



# TALENT EXPLORER



## REGLAS DEL JUEGO

- 1 → Material del juego
- 2 → Jugadores
- 3 → Duración de una partida
- 4 → Finalidad del juego
- 5 → Objetivo del juego
- 6 → Preparación del juego
- 7 → Inicio de la partida
- 8 → Modo de proceder
  - Desplazamiento de los astronautas
  - Planetas, meteoritos y agujero negro
- 9 → Fin del juego



1

## MATERIAL DEL JUEGO

→ Para descargar

- 1 tablero de juego
- 34 cartas Talento
- 12 cartas Misión
- 24 cartas Energía
- 10 cartas Energía en blanco (opcional)
- 5 cartas Joker
- 1 carta de vuelo única por equipo que debe rellenar cada jugador a medida que avanza

→ Proporcionado por los jugadores

- 1 ficha o peón astronauta de color o de forma diferente para cada jugador
- 1 ficha o peón meteorito
- 1 dado con numeración de 1 a 6
- 1 bolígrafo por jugador

2

## JUGADORES

Entre 2 y 5 (máximo aconsejable).  
La edad de los jugadores: a partir de los 16 años (aconsejable)

3

## DURACIÓN DE UNA PARTIDA

30 a 50 minutos según el número de jugadores

4

## FINALIDAD DEL JUEGO

Cambiar la mirada sobre nosotros mismos y sobre los demás, entendiendo de que todos tenemos talentos y podemos movilizarlos para actuar.

5

## OBJETIVO DEL JUEGO

La tripulación ha de llevar a cabo una exploración por el espacio y volver a su campamento base antes de regresar a la Tierra. En esta exploración deberán completar cinco misiones avanzando de planeta en planeta. Cada misión, permite a cada astronauta descubrir un talento propio que ha utilizado para afrontarla.

***Cuidado con el meteorito que envía a los jugadores al agujero negro!***



## 6

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

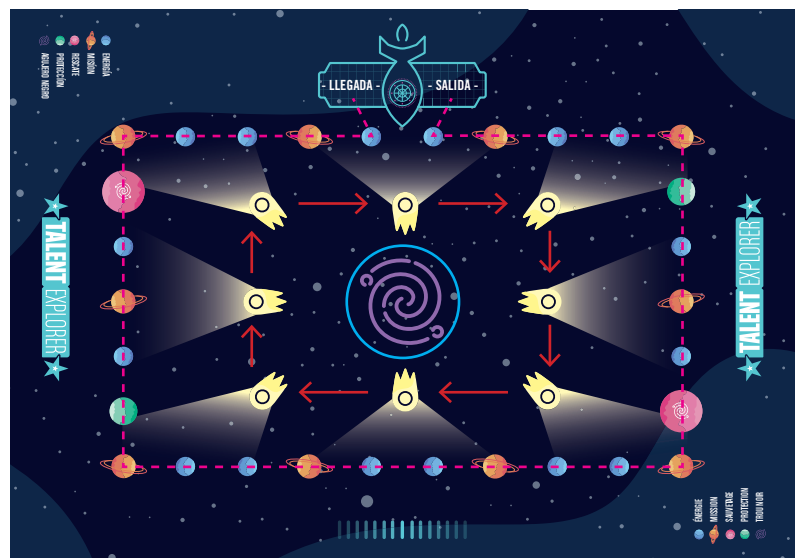
- Imprimir el tablero en el formato que se desea y colocarlo en el centro de la mesa.
- Colocar una ficha astronauta por jugador sobre la casilla de Salida del tablero.
- Distribuir a cada jugador 1 carta Joker.
- Ordenar las cartas de Talento según su numeración y colocarlas boca arriba en un solo mazo junto al tablero. Cada carta tiene un color de fondo: indica una de las 4 familias a las que pertenece este talento.
- Hay una carta de vuelo colectiva en la que al inicio de la partida se apuntará el nombre de los jugadores. A medida que avance el juego y los astronautas vayan completando sus misiones, así como identificado los talentos, se irán anotando en dicha carta.
- Barajar las cartas Misión y colocarlas en un solo mazo junto al tablero.
- Repetir el proceso con las tarjetas de energía. Existe la posibilidad de utilizar las cartas energía en blanco que funcionan a modo de comodín para adaptarlas a la tipología de jugadores.
- Colocar la ficha meteorito fuera del tablero.

## 7

## INICIO DE LA PARTIDA

El tablero *Talent Explorer* tiene 2 recorridos. En la parte exterior, la zona de los planetas, en el interior, la zona de desplazamiento de los meteoritos y en el centro el agujero negro. Las fichas astronautas se desplazan en la zona de los planetas. Su punto de inicio es la casilla « Llegada » y su punto de llegada la casilla « Salida ». Durante la partida, las fichas de los astronautas se pueden desplazar en cualquier de las dos direcciones.

El meteorito se desplaza siempre en el sentido de las agujas del reloj.



