



ASTEROIDES S. A.

CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 3.0 España
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/>

Un juego para 2 empresarios espaciales

INTRODUCCIÓN

En **ASTEROIDES S. A.** los jugadores representan a empresarios espaciales que tratan de enriquecerse con los minerales que extraen del cinturón de asteroides situado entre Marte y Júpiter. Para ello enviarán sus naves a controlar los asteroides de los que quieren extraer el mineral anticipándose a su adversario.

ASTEROIDES S. A. es un juego para 2 empresarios espaciales con una duración de quince minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de **ASTEROIDES S. A.** es recoger la mayor cantidad de minerales del cinturón de asteroides. Los jugadores utilizarán sus cartas de cohetes para controlar el asteroide y llevarse los minerales hasta sus bases en la Tierra. Pero la victoria no solo está determinada por la cantidad total de mineral extraído. Será necesario, para ganar, equilibrar las cantidades que se extraen de cada material.

COMPONENTES

Los componentes del juego son los siguientes:

- **Cartas de Cohetes:** 50 cartas divididas en cinco colores (azul, morado, dorado, negro y verde) y numeradas del 1 al 10 que representan los cohetes que los empresarios espaciales utilizan para recuperar el mineral de los asteroides.
- **Cartas de Asteroides:** 30 cartas divididas en seis colores (azul, morado, dorado, negro, verde y blanco) y numeradas del 0 al 4 que representan los asteroides que ofrecen los distintos tipos de minerales.

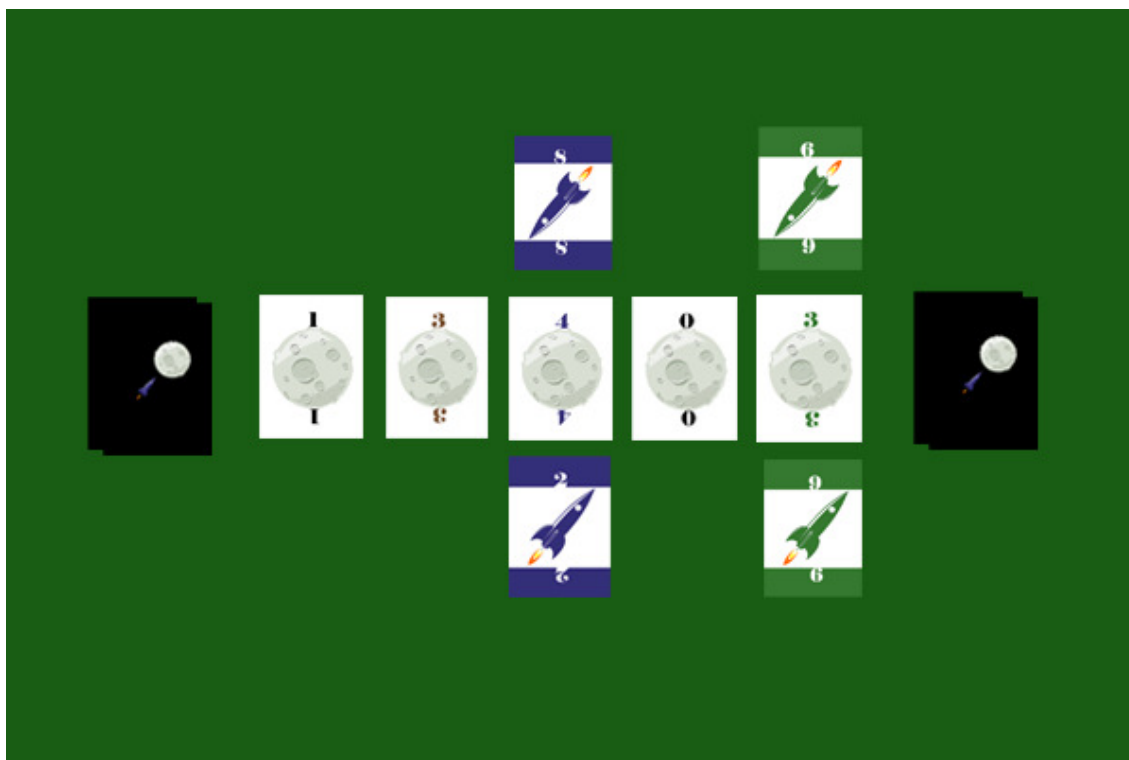
PREPARACIÓN

Se barajan las 30 cartas de asteroides y se colocan cinco sobre la mesa boca arriba formando una fila entre ambos jugadores, que denominaremos **cinturón de asteroides**. El resto, que forma la **pila de asteroides**, se deja a un lado, accesible por ambos jugadores.

Se barajan las 50 cartas de cohetes y se reparten seis a cada jugador. El resto, que forma la **pila de cohetes**, se deja a un lado, accesible por ambos jugadores.

El jugador que tenga un aspecto más extraterrestre comienza el juego.

JUEGO



El jugador que tiene el turno debe jugar una carta de su mano respetando las siguientes reglas:

- Puede colocarse una carta de cohete frente a un asteroide, en el lado de la mesa del jugador, siempre que el color de la carta coincida con el color del asteroide.
- Puede colocarse una carta de cohete de cualquier color frente a un asteroide de color blanco.
- Si el número de cartas colocadas frente al asteroide, contando tanto las propias como las del rival, es igual al valor del asteroide, el jugador cuya suma de los valores de los cohetes sea mayor ha

controlado ese asteroide. En caso de empate las cartas y el asteroide se descartan y se coloca un nuevo asteroide de la **pila de asteroides**.

- En el caso de un asteroide con valor cero o uno es suficiente con colocar una carta (cualquier jugador) para controlarlo.
- Si el jugador no puede colocar ninguna carta de su mano, se descartará de una de ellas a su elección y la dejará en el **mazo de descartes**.

Cuando un jugador controla un asteroide se lleva todas las cartas de cohete, tanto propias como del rival, boca abajo frente a él en **su mazo de cohetes**, y se lleva el asteroide controlado boca abajo frente a él en **su mazo de asteroides**.

Ejemplo: En la figura anterior vemos una situación de juego después de que cada jugador haya jugado sus dos primeras cartas. En esa situación, el jugador A (el que ha jugado el cohete 2 azul frente a él) tiene el turno y tiene, entre otras, las siguientes cartas en la mano: cohete 3 azul, cohete 6 negro, cohete 3 marrón y cohete 2 verde.

Veamos las cuatro posibilidades:

- 1) *Si juega el cohete 3 azul frente al asteroide 5 azul incrementará su valor en dicho asteroide hasta 5 puntos (por 8 de su rival) pero no podrá llevarse las cartas, ni él ni su contrario, ya que ese asteroide requiere que se jueguen 4 cartas en total y solo hay tres.*
- 2) *Si juega el cohete 6 negro podrá hacerlo frente al asteroide 1 negro o sobre el asteroide 0 negro. En ambos casos dado que solo es necesario jugar una carta en esos asteroides se llevará la baza (su carta de cohete 6 negro al mazo de cohetes, el asteroide elegido al mazo de asteroides), sacará una carta de la pila de asteroides y la colocará sustituyendo la anterior.*
- 3) *Si juega el cohete 3 marrón lo colocará frente al asteroide 3 marrón y terminará su turno.*
- 4) *Si juega el cohete 2 verde lo colocará frente al asteroide 3 verde. Como en total hay tres cartas de cohete jugadas sumará su valor ($9+2=11$), lo comparará con su rival (6) y como su valor es superior se lleva la baza (las tres cartas de cohete verde, 9, 2 y 6, a su mazo de cohetes y el asteroide 3 verde al mazo de asteroides).*

Cada vez que se controle un asteroide se sustituye en el cinturón de asteroides por otro procedente de la **pila de asteroides**. Por lo tanto en el **cinturón de asteroides** siempre hay cinco asteroides.

Una vez resuelto el control del asteroide si fuera necesario resolverlo o una vez jugada la carta de cohete sin obtener el control de ninguno, **el jugador roba una carta de la pila de cohetes** y el turno le corresponde al siguiente jugador.

Cuando el jugador en posesión del turno no pueda robar cartas de la **pila de cohetes** porque está agotada el juego termina. También alcanzamos el final si la **pila de asteroides** está agotada cuando es necesario reponer uno en el **cinturón de asteroides**.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador no puede robar carta porque la **pila de cohetes** está vacía o porque la **pila de asteroides** está vacía. En ese caso se procede a contar los puntos que han obtenido los jugadores. Aquel que tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, ambos ganan.

Cada asteroide proporciona tantos puntos como valor muestra en su carta, excepto los asteroides marcados con un 0, que dan puntos dependiendo de cuántos tenga el jugador.

- 1 asteroide 0, 0 puntos
- 2 asteroides 0, 1 punto.
- 3 asteroides 0, 2 puntos.
- 4 asteroides 0, 4 puntos.
- 5 asteroides 0, 8 puntos.
- 6 asteroides 0, 16 puntos.

Una vez sumados todos los puntos obtenidos por el mazo de asteroides el jugador debe determinar en qué color tiene el máximo número de cohetes y en qué color tiene el mínimo número de cohetes (0 si no tiene ninguno de un color concreto) en su mazo de cohetes. La diferencia entre ambos valores se resta del valor que ha obtenido del mazo de asteroides.

Ese valor final es la puntuación obtenida por el jugador.

Ejemplo: Si el jugador ha conseguido el asteroide 4 negro, el asteroide 2 verde, el asteroide 3 azul y los asteroides 0 dorado y negro (dos asteroides con valor 0 dan un punto más), suma $4+2+3+1=10$ puntos por asteroides. Después determina que el máximo de cohetes que tiene es 6 cohetes negros y el mínimo ninguno morado en su mazo de cohetes, por lo que la diferencia entre ambos valores es 6. Por lo tanto la puntuación final obtenida es $10-6=4$.