

LISTA DE COMPONENTES



1 tablero de galaxia de doble cara



1 panel de dados de doble cara



6 tablas de tecnologías de doble cara



1 tabla para modificadores



24 piezas de transmisor



4 tablillas de sede corporativa de doble cara



1 tabla para

astrogiros

17 piezas de sistema planetario





1 indicador de tiempo

6 anillos de explotación para cada color



30 fichas de astrogiro (10 de cada tipo)



3 indicadores de prima de 7 puntos por desarrollo



3 indicadores de prima de 4 puntos por desarrollo



12 fichas de recompensa por exploración



1 indicador de 100



12 fichas de modificador de ±1 punto



9 fichas de modificador de +2 puntos



3 figuras de cohete para cada color



más de 30 fichas de plástico para cada color





1 reglamento



1 manual de tecnologías



más de 25 cubos de ingeniería





9 dados plateados



En cge.as/puv puedes encontrar varios videotutoriales sobre el juego



referencia



RESUMEN

LA SITUACIÓN

Nos encontramos en el año 2849, justo cuando el mercado de la energía interestelar se encuentra en su punto más álgido. Las corporaciones rivales han dispuesto sus naves de reconocimiento junto a los bordes de un cúmulo estelar donde abundan los púlsares y ahora se disponen a aprovechar al máximo sus riquezas.

Los jugadores tendrán que hacer progresar a sus corporaciones construyendo unas enormes megaestructuras en el espacio. Estos generadores dinámicos, conocidos como "astrogiros", rotan alrededor de los púlsares y transmiten la energía de forma inmediata hasta los confines más lejanos de la galaxia. Los sistemas de transmisión luego redistribuyen esta energía hacia las centrales ubicadas en los planetas que los equipos de reconocimiento han explorado previamente. ¡La energía no conoce límites! (Y el dinero, tampoco).

CÓMO SE JUEGA

Una partida dura 8 rondas. En cada ronda se llevarán a cabo las siguientes fases en el orden señalado:

- 1. Fase de dados: los jugadores por turnos elegirán sus dados.
- 2. Fase de acciones: cada jugador dispondrá de un turno para gastar los dados que eligió, pudiendo elegir entre varias acciones.
- 3. Fase de producción: los jugadores conseguirán puntos y recursos y prepararán la ronda siguiente.

Los puntos representan el éxito que tiene una corporación en el sector de la distribución energética. Al final de la partida los jugadores ganarán más puntos en función de su rendimiento en varios ámbitos; el jugador con más puntos será el vencedor.

PREPARACIÓN



3 de las 6 placas de objetivo: en tu primera partida te recomendamos que uses los 3 objetivos señalados con el símbolo 🗱 . Sitúalos junto al tablero de galaxia de modo que el quede visible. En una partida normal, deberías elegir 3 objetivos al azar y determinar su lado también aleatoriamente. Devuelve los 3 objetivos restantes a la caja.

superior.

Descubre los 3 primeros transmisores y colócalos junto a esta pila de modo que todos los jugadores puedan ver el dado plateado que aparece.



El resto de componentes se explican en la página siguiente.

PREPARACIÓN PARA LOS JUGADORES

COMPONENTES PARA CADA JUGADOR

Cada jugador deberá elegir un color. Cada color cuenta con los siguientes componentes:



Cada jugador se quedará también una hoja de referencia. Las figuras de cohete, el indicador de puntuación y algunas de las fichas se repartirán por la zona de juego, tal como se explica a continuación. Deja el resto de componentes en la mesa frente a ti.

POSICIONES INICIALES

Dispón al azar un cohete de cada jugador en las casillas para señalar el orden de juego que hay en el panel de dados, tal como se muestra en la imagen inferior. El orden de juego durante el resto de la preparación y durante la ronda 1 vendrá determinado por esta disposición. Al final de cada ronda el orden de juego puede cambiar.

Cada jugador también tendrá dos fichas sobre el panel de dados que servirán como indicadores para los marcadores de iniciativa y de ingeniería. Estas fichas estarán

apiladas en orden inverso, con la ficha del primer jugador en la base de la pila y la ficha del último jugador en la parte superior, tal como se muestra en el ejemplo.



Estas dos pilas de fichas deben situarse en sus casillas iniciales, indicadas de esta manera.

La preparación para una partida con 3 jugadores es idéntica; únicamente debes asegurarte de usar el otro lado del panel de dados. La preparación para 2 jugadores se explica en la página 19.



Las fichas también se usan para anotar los puntos en el marcador de puntuación que rodea el cúmulo de estrellas. El jugador inicial empezará la partida con 5 puntos. El segundo jugador empezará con 6 puntos. Si hubiera más jugadores, el tercero empezaría con 7 puntos y el cuarto con 8 puntos. Esta diferencia de puntos sirve para compensar la desventaja que supone jugar más tarde en la primera ronda.

Deja el indicador de 100 puntos de cada jugador junto a la casilla 0.







Empezando por el último jugador y siguiendo en orden inverso de juego, cada jugador elegirá un portal de entrada y colocará

uno de sus cohetes allí.

Atención: en las partidas con 3 o 4 jugadores, cada jugador tendrá un cohete en una casilla del orden de juego y otro en un portal de entrada. El tercer cohete se quedará en la caja, ya que solo se usa en las partidas con 2 jugadores (ver página 19).



FASE DE DADOS

RESUMEN DE LA FASE DE DADOS

Cada ronda empieza con una tirada de dados. En las partidas con 4 jugadores se tiran los 9 dados plateados. En las partidas con 2 o 3 jugadores solamente se usan 7 dados plateados.

Cada jugador elegirá dos dados que luego usará para realizar acciones durante la fase de acciones. La elección de los dados afectará la posición de los jugadores en los marcadores de iniciativa y de ingeniería. En cuanto se hayan elegido los dados, quedará un dado plateado (o tres, en una partida con dos jugadores). Este dado sobrante podrá copiarse como dado extra durante la fase de acciones.

TIRAR LOS DADOS

El primer jugador (aquél cuyo cohete esté primero en el orden de juego) deberá tirar todos los dados plateados. De este modo se fijará el valor que cada dado tendrá durante el resto de la ronda. Cada dado deberá ponerse luego en el recuadro del panel de dados que se corresponda con ese valor.

Atención: el dado rojo no se debe tirar; déjalo en el agujero negro por ahora.

DETERMINAR LA MEDIANA

El valor de la mediana de los dados viene determinado por el dado central.



Atención: los ejemplos que mostramos aquí son para una partida con 3 jugadores. En una partida con 4 jugadores se usan los 9 dados plateados.

Para mostrar la mediana a los jugadores que jueguen por primera vez, dispón los dados en una fila ordenados según su valor. El dado mediano es aquél que queda en el centro de la fila.

Sitúa el indicador de la mediana señalando el recuadro que se corresponda con el valor del dado mediano. Usa la mano para cubrir todos los dados que haya en aquel recuadro.



Al cubrir el recuadro con el dado, resulta más fácil ver si hay más dados a la izquierda o a la derecha. Si hay más dados a la izquierda, desplaza el indicador una casilla hacia la izquierda. Si hay más dados a la derecha, desplaza el indicador una casilla hacia la derecha. En estos dos casos, el indicador quedará entre dos recuadros.



Si hay la misma cantidad de dados a ambos lados, el indicador se quedará donde estaba: en el recuadro del dado.