- - - Zona de los planetas

— Agujero negro

→ Zona de desplazamiento de los meteoritos



- Cada jugador tira el dado y quien obtiene el número más alto comienza.
- Los jugadores juegan en el sentido de las agujas del reloj uno tras otro.

### → Desplazamientos de los astronautas

El primer jugador lanza el dado:

#### Si el dado indica 2, 3, 4, 5 o 6:

El jugador coloca su ficha en el planeta de energía azul debajo de la casilla de inicio, mueve su ficha a la izquierda o a la derecha y la hace avanzar el número de casillas indicado.

#### Si el dado indica 1:

el meteorito entra en juego (ver Movimientos del meteorito más abajo).

Cuando un jugador ha completado sus cinco misiones debe dirigirse a la casilla de llegada. Entrará a través del planeta azul de Energía que está situado justo debajo de la casilla de llegada. Para entrar es suficiente que el número de la tirada del dado iguale o supere a las casillas que resten.

Una vez allí, debe esperar la llegada del resto de la tripulación.

En todo momento, puede salir a salvar a los otros jugadores que cayeron en el agujero negro. Para ello, tendrá que conseguir posicionarse en uno de los planetas de Rescate « Sauvetage » y luego volver al campamento base, sin realizar ninguna misión, aunque aterrice en un planeta de Misiones y realizando el recorrido más corto.

### **¡Pero cuidado con el meteorito del que no está protegido!**

### → Planetas, meteorito y agujero negro



#### Planeta Misión

Cuando el jugador aterriza en un Planeta de Misión, toma una Carta de Misión. Lee en voz alta su misión y las tres propuestas de acción.

- 1 El jugador elige la propuesta de acción que más le satisfaga y la transmite a la tripulación. A continuación, comunica el número indicado al final de la propuesta elegida al jugador situado a su izquierda. Este último, toma la carta Talento que corresponde al número y lee en voz alta



el nombre del Talento así como los 3 aspectos característicos de este talento. Consultar si el jugador se reconoce o no en sus características. Vuelve a poner la carta en el mazo en el lugar correspondiente al número del talento.

A continuación, el jugador rellena la carta de vuelo de la tripulación con su nombre, el número de la misión, el número y el nombre del talento y marca la casilla que corresponde al color de la carta.

- ② Si un jugador no se siente identificado en las acciones propuestas o que solamente se identifica con las acciones que corresponden a los talentos que ya tiene, puede utilizar su carta de Joker y tomar otra carta Misión. Cada jugador solamente puede utilizar una vez la carta Joker en la misma partida.
- ③ Si un jugador toma una carta de Misión que ya ha completado, la devuelve al montón y toma otra.



### Meteorito

- **Desplazamiento del meteorito**

Cuando el dado cae en el número 1 por primera vez, el meteorito entra en juego y la tripulación elige colectivamente dónde colocar el meteorito en su zona de desplazamiento.

Cada vez que el dado indica 1, el meteorito se mueve dentro de su radio de acción, siempre en el sentido de las agujas del reloj.

- **Acción del meteorito**

Cada meteorito tiene un campo de acción de varios planetas situados a izquierda y derecha del meteorito sobre el tablero de juego.



### El agujero negro

- ① Cuando un jugador entra en el radio de acción del meteorito, cae en el agujero negro del centro del tablero, mueve su ficha allí y espera hasta que otro jugador lo libere.
- ② Cuando el meteorito se desplaza (dado=1) y cambia el campo de acción, los jugadores que se encuentran en este nuevo campo de acción caen a su vez en el agujero negro del centro del tablero. Por lo tanto, sitúan su ficha en el agujero negro y esperan hasta que otro jugador los libere.





### **Planeta Protección**

Cuando un jugador llega a esta casilla, está protegido de la acción del meteorito.



### **Planeta de Rescate**

Cada vez que un astronauta aterriza en el planeta de rescate, libera al jugador o jugadores que han caído en el agujero negro del centro del tablero. El o los astronautas rescatados se unen a él en la misma casilla y la partida continúa con el siguiente jugador.



### **Planeta Energía**

El planeta Energía permite al jugador descansar, relajarse o recuperar energía.

Cuando un jugador llega a un planeta de energía, toma una carta de energía, la lee en voz alta y sigue las instrucciones. A continuación, vuelve a poner la carta en el fondo de la baraja.

9

## **FIN DEL JUEGO**

El juego termina cuando la carta de vuelo de la tripulación se ha completado y todos los jugadores han regresado al campo base. La exploración se ha realizado y el cohete puede despegar en dirección a la Tierra.

Si todos los jugadores caen en el agujero negro, la exploración es un fracaso y la tripulación se ha perdido.

Si el tiempo de la misión se agota, los astronautas empiezan a quedarse sin oxígeno. Deben esperar a que llegue un equipo de rescate con oxígeno para poder reanudar la exploración.



**Erasmus+**

Programme ERASMUS+ Partenariat stratégique.

Projet n° 2019-1-FR01-KA204-062326 financé avec le soutien de la communauté économique européenne.

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues