)

**Derrumbe
financiero
general!
(-5)**

**Deuda por
impuestos!
(-4)**

**Negocios
externos
han
fallado!
(-3)**

**Fallo
judicial
adverso, y
pago de
costos!
(-2)**

**Imprevistos
económicos
a resolver!
(-1)**

**Optimización
de costos de
mantenimiento!
(+1)**

**Dividendos
positivos
en acciones
bursátiles!**
(+2)



**Nuevos
contratos
ganados!**
(+3)



**Retorno de
inversiones
bursátiles,
con intereses
ganados!**
(+4)



**Bonanza
financiera
general!**
(+5)



-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

+7

0	1	2	3	4	5	6
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

7	8	9
----------	----------	----------

0	1	2	3	4	5	6
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

7	8	9
----------	----------	----------

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

7	8	9
---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

7	8	9
---	---	---

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

7	8	9
---	---	---