ELEGIR DADOS

Empezando por el jugador inicial, cada jugador en su turno se quedará un dado. Al elegir un dado, tendrás que mover una de tus dos fichas a izquierda o derecha, en función de la posición que el dado ocupe respecto al indicador de la mediana. Por lo general, podrás decidir si desplazas tu ficha de iniciativa o tu ficha de ingeniería.

Desplazar la ficha que elijas

Si el dado que adquiriste estaba a la derecha del indicador de mediana, tendrás que desplazar la ficha hacia la derecha. Si el dado estaba a la izquierda, desplazarás la ficha hacia la izquierda. El número de casillas que deberá desplazarse dependerá de la cantidad de recuadros que hubiera entre el indicador y el dado que elegiste.



Ejemplo:



El jugador Verde se queda un 2 y decide mover su ficha de ingeniería, desplazándola 2 casillas hacia la izquierda.

Si el indicador de mediana apuntara al recuadro de un dado, no tendrás que mover ninguna ficha al quedarte un dado de ese recuadro, tal como se muestra en el ejemplo:



Atención: desplazarse hacia la izquierda de un marcador puede ser tan ventajoso como elegir un buen dado. El marcador de ingeniería puede proporcionarte cubos de ingeniería, y el marcador de iniciativa determinará el orden de juego para la siguiente ronda. Estos beneficios se obtienen durante la fase de producción (ver página 16).

Pilas de fichas

Si hubiera algunas fichas encima de la tuya cuando fueras a moverla, déjalas en la misma casilla manteniendo el orden en el que estuvieran. Si la casilla a la que te desplazas estuviera ocupada, tu ficha se situará encima de las fichas que hubiera allí. Se considera que una ficha que esté encima de otra está "por delante" de ella.

Casos especiales

No está permitido que una ficha sobrepase el extremo derecho de un marcador. Si ninguna de tus fichas pudiera desplazarse hacia la derecha, tendrás que elegir otro dado.

Si solo quedaran dados que te obligaran a mover una de tus fichas más allá del extremo derecho de un marcador, podrías elegir cualquier dado y cualquier ficha. En este caso, deberás dejar tu ficha en la casilla del extremo derecho, poniéndola debajo de cualquier otra ficha que hubiera allí.

Si el dado elegido te hiciera sobrepasar el extremo izquierdo de un marcador, simplemente tendrías que desplazar la ficha hasta la casilla situada más a la izquierda.

Si tu ficha estuviera en una pila de fichas en el extremo izquierdo y decidieras "desplazarla" hacia la izquierda, simplemente tendrías que poner tu ficha en la parte superior de la pila.

Eiemplo:

El jugador Rojo se queda un dado que le permite desplazarse 1 casilla hacia la izquierda. Decide desplazar el indicador de iniciativa.





Segundo dado

Después de que cada jugador se haya quedado un dado en su turno, cada jugador elegirá un segundo dado pero en orden inverso. En los ejemplos que aparecen en esta página, los jugadores elegirían en este orden: Verde, Amarillo, Rojo, Rojo, Amarillo y Verde. El primer jugador en elegir será el último en elegir el segundo dado.

Excepción: en una partida con dos jugadores, cada jugador tendrá dos cohetes en las casillas de orden de juego, por lo que elegirán según ese orden (ver detalles en la página 19).

En una partida con 3 o 4 jugadores, quedará un dado en el panel de dados. En una partida con 2 jugadores, quedarán tres dados. El dado o dados que queden en el panel podrán copiarse más adelante y utilizarse como dado extra gastando 4 cubos de ingeniería durante la fase de acciones (ver detalles en la página 15).

VARIANTE PARA EQUILIBRAR EL INICIO

Para evitar que la primera tirada de la partida salga muy descompensada, puedes hacerla de la siguiente manera:

- En una partida con 4 jugadores, pon seis dados con los valores 1, 2, 3, 4, 5 y 6 y tira solo los tres dados restantes.
- En una partida con 2 o 3 jugadores, pon cuatro dados con los valores 2, 3, 4 y 5 y tira solo los tres dados restantes.

Determina la mediana del modo habitual.





FASE DE ACCIONES

RESUMEN DE LA FASE DE ACCIONES

Durante la fase de acciones, cada jugador dispondrá de un turno en el que realizar acciones utilizando los 2 dados que eligió del panel. También existen varias maneras de conseguir un dado extra para tener una acción más. Únicamente se puede conseguir 1 dado extra por turno.

Los jugadores realizarán su turno siguiendo el orden indicado por los cohetes situados en las casillas de orden de juego, empezando por el jugador que empezó la ronda actual.

REALIZAR UNA ACCIÓN

Cada acción del juego requiere gastar algún dado. Cuando quieras realizar una acción, tendrás que gastar un dado que tenga exactamente ese mismo valor.

Ejemplo:



Cuando hayas gastado un dado para realizar una acción, deberás dejarlo en el agujero negro; así sabrás que ya no podrás volverlo a usar durante esta ronda.

Modificar un dado

Cada jugador empieza la partida con una ficha de modificador ±1 punto. Hay maneras de conseguir más modificadores durante la partida. Estas fichas pueden usarse para modificar el valor de un dado. Cuando gastes un modificador, devuélvelo a la tabla de modificadores.



Este modificador permite cambiar el valor de un dado en 1. Por ejemplo, si devolvieras la ficha a la reserva, podrías transformar un 4 en un 3 o un 5.



Este modificador permite sumarle 2 puntos a un dado. Por ejemplo,

podrías convertir un 4 en un 6.

Ejemplo:

Supón que quisieras patentar la tecnología que aparecía en el ejemplo anterior. Necesitarías un 3. Si tuvieras un modificador ±1, podrías usarlo para convertir un 2 o un 4 en un 3 y así realizar la acción.

Los modificadores no pueden combinarse. Así pues, no habría manera de transformar un 3 en un 6. Sin embargo, hay tecnologías que te permiten realizar una acción con un valor superior o inferior al necesario. Estas tecnologías pueden combinarse con un modificador.

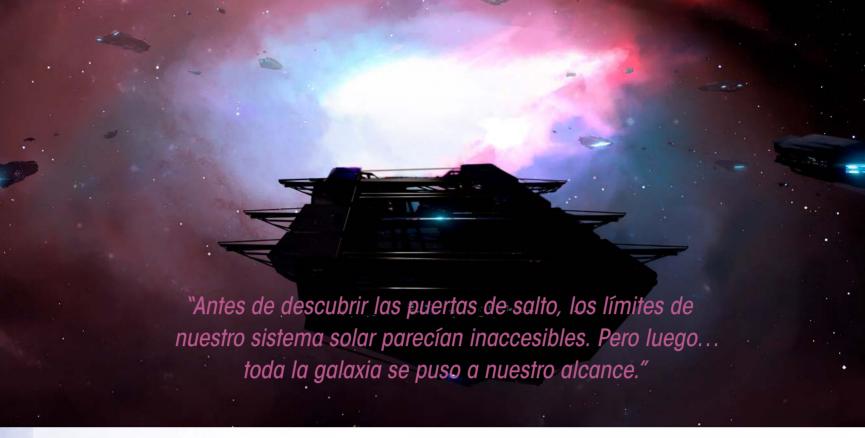
Es posible modificar un dado para que alcance un valor superior a 6. La mayoría de acciones no pueden usar sietes ni ochos, pero serían unos valores válidos para mover la nave de reconocimiento (ver página 10). Sin embargo, no hay motivo alguno para modificar un valor y dejarlo en 0.

ACCIONES POSIBLES

En tu turno podrás realizar varias acciones:

- Mover la nave de reconocimiento
- Explotar un púlsar
- Construir un transmisor de energía
- Patentar una tecnología
- Trabajar en un proyecto especial de la corporación

En la hoja de referencia hay una lista de las acciones disponibles. Está permitido elegir la misma acción más de una vez. La única limitación es que deberás gastar el dado correspondiente al realizar cada acción.



MOVER LA NAVE DE RECONOCIMIENTO

Cada jugador dispone de una nave de reconocimiento. La tarea de la nave es explorar la galaxia, reclamar púlsares y erigir centrales de energía en distintos planetas.

El portal de entrada



Cada nave empieza por un portal distinto. Los jugadores eligieron estos portales de entrada en orden inverso durante la preparación de la partida. El portal es el lugar desde donde partirá la nave en su primer vuelo. Nunca se podrá volver a un portal de entrada.

El trayecto de la nave

Para mover la nave de reconocimiento, tendrás que gastar un dado de cualquier valor. El valor determinará la cantidad exacta de tramos para ese trayecto. Tendrás que mover la nave ese número de tramos sin ir más lejos. Con un modificador sería posible usar un dado que alcanzara un valor de 7 o incluso 8 (ver detalles en la página 9). No está permitido realizar un trayecto de distancia cero.

Un trayecto siempre se realiza por tramos. Cada tramo conecta dos localizaciones. Las posibles localizaciones son:



Atención: algunos púlsares están aislados; no están conectados por ningún tramo. Una nave de reconocimiento no puede volar hasta un púlsar aislado.

Estos trayectos serían válidos:

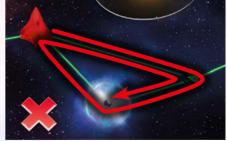


La nave roja puede terminar su trayecto en el púlsar con un 1 o un 2. Podría terminar en el sistema planetario con un 1 o un 4.

Durante el transcurso de una acción no está permitido recorrer el mismo tramo más de una vez.

Estos trayectos no serían válidos:





La nave roja quiere terminar su trayecto en el púlsar. No le servirían ni un 3 ni un 5. Estos trayectos no serían válidos ya que vuelven a pasar por encima de un tramo anterior.

Esta restricción se aplica a un solo trayecto (es decir, a un dado). Si en el mismo turno volvieras a mover la nave, podrías volver a pasar por tramos que recorriste en el anterior trayecto.

Planetas

Si eres el primer jugador cuyo trayecto atraviesa un sistema planetario o termina en él, al final del trayecto voltea la pieza del sistema. En ella verás una serie de planetas.

En una partida con menos de 4 jugadores, algunos de estos planetas tendrán que cubrirse con fichas de los colores que no participen en el juego. En una partida con 2 jugadores, deberás colocar una ficha de un color que no juegue en todos los planetas señalados con un 3. En una partida con 2 o 3 jugadores, deberás colocar una ficha de un color que no juegue en todos los planetas señalados con un 4. De esta forma se indica que estos planetas no están disponibles.

Tanto si eres el primer jugador en descubrir un sistema planetario como si llegas más tarde hasta él, podrás erigir una central en uno de los planetas. Las siguientes reglas determinan qué planetas estarán disponibles:

- Solo se permite una ficha por planeta.
- Los planetas señalados con un 3 no estarán disponibles en las partidas con 2 jugadores, y los señalados con un 4 tampoco lo estarán en las partidas con 3 jugadores.
- Si tienes una central en uno de los planetas de ese sistema, no podrás erigir otra central en otro planeta de ese mismo sistema.



Cada pieza de sistema planetario muestra una recompensa por exploración. Esta recompensa solo se consigue si tu nave termina el vuelo en ese sistema y erige una central en un planeta azul. Siempre habrá al menos 1 planeta azul en todos los sistemas inexplorados, así que sale a cuenta ser el primero en llegar. Si en el sistema hubiera tanto planetas azules como planetas inhóspitos, no podrás ocupar un planeta azul a menos que tu trayecto haya terminado allí. Dicho de otro modo:

- Si no hay ningún planeta disponible o si ya tienes una central allí, no podrás erigir ninguna central nueva y no conseguirás ninguna recompensa.
- Si hay algún planeta disponible, tus opciones dependerán de si tu trayecto ha terminado allí o si sólo has atravesado el sistema:
 - Si atraviesas un sistema, deberás colocar una ficha sobre un planeta inhóspito de haber alguno disponible. Si no lo hubiera, deberás colocar tu ficha sobre un planeta azul. En ninguno de los casos recibirás la recompensa.
 - Si el trayecto termina en un sistema planetario, deberás colocar la ficha en un planeta azul si hay alguno disponible. En este caso, conseguirías la recompensa por exploración. Si no hubiera ningún planeta azul disponible, tendrías que erigir tu central en un planeta inhóspito y no conseguirías ninguna recompensa.

Caso especial: a veces es posible terminar en un sistema que has visitado anteriormente en el mismo trayecto. En este caso, erige la central al final del trayecto e ignora tu visita anterior.

Recompensa por exploración

Tal como se ha indicado, si el trayecto termina en un sistema planetario y eriges una central en un planeta azul, conseguirás una recompensa. En ese momento podrás quedarte con la recompensa que se ofrece en el sistema planetario o bien podrás robar una ficha de recompensa por exploración. La mayoría de fichas de recompensa aportan una cantidad variable de puntos. Algunas proporcionan otras ventajas. En la última página de este reglamento se explica el significado de cada uno de los símbolos que pueden aparecer en ellas.

Ejemplo:



Si terminaras tu trayecto en este sistema y erigieras una central en un planeta azul, podrías quedarte los modificadores que se indican. Si decidieras no hacerlo, robarías una ficha de recompensa por exploración y obtendrías lo que ésta te indicara.



La mayoría de fichas de recompensa por exploración se resuelven y se descartan de inmediato. Si tuvieras que robar una y no quedaran más, vuelve a mezclar las fichas descartadas para crear una nueva pila.

Reclamar un púlsar

Tu nave de reconocimiento también puede reclamar un púlsar. Si el trayecto termina en un púlsar que no sea de ningún jugador, podrás reclamarlo colocando uno de tus anillos de explotación alrededor de él. En cuanto hayas reclamado un púlsar, ningún otro jugador podrá reclamarlo ni construir en él.

Caso especial: si ya has reclamado 6 púlsares, no dispondrás de más anillos de explotación, con lo que no podrás reclamar ningún otro púlsar cuando termines un trayecto en uno.

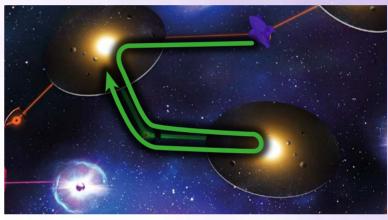
Visitar una localización

Algunas tecnologías pueden darte beneficios al visitar un tipo concreto de localización. Se considera que "visitas" una localización cuando pasas por ella o terminas tu trayecto en ella. Esto no incluye la localización desde la que empiezas (a menos que la visites luego durante el trayecto).

Lugares sin salida

Uno de los lados del tablero central tiene varios puntos sin salida. Los tramos que conectan un lugar sin salida tienen un segmento duplicado. Es decir, que podrías entrar y salir por el mismo punto como parte de una sola acción (usando un tramo para entrar y el otro para volver).

Ejemplo:



Este trayecto sería válido.



Los lugares sin salida te apartan de tu ruta, pero explorarlos tiene sus ventajas. Si tu nave de reconocimiento reclama un púlsar situado en un lugar sin salida o si eriges una central en un sistema sin salida, podrás robar una ficha de recompensa por exploración (aparte de cualquier

otra recompensa por exploración que pudieras obtener del sistema planetario).

Ejemplo:

En la imagen anterior, si el Azul usara un 3, erigiría centrales en dos sistemas planetarios. En el sistema sin salida robaría una ficha de recompensa por tratarse de un lugar sin salida, y luego podría quedarse la recompensa del sistema o bien robar otra ficha puesto que su trayecto terminaría allí.

Si usara un 4, crearía centrales en los dos sistemas y robaría una ficha de recompensa por exploración, ya que uno de los dos sistemas no tiene salida.

Si usara un 5, robaría una ficha de recompensa por exploración al crear una central en el sistema sin salida. Luego, al regresar al otro sistema, como su trayecto terminaría allí podría quedarse la recompensa que hay en él o bien robar otra ficha de recompensa por exploración.

Resumen del trayecto

- Debes mover la nave el mismo número de tramos que el valor del dado (que podría modificarse).
- Descubre cualquier sistema oculto por el que pase la nave.
- Si la nave atraviesa un sistema, pon una de tus fichas sobre un planeta inhóspito que hubiera en él. Si no quedara ningún planeta inhóspito, puedes poner la ficha sobre un planeta azul.
- Si terminas el trayecto en un sistema, pon una ficha sobre un planeta azul y consigue una recompensa por exploración. Si no quedara ningún planeta azul, podrás poner la ficha en un planeta inhóspito, pero no conseguirás ninguna recompensa.
- Si el trayecto termina en un púlsar, reclámalo.
- Si reclamas un púlsar sin salida o eriges una central en un sistema sin salida, roba una ficha de recompensa por exploración.

"Es muy fácil: construyes un anillo gigante que empieza a girar en resonancia con el púlsar. Y luego, cuando intenta girar más deprisa que la velocidad de la luz, su energía se traslada a otra dimensión."



EXPLOTAR UN PÚLSAR

Resumen

Para aprovechar la energía de un púlsar se requieren tres pasos:

- 1. Reclamar el púlsar.
- 2. Construir un astrogiro.
- 3. Activar el astrogiro.

Reclamar un púlsar

Normalmente un púlsar se reclama cuando la nave termina su trayecto en él, tal como se ha explicado en el apartado anterior.



Algunas tecnologías y transmisores te permiten reclamar un púlsar. En este caso, tendrás que elegir un púlsar aislado (es decir, que no esté conectado con ningún segmento).

Cuando un jugador reclame un púlsar, le pertenecerá durante el resto de la partida. Nadie más podrá reclamarlo ni construir en él. Como máximo podrás reclamar 6 púlsares

durante una partida, ya que solo dispones de 6 anillos de explotación.

Adquirir una ficha de astrogiro

Para explotar un púlsar, necesitarás una ficha de astrogiro. Como acción, puedes gastar uno de tus dados para quedarte una ficha de astrogiro de la tabla de astrogiros. Necesitarás un 1 para un astrogiro pequeño, un 2 para un astrogiro mediano, y un 4 para un astrogiro grande. Esta información aparece en la tabla de astrogiros.





Sin embargo, a menudo sale más a cuenta realizar otra acción que te aporte una ficha de astrogiro como recompensa. Algunos sistemas planetarios, proyectos corporativos y tecnologías te dan la oportunidad de conseguir una o más fichas de astrogiro. A veces se indica el tamaño del astrogiro y otras veces podrás elegir.

Puedes adquirir una ficha de astrogiro aunque no hayas reclamado ningún púlsar todavía. De ser así, déjalo frente a ti hasta que llegue el momento de usarlo.

Empezar la construcción

En cuanto dispongas de un púlsar y una ficha de astrogiro ya podrás empezar la construcción.



Cuando coloques una ficha de astrogiro en uno de tus púlsares, ponla por este lado para indicar que se está construyendo.

Un púlsar no puede tener más de un astrogiro, y en cuanto hayas puesto una ficha de astrogiro en el púlsar ya no podrás sustituirla por otra ficha distinta. Sin embargo, no estás obligado a construir en un púlsar en cuanto consigas un astrogiro; puedes empezar a construirlo en cualquier momento de tu turno (o en turnos posteriores). Empezar a construir un astrogiro no se considera una acción.

Prima por el desarrollo de astrogiros

Como los astrogiros son la savia que mueve el sector energético intergaláctico, se concede una recompensa especial al construirlos. Para obtener esta prima debes:

- Tener al menos 2 astrogiros del mismo tamaño.
- Deben estar sobre el tablero (es decir, en púlsares que hayas reclamado). Sin embargo, no importa si todavía se están construyendo o si ya se han activado.

El primer jugador que cumpla estos requisitos recibirá 7 puntos. El jugador deberá quedarse con el indicador de prima del recuadro correspondiente en la tabla de astrogiros. El segundo jugador que cumpla con estos requisitos para ese mismo tamaño conseguirá 4 puntos y se quedará el indicador de 4 puntos.



Las primas de 4 y 7 puntos se conceden para cada tipo de astrogiro. Así pues, podrías conseguir una prima por tener dos o incluso tres tamaños distintos. Sería incluso posible llevarse las dos primas para un mismo tamaño: si dispones de cuatro astrogiros del mismo tamaño antes de que ningún otro jugador tenga más de uno de ese mismo tamaño, te llevarías también el indicador de 4 puntos.

Quédate los indicadores de prima que hayas conseguido. En la mayoría de partidas no tendrán ningún otro efecto, pero en algunas habrá una tecnología que te concederá más puntos por estos indicadores al final de la partida.

Activar un astrogiro

Si tienes un astrogiro construyéndose en un púlsar, puedes ponerlo en marcha gastando el dado que se indique en la ficha. Usa el dado y voltea la ficha; a partir de ahora ya está recogiendo la energía del púlsar.



- Gasta un 3 para voltear un astrogiro pequeño.
- Un astrogiro mediano necesita un 5.
- · Un astrogiro grande necesita un 6.

Una vez volteado, el astrogiro estará "activado" y seguirá estándolo hasta el final de la partida, generando puntos para ti. Recibirás estos puntos durante la fase de producción (ver página 16).

CREAR UNA MEGAESTRUCTURA DE TRANSMISIÓN DE ENERGÍA

Adquirir un transmisor

Un sistema de transmisión de energía consiste en uno o más transmisores en distintos estadios de construcción. Para empezar a construir la estructura, necesitarás una pieza de transmisor.

En cada ronda habrá disponibles tres piezas de transmisores. Para conseguir una, basta con gastar un dado que coincida con el valor del dado que aparezca en la pieza. Sitúa tu primer transmisor delante de ti. Para indicar que has pagado ese coste concreto del dado, cubre ese icono con una de tus fichas. Ahora ya tienes el primer transmisor de la estructura.

Conectar los transmisores

Cada transmisor puede conectarse con otro. Algunos pueden conectarse con dos transmisores más. Las conexiones están en los extremos de la pieza. Los extremos que pueden conectarse vienen indicados por un icono que representa la mitad de un dado.

Al conseguir un segundo transmisor, puedes conectarlo con el primero. De este modo habrás formado un dado que podrás usar como dado extra en cuanto hayas activado ambos transmisores. Los transmisores se conectan por los extremos, pero no es necesario que tengan la misma orientación. Algunos pueden estar "del revés", si quieres.

En el momento en que adquieras un nuevo transmisor, tendrás que decidir si lo conectas a otro transmisor o si quieres que sea el primer transmisor de una nueva estructura. Los transmisores que estén conectados ya no podrán desconectarse. Del mismo modo, si decides no conectar un transmisor, no podrás conectarlo más tarde a otra estructura.



Activar un transmisor

Para completar un transmisor, tendrás que gastar cada uno de los dados que aparezca en la pieza. Uno de los dados ya lo pagaste en el momento de adquirir el transmisor, así que ese coste ya está cubierto (literalmente; deberías haber puesto una de tus fichas encima). Puedes pagar los costes en cualquier orden y en varias rondas. Cada vez que pagues un coste, cúbrelo con una de tus fichas.

En cuanto hayas pagado el último coste, el transmisor te aportará el beneficio inmediato que se indica en el anverso. Luego tendrás que voltearlo (recuperando todas tus fichas). Al final de cada ronda, te aportará el beneficio indicado en el reverso de la pieza. A partir de ahora se considerará activado, recolectando y distribuyendo energía por toda la red.

Cuando voltees una pieza de transmisor, las conexiones del reverso deberán ser las mismas que las del anverso; no está permitido intercambiar los extremos. Medio dado negro por el anverso pasará a ser medio dado rojo por el reverso.

Algunos transmisores tienen solo un dado de coste. Si te quedas uno de estos, habrás pagado el coste entero y lo voltearás de inmediato.

Los beneficios que aparecen en los transmisores se explican en la última página de este reglamento.

Conseguir un dado extra con los transmisores

Si volteas dos transmisores que están conectados, conseguirás el dado rojo que aparezca en la conexión. Durante este turno podrás usarlo como dado extra (ver página 15). Si no lo usas durante este turno, perderás la ocasión de hacerlo.

Es posible usar un dado que no tenga ningún punto, pero posiblemente necesitarás un modificador para que te sirva de algo (en un vuelo de reconocimiento no podrías usar un dado de valor cero, por ejemplo). Sin embargo, hay tecnologías que te permiten usar un dado de valor cero para realizar determinadas acciones.

"La energía parece surgir de la nada; a nosotros nos corresponde llevarla donde haya algo."



LA SEDE CORPORATIVA



El juego incluye 4 tablillas de doble cara con distintas sedes corporativas que ofrecen varias acciones adicionales. Es más fácil aprender el juego sin estas tablillas, así que te recomendamos que en la primera partida las dejes en la caja. Si juegas sin las tablillas de sede, deberías usar las tablas de tecnología Al, All y AllI.

En una partida normal se repartirá al azar una sede corporativa a cada jugador. Cada sede es distinta, y ningún otro jugador podrá usarla.

Las dos caras

Cada tablilla de sede tiene dos caras. Al principio de la partida, antes de tirar los dados por vez primera, tendrás que decidir qué cara quieres usar. La cara 1 es algo mejor para construir astrogiros, mientras que la cara 2 es algo mejor si tienes previsto hacer muchos viajes de reconocimiento.

La pirámide de proyectos

Los proyectos están dispuestos en forma de pirámide. Al principio de la partida, únicamente podrás completar los proyectos que estén en la base. Podrás acceder a un proyecto de la segunda fila en cuanto hayas completado los dos proyectos que tenga justo debajo. Para acceder a un proyecto de la tercera fila tendrás que haber completado el proyecto que tiene justo debajo.

Sólo podrás acceder al proyecto que hay en la cúspide si has completado todos los demás proyectos. Este proyecte permite conseguir muchos puntos, así que los jugadores que centren sus esfuerzos en su sede corporativa pueden verse recompensados.

Completar un proyecto

Cada proyecto solo puede completarse una vez en cada partida. Para completar un proyecto, gasta el dado indicado y señala el proyecto completado con una ficha de tu color.

Tipos de proyectos



La mayoría de proyectos aportan un beneficio único e inmediato (parecido a las recompensas que se obtienen en los planetas con la nave de reconocimiento). En la última página del reglamento se explica qué efecto tiene cada uno.



Los proyectos de este tipo te permiten realizar una ruta de saltos. Si también te aportaran algún punto o cualquier otra recompensa, ésta sería inmediata. En cambio, los puntos por la ruta de saltos solo se pueden conseguir si vuelas allí con tu nave.

Las rutas de saltos

Una ruta de saltos permite conseguir puntos visitando varias puertas de salto de un mismo color. Solo podrás hacer una ruta de saltos si has completado un proyecto que te lo permita. Solo podrás hacer la ruta de un proyecto concreto una vez por partida, pero podrás decidir si usarla en un trayecto determinado o bien si te la guardas para más tarde.

Para hacer una ruta de saltos, tendrás que anunciar cuál de tus proyectos completados vas a usar en el momento de mover tu nave de reconocimiento (la ruta de saltos se aplica a un solo dado, aunque fueras a volar de nuevo con tu siguiente acción). Si dispones de varios proyectos completados que tengan una ruta sin usar, podrás elegir cuál de ellos vas a utilizar (pero no más de uno).

Tu objetivo será visitar tantas puertas de salto del color indicado como puedas. No se contará la puerta de salto desde la que partas, pero sí todas aquellas por las que pases y aquella en la que termines. Cada puerta solo se contará una vez, por mucho que la visites más de una vez. Por cada puerta del color indicado por la que pases, recibirás los puntos que te indique el proyecto.

Ejemplo:

El Verde completa su proyecto y recibe 4 puntos de inmediato. Más tarde, decide usar la ruta de saltos y usa un 5 para mover su nave de reconocimiento.

Visita 3 puertas naranjas y recibe 6 puntos (no recibe ningún punto por su puerta inicial, aun cuando también era naranja).

De haber usado un 6, podría haber visitado una puerta naranja



dos veces, pero no le habría supuesto más puntos ya que cada puerta únicamente se cuenta una vez.

Tras usar un proyecto completado de ruta de saltos, pon una ficha sobre el icono de la ruta para recordar que no podrás realizarla de nuevo.



Al usar este proyecto, podrás elegir el color de la puerta que te va a dar puntos durante la ruta de saltos. Únicamente se concederán puntos por un solo color.

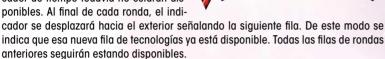
PATENTAR UNA TECNOLOGÍA

Avances tecnológicos

En cada partida se usan 3 tablas de tecnologías (se elige una tabla al azar de cada uno de los grupos I, II y III). Todas las tecnologías deben estar visibles al inicio de la partida.

Durante la primera ronda solo estarán disponibles las tecnologías de la primera fila (la más cercana al tablero). El indicador de tiempo debería estar señalando a esta fila.

Las filas que queden más allá del indicador de tiempo todavía no estarán disponibles. Al final de cada ronda, el indi-



Conseguir una patente

En tu turno podrás usar un dado para patentar una tecnología disponible. El coste viene indicado junto a la tecnología. Pon una de tus fichas sobre el icono de coste para indicar que has patentado esa tecnología.

Dos patentes por tecnología

En aras de la competencia, cada tecnología puede ser patentada por dos jugadores distintos. En cuanto dos jugadores hayan patentado una tecnología, nadie más podrá acceder a ella en lo que queda de partida. Un solo jugador no puede patentar la misma tecnología dos veces.

Hay dos procesos distintos para patentar:



Una tecnología con el icono de un dado solo podrá patentarse una vez por turno. Al final de la primera ronda en que haya sido patentada, la ficha del jugador en cuestión se desplazará abajo para permitir que un segundo jugador la patente.

Atención: en las partidas con 2 jugadores, las tecnologías con un solo icono de dado únicamente podrán patentarse una vez durante toda la partida.



Una tecnología que tenga dos iconos de dado puede ser patentada por dos jugadores en la misma ronda.

Efectos de las patentes

Algunas patentes proporcionan beneficios inmediatos. Otras conceden una habilidad especial que podrás usar durante el resto de la partida. Todas las tecnologías se explican en el Manual de Tecnologías.

COMPRAR UN MODIFICADOR

Algunos proyectos corporativos, sistemas planetarios y patentes pueden aportar una ficha de modificador. También es posible comprar uno de estos modificadores. Se puede comprar un modificador ±1 gastando un dado de valor 1 o 2. Se puede comprar un modificador de +2 gastando un dado de valor 2.

Las fichas de modificadores no están limitadas; si se agotaran, utiliza monedas o cualquier otro sustitutivo adecuado.





DADO EXTRA

El dado rojo

Durante cada ronda podrás usar como máximo un dado extra. Si dispusieras de más de uno, podrás elegir cuál de ellos usar.

Los dados extra se representan mediante el icono de un dado rojo. Al usar uno, deberás tomar el dado rojo que hay en el agujero negro y fijarlo en el valor del dado extra que estás usando. Una vez usado, devuélvelo al agujero negro.

El dado extra puede usarse como cualquier otro dado. Así pues, puedes usar también un modificador con él. No estás obligado a usar los dados en ningún orden concreto.

Copiar un dado restante

Después de que los jugadores hayan elegido sus dados, habrá quedado uno sin elegir (o tres, en las partidas con 2 jugadores). Durante tu fase de acción podrás copiar un dado restante y usarlo como dado extra. Para ello tendrás que gastar 4 cubos de ingeniería y fijar el dado rojo con el valor que estés copiando. El dado plateado que copies deberá dejarse en la tabla de dados. Que un jugador lo copie no impide que otro jugador lo haga posteriormente.

Usar el dado extra de un sistema de transmisores

Al voltear una pieza de transmisor puede crearse un dado rojo si ya hubiera un transmisor adyacente activado. Durante este turno podrás usar este dado como dado extra (no puedes guardarlo para más tarde). Si crearas varios de estos dados, deberás elegir cuál de ellos usar.



Usar un duplicador de dados



Algunas patentes y proyectos corporativos te permiten gastar un dado para conseguir dos. El primer dado es un dado plateado normal, que podrás usar de la forma habitual. Cuando realices esta acción, en vez de devolver el dado plateado al agujero negro, cámbialo para que muestre el nuevo valor.

El dado rojo es un dado extra. No podrás realizar esta acción a menos que uses el dado rojo señalado.

Patentar un dado



Al patentar esta tecnología, deberás pagar un cubo de ingeniería y usar el dado señalado como dado extra. Si no puedes usarlo, no podrás patentarla.

Atención: por lo general, puedes patentar una tecnología o completar un proyecto corporativo aun cuando no puedas

aprovecharlo totalmente. No obstante, los que aportan un dado rojo son una excepción.

Recompensa por exploración



Algunos sistemas planetarios ofrecen un dado extra. Si fueras a conseguir esta recompensa pero no la quisieras (por ejemplo, porque ya has usado un dado extra en este mismo turno), recuerda que siempre puedes robar una ficha de recompensa por exploración en vez de ello.

FASE DE PRODUCCIÓN

Resumen del final de ronda

Cuando todos los jugadores hayan realizado su turno durante la fase de acciones, se pasará a la fase de producción. Los jugadores conseguirán cubos de ingeniería, recibirán algunos puntos y se prepararán para la siguiente ronda. Concretamente, los pasos se realizarán por este orden:

- 1. Determinar el nuevo orden de juego.
- 2. Repartir cubos de ingeniería.
- 3. Aplicar las penalizaciones de iniciativa y de ingeniería.
- 4. Conseguir puntos y cubos por los transmisores activados.
- Puntuar los astrogiros activados.
- 6. Puntuar determinadas tecnologías.
- 7. Preparar la siguiente ronda.

Determinar el nuevo orden de juego

Reordena los cohetes que señalan el orden de juego a partir del orden de las fichas en el marcador de iniciativa. El jugador que esté más a la izquierda será el primero en la siguiente ronda. El jugador más a la derecha será el último. Si hubiera varias fichas en la misma casilla, cada ficha que esté arriba quedará por delante ("a la izquierda") de las fichas que tenga debajo. Este es el nuevo orden de juego que se seguirá durante la siguiente ronda.

Aunque estés en la última ronda del juego, deberás reordenar los cohetes; el orden de juego aportará puntos durante el recuento final.

Atención: al principio de la primera ronda el orden de los cohetes no coincide con el de las fichas de iniciativa, pero al principio de cada ronda posterior sí que coincidirá.

Repartir cubos de ingeniería

Los jugadores recibirán cubos de ingeniería tal como se muestra en el marcador de ingeniería. Igual que sucede con el orden de juego, los empates se resuelven a favor del jugador cuya ficha esté encima.

El número de cubos dependerá del número de jugadores en la partida.

Ejemplo:

El Rojo va por delante, con lo que recibe 3 cubos de ingeniería. El Verde va segundo porque su ficha está encima de la ficha amarilla. Así pues, el Verde recibe 2 cubos de ingeniería y el Amarillo no recibe ninguno.



Los cubos de ingeniería pueden usarse para distintos propósitos: adquirir un dado extra, ganar puntos con algunos transmisores activados y ganar puntos adicionales con algunos objetivos de final de partida.

Aplicar penalizaciones



En los marcadores de iniciativa e ingeniería hay casillas a la derecha señaladas con -1 y -2. Si un jugador tiene su ficha en alguna de estas casillas, en este momento perderá la cantidad de puntos señalada (si tuviera sus dos fichas en casillas de penalización, se le penalizaría por cada una). Los puntos de un jugador no pueden reducirse por debajo de cero.

Comprobar los transmisores activados

Un transmisor activado es aquel que se ha volteado después de haber pagado todos sus dados de coste. Estos transmisores pueden generar puntos o cubos de ingeniería en este momento.

Atención: es recomendable resolver primero los transmisores que produzcan cubos de ingeniería. Así, podrías gastar estos cubos en aquellos transmisores que te reporten puntos.

Puntuar los astrogiros activados



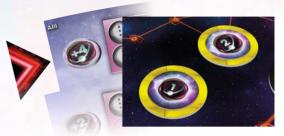
Un astrogiro activado es aquel que se ha colocado en un púlsar con un anillo y luego se ha volteado. Todos los astrogiros activados generan puntos en este momento.

Cada astrogiro activado genera la cantidad de puntos que se indica en la ficha, más la cifra indicada en el extremo izquierdo

de la actual fila de tecnologías (el indicador de tiempo debería estar señalando dicha cifra).

Ejemplo:

El astrogiro mediano produciría 6 puntos, mientras que el pequeño produciría 5. En total el Amarillo generaría 11 puntos con sus astrogiros en este turno.





Este símbolo indica que la cantidad de puntos dependerá de la tirada inicial de los dados. Si el indicador de mediana apunta a un recuadro de dado, el valor a será el de ese dado. Si el indicador está entre dos recuadros, usa el valor más alto.

Ejemplo:

Cada astrogiro activado produciría 5 puntos más (aparte del valor que aparezca en la ficha).



Puntuar tecnologías



Las tecnologías verdes, indicadas por el icono **2**, pueden aportar puntos al final de cada ronda. En este momento es cuando se puntúan.

Preparar la siguiente ronda

Si esta no era la octava ronda, prepara la próxima ronda mediante los siguientes pasos:

- Descarta todos los transmisores que nadie haya adquirido durante la ronda y dispón tres transmisores nuevos tomados de la parte superior de la pila (las letras de los 3 nuevos transmisores no siempre coincidirán; al principio de la ronda 3, por ejemplo, tendrás dos A y una B).
- En cada tecnología que se haya patentado por primera vez durante esta ronda, desplaza la ficha del jugador hacia abajo para indicar que otro jugador podrá patentarla en la siguiente ronda (hazlo incluso para las tecnologías que pueden patentarse dos veces por ronda; así será más sencillo ver las casillas disponibles). En las tecnologías que ya hubiera 2 fichas no es necesario hacer nada, ya que nadie más podrá patentarlas.
- Desplaza el indicador de tiempo hacia el exterior, señalando la siguiente fila de tecnologías. A partir de la próxima ronda estas serán las tecnologías disponibles.

RESUMEN DE LA PUNTUACIÓN

Hay muchas formas de conseguir puntos durante la partida.

Durante la fase de acciones:

- Puedes ganar puntos siendo el primer o el segundo jugador que empiece a construir dos astrogiros del mismo tipo.
- Puedes ganar puntos activando algunos transmisores.
- Si tu trayecto termina en un sistema planetario con un planeta azul, podrías ganar puntos mediante una ficha de recompensa por exploración.
- Algunas patentes te dan puntos inmediatamente.
- · Algunas patentes te puntos al realizar ciertas acciones.
- · Algunos proyectos corporativos te dan puntos inmediatamente.
- Algunos proyectos corporativos te dan la oportunidad de ganar puntos al realizar una ruta que pase por las puertas de salto de un determinado color.

Durante la fase de producción:

- Algunos transmisores activados producen puntos o te dan la posibilidad de comprar puntos.
- · Todos los astrogiros activados producen puntos.
- · Algunas patentes producen puntos.
- Puedes perder puntos si te encuentras en el extremo derecho del marcador de iniciativa o del marcador de ingeniería.
- En una partida con 2 jugadores, ganas un punto si eres el tercero en el marcador de ingeniería.

Al final de la partida:

• Ganas los puntos que se indican en la hoja de referencia (ver siguiente apartado).





Atención: si llegas a los 100 puntos o los superas, toma la ficha de los 100 puntos y déjala frente a ti. Si llegas hasta los 200 puntos, voltéala para que el número 200 quede visible.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina después de la octava ronda. Al final de la partida, conseguirás puntos por varios aspectos.

Objetivos cumplidos

En cada partida hay tres objetivos que se indican mediante las placas de objetivo. En tu primera partida te aconsejamos que uses los objetivos con el icono En tuna partida normal, los tres objetivos deberán elegirse al azar (los otros tres se devolverán a la caja).

Los objetivos te dan la oportunidad de ganar más puntos al final de la partida:



Si has cumplido el objetivo indicado, conseguirás la cantidad señalada de puntos al final de la partida. En ese momento tendrás la posibilidad de conseguir la primera recompensa gastando el número indicado de cubos de ingeniería. Si obtienes la primera recompensa, podrás luego adquirir la segunda.

Eiemplo:

Si hubieras patentado al menos 5 tecnologías, ganarías 6 puntos al final de la partida. Además, tendrías ocasión de ganar 6 puntos más a cambio de 4 cubos de ingeniería. Si consiguieras esta recompensa, podrías ganar 6 puntos adicionales con un solo cubo más. Solamente podrías adquirir las recompensas si hubieras patentado al menos 5 tecnologías.

En la siguiente página se explican todos los objetivos.

Recuento final

Al final de la partida se realiza un recuento final, tal como se indica en la hoja de referencia:

- Las patentes violetas aportan puntos al final de la partida. La mayoría pueden puntuarse en este momento (aunque algunas te darán más puntos luego).
- 2. Puntúa los objetivos.
- Gana 1 punto por cada púlsar que hayas reclamado y que no tenga un astrogiro o bien que todavía se esté construyendo.
- Gana 1 punto por cada ficha de astrogiro que tengas delante de ti (ya sea en construcción o activado).
- Gana 1 punto por cada 2 cubos de ingeniería que te hayan quedado (un solo cubo no da ningún punto).
- 6. Gana los puntos indicados en función de la posición final que ocupes en el marcador de iniciativa. Siempre serán 7 puntos para el primero y 4 puntos para el segundo. Con dos o cuatro jugadores, también se darán 2 puntos para el tercero. En una partida con tres jugadores, no se dan puntos al tercero.
- 7. Finalmente, cada jugador consigue puntos a partir del número de centrales que tenga en los sistemas planetarios, según los valores indicados en la hoja de referencia. Si tuvieras 13 centrales ganarías 50 puntos, y 3 puntos más por cada central más allá de la decimotercera.



Atención: las fichas de recompensa por exploración y las tecnologías con este icono se aplican en el paso 7. No se aplican en ningún otro caso en el que se contabilicen las centrales.

Victoria

Una vez realizado el recuento final, el jugador que más puntos tenga será el vencedor. Los empates se resuelven a favor del jugador que esté más avanzado en el marcador de iniciativa.

OBJETIVOS



Objetivo: tener al menos 2 astrogiros activados del mismo tipo. tipo.

Objetivo: tener al menos 3 astrogiros activados del mismo



Objetivo: tener al menos 2 tipos distintos de astrogiros activados.



Objetivo: tener al menos 3 tipos distintos de astrogiros activados.



Objetivo: tener al menos 3 transmisores activados.



Objetivo: tener al menos 4 transmisores activados.

Atención: en una partida que tenga dos objetivos que requieran astrogiros activados, los que se contabilicen para un objetivo no podrán contabilizarse para el otro.



Objetivo: tener al menos 9 fichas en planetas del tablero de galaxia.

Objetivo: tener al menos 11 fichas en planetas del tablero de galaxia.

Atención: las tecnologías y las fichas de recompensa por exploración que se consideran como centrales adicionales en el momento de contabilizar las centrales al final de la partida, no se aplicarían para este objetivo.



Objetivo: tener al menos 5 tecnologías patentadas.



Objetivo: tener al menos 6 tecnologías patentadas.



Objetivo: haber completado al menos 5 proyectos corporativos (los proyectos de ruta de saltos se contabilizan aun cuando no se haya usado la ruta).



Objetivo: haber completado al menos 3 proyectos de ruta de saltos (los proyectos de ruta de saltos cuyo trayecto consiguiera O puntos también cuentan).

PARTIDAS CON 2 JUGADORES

Preparación

Utiliza la cara del panel de dados para 2 y 3 jugadores. El resto de componentes son los mismos sea cual sea el número de jugadores.

En una partida con 2 jugadores, se usarán 2 figuras de cohete para señalar el orden de juego.

Determina al azar quién será el primer jugador. Coloca los cohetes de ese jugador en las casillas 1 y 3 del orden de juego. El segundo jugador luego colocará sus cohetes en las casillas 2 y 4 (el tercer cohete de cada jugador se usará como nave de reconocimiento, como siempre).

Cada jugador tendrá 2 fichas en los marcadores de iniciativa e ingeniería, que estarán apiladas en orden inverso de juego, como es habitual.

Ejemplo:

Si el Verde fuera el primero, los cohetes y las fichas de los marcadores deberían quedar así:



Fase de dados

El primer jugador tirará 7 dados plateados. Cada jugador elegirá 2 dados, como siempre. La elección se realizará siguiendo el orden marcado por las casillas de orden de juego. Así pues, sería posible que el primer jugador fuera el segundo, tercero o cuarto en volver a elegir, en función del orden de los cohetes.

Al mover las fichas para conseguir recompensas o penalizaciones, un jugador podrá elegir cualquiera de sus 4 fichas, siempre y cuando la ficha no fuera a sobrepasar el extremo derecho del marcador elegido.

Fase de acciones

Tras la elección sobrarán 3 dados. Un jugador podrá gastar 4 cubos de ingeniería para copiar cualquiera de ellos como dado extra.

El jugador que sea el primero en orden de juego realizará el primer turno y el otro jugador realizará el segundo (la posición de los demás cohetes no importa en la fase de acciones).

Las fichas de los colores que no estén jugando deberán usarse para cubrir los planetas señalados con 3. o 4.

Las tecnologías con un icono de dado solo podrán ser patentadas por un único jugador durante toda la partida.

El resto de reglas se mantiene. Concretamente, la prima de 4 puntos por ser el segundo jugador en empezar dos astrogiros del mismo tipo seguirá concediéndose.

Fase de producción

Reordena los 4 cohetes en función de las 4 fichas del marcador de iniciativa (en la preparación para la primera ronda, las fichas estarán apiladas en orden inverso, pero al principio de las rondas posteriores, los cohetes deberán coincidir con el orden en el marcador de iniciativa). Este será el nuevo orden de juego.

Las recompensas en función de la posición en el marcador de ingeniería aparecen en la cara para 2 jugadores del panel de dados:

- 2 cubos de ingeniería para el jugador cuya ficha esté más avanzada.
- 1 cubo para el jugador en segundo lugar.
- 1 punto para el jugador en tercer lugar.

Ten en cuenta que, si un jugador es primero y segundo en el marcador de ingeniería, recibirá 3 cubos.

A un jugador situado en el extremo derecho de cualquiera de los marcadores, se le penalizará por cada una de las fichas que tenga allí.

Recuento final

El recuento final se realiza de la forma habitual. Al puntuar la iniciativa, hazlo como si se tratara de una partida para 4 jugadores; un jugador conseguirá puntos por dos posiciones.

PARTIDAS CON 3 JUGADORES

Entre una partida con 3 jugadores y otra con 4 existen las siguientes diferencias:

- En una partida con 3 jugadores se usa el otro lado del panel de dados, que concede unas recompensas distintas en el marcador de ingeniería.
- En las partidas con 3 jugadores se usan solo 7 de los 9 dados plateados.
- Deberán usarse las fichas de un color que no juegue para cubrir los planetas señalados con un 🕢
- En el recuento final no se conceden puntos por ser el tercero.





LISTA DE ICONOS

Beneficios inmediatos



Gana la cantidad indicada de puntos.



Toma un astrogiro del tipo indicado de la tabla de astrogiros y quédatelo.



Toma un astrogiro de uno de los dos tipos indicados de la tabla y quédatelo.



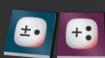
Toma el astrogiro que quieras de la tabla de astrogiros y quédatelo.



Toma dos astrogiros de la tabla de astrogiros y quédatelos. Tienen que ser de tipos distintos.



Roba una ficha de recompensa por exploración (y aplica su efecto). La mayoría de fichas se descartan inmediatamente. Si no quedaran fichas en la pila, mezcla los descartes v crea una nueva pila con ellos.



Quédate los modificadores indicados (si no auedaran más fichas de modificadores, utiliza cualquier sustitutivo).





Consigue los dados indicados. Tendrás que usar el dado rojo como dado extra para este turno (los duplicadores de dados se explican en la página 15).



Quédate el número indicado de cubos de ingeniería (no hay motivo para que se agoten los cubos de ingeniería; las fichas que muestran 4 cubos equivalen a 4 cubos de ingeniería, y está permitido coger cambio en cualquier momento).



Consigue un dado rojo con el valor señalado que podrás usar como dado extra para este turno (recuerda que, si no quieres o no puedes usar la recompensa de un sistema planetario, siempre puedes robar una ficha de recompensa en vez de ello).

Otros beneficios



Este proyecto te permite hacer una ruta de saltos (ver detalles en la página 14).



Este provecto te permite hacer una ruta de saltos con el color de puerta que elijas (ver detalles en la página 14).



Si robas una de estas fichas de recompensa por exploración, auédatela para el resto de la partida (es la única ficha de recompensa por exploración que no se resuelve ni se descarta de inmediato). Al final de la partida, al contabilizar las centrales ubicadas en los planetas, cada una de estas fichas cuenta como si fuera una central más. Este efecto se aplica solo en el momento de contar las centrales, pero no para los objetivos.

Transmisores



Gana de inmediato el número indicado de puntos.



Puedes reclamar de inmediato un púlsar aislado.



Teletransporta de inmediato tu nave a un púlsar. Considéralo como si hubiera terminado su trayecto allí.



Teletransporta de inmediato tu nave a un sistema planetario. Considéralo como si hubiera terminado su travecto allí.



Teletransporta de inmediato tu nave a cualquier lugar. Considéralo como si hubiera terminado su travecto allí.

Atención: no es posible teletransportar una nave a un púlsar aislado.



Durante cada fase de producción, gana los puntos indicados.



Durante cada fase de producción, consigue los cubos de ingeniería indicados.



Durante cada fase de producción, puedes gastar 1 cubo de ingeniería para ganar los puntos indicados. Solo se puede usar una vez en cada ronda. Podrías usar un cubo que un transmisor acabara de producir.

Un juego de Vladimír Suchý

Ilustraciones: Sören Meding Dirección artística y diseño gráfico: Filip Murmak Responsable del proyecto: Petr Murmak Responsable de producción: Vít Vodička Redacción del reglamento: Jason Holt Responsable de la edición en castellano: **Xavier Garriga** Traducción al castellano: Oriol Garcia Probador principal: Michal "Elwen" Štach

Probadores: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Brouthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kudla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vlk, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines y muchos otros miembros de varios clubes en la República Checa, junto con toda la gente estupenda de Czechgaming, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend y muchos otros eventos de nuestro sistema solar. Gracias a Radim Pech, "el Localizador", por las magníficas imágenes del reglamento.

Un agradecimiento especial para Katka Suchá, por todo.



© Czech Games Edition Octubre 2017 www.CzechGames.com

Editado por: Devir Iberia S.L. Rosselló 184, 08008 Barcelona www.devir.com

