

En las lunas de Júpiter y Saturno, hemos descubierto una nueva especie de criatura extraterrestre. Su nombre proviene de su dieta, ya que se alimentan de un mineral lunar raro, la mascagnita. Presentan similitudes sociales y de comportamiento con los insectos terrestres, pero el estudio de las muestras revelará su verdadera naturaleza.



10x



7x

CARTAS



Cuando esta especie sea descubierta, baraja su mazo y reparte cartas a los jugadores que hayan marcado las tres casillas de descubrimiento. Cada jugador obtiene **1 carta por ficha**.

Deja el mazo cerca del tablero de los mascalmitas. Coloca la carta superior boca arriba y junto al mazo.



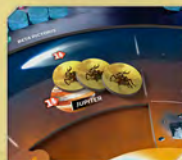
Las casillas con este icono te permiten robar una carta de mascalmita. Puedes **robar de encima del mazo, o tomar la carta boca arriba** y reemplazarla con la carta superior del mazo.

Nota: estas cartas se pueden guardar para ingresos o descartar para su efecto de acción sin coste. Cuentan para el límite de mano.

MUESTRAS



Baraja estas fichas boca abajo. En el tablero de sistema solar, reparte **3 en Júpiter** y **3 en Saturno**. Los jugadores pueden recoger esas muestras durante la partida.



Coloca la ficha restante boca arriba en su casilla designada del tablero de especie extraterrestre.

BONIFICACIONES DE MUESTRA





RECOGER MUESTRAS



Las cartas solo se pueden recoger si tienes una carta que te lo permita. Algunas cartas de esta especie te permiten aterrizar en un planeta (o luna) y recoger una muestra. Cuando recojas una muestra, mira todas las fichas del espacio de ese planeta y elige 1. Devuelve las demás al espacio del planeta.

Puedes usar estas cartas para aterrizar en planetas sin muestras, pero no recogerán ningún mascamita. Conserva la carta delante de ti, en caso de que logres completarla más adelante.

Apila una de tus fichas encima de la muestra que hayas elegido. Esta pila representa una cápsula espacial, que puede ser movida por el sistema solar del mismo modo que tu sonda. Empieza en el espacio del que has tomado la ficha.



MOVER MUESTRAS

Siempre que pudieras mover una sonda, puedes optar por mover tu cápsula de muestras en su lugar. Obtienes publicidad cuando la mueves a espacios marcados, y sufre la penalización al abandonar asteroides.

Cuenta como una sonda en todo lo relativo a efectos de cartas y de tecnologías. No se puede convertir en un orbitador ni en un aterrizador, y no cuenta para tu límite de sondas.

ENTREGAR MUESTRAS

Mientras tu cápsula de muestras esté en el destino de una de tus cartas de misión de mascamita, puedes entregar la cápsula, completando la misión como una acción sin coste.



Esto significa que retiras la cápsula entregada del tablero, revelas la ficha, y obtienes la recompensa indicada en ella.



Conserva la carta como una misión completada. Luego, coloca la ficha usada boca arriba en la siguiente casilla dedicada del tablero de esta especie extraterrestre. Se convierte en una nueva casilla azul.

CASILLAS AZULES CON MUESTRAS

Una vez que hay una ficha de muestra en una casilla azul, puede ser marcada por cualquier jugador como cualquier otra casilla azul. Cuando la marques, obtendrás la recompensa de la ficha.

VARIAS CÁPSULAS

Puedes tener varias cápsulas sin necesidad de llevar un registro de qué cápsula fue habilitada por qué carta. Por ejemplo, si tienes dos cartas que te recompensan por llevar una muestra a la Tierra, puedes elegir qué carta resolverás cuando entregues la muestra. (La otra carta no puede ser resuelta hasta que entregues otra muestra).

Tres objetos gigantescos y altamente reflectantes han sido descubiertos en nuestro sistema solar. Estas «Anomalías» distorsionan el espacio-tiempo en torno a ellas, lo que implica una conexión con observadores distantes. Su descubrimiento ha provocado tanto protestas como idolatría, así como un nuevo sentido de unidad global. Permanecemos expectantes. ¿Habrá alguien observándonos?

CARTAS



Quando esta especie sea descubierta, baraja su mazo y reparte cartas a los jugadores que hayan marcado las tres casillas de descubrimiento. Cada jugador obtiene **1 carta por ficha**.

Deja el mazo cerca del tablero de las anomalías. Coloca la carta superior boca arriba y junto al mazo.



Las casillas con este icono te permiten robar una carta de anomalía. Puedes **robar de encima del mazo, o tomar la carta boca arriba** y reemplazarla con la carta superior del mazo.

Nota: estas cartas se pueden guardar para ingresos o descartar para su efecto de acción sin coste. Cuentan para el límite de mano.

ANOMALÍAS

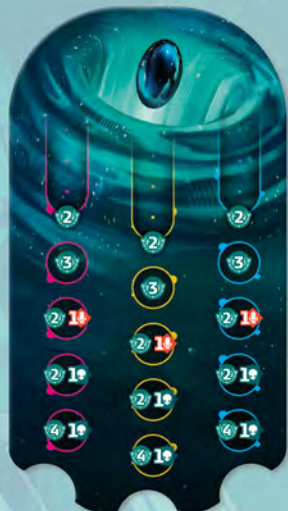


Coloca las tres fichas de anomalía, mostrando una cara al azar, en estos espacios del anillo más exterior del sistema solar:

- Una en el sector con la Tierra.
- Una a 3 sectores de la Tierra en sentido antihorario.
- Una a 3 sectores de la Tierra en sentido horario.



(Si una ficha es colocada en un espacio con Neptuno o Urano, asegúrate de colocarla sin que cubra el planeta).



10x



3x

ACTIVAR ANOMALÍAS



Siempre que rote el sistema solar, **comprueba si la Tierra se encuentra en el mismo sector que una anomalía. De ser así, resuelve la anomalía inmediatamente.**

Cada anomalía se corresponde a cualquiera de



o



En el tablero de especie de las Anomalías, comprueba la columna que coincida con la anomalía activada. **El jugador que haya marcado la casilla más alta de dicha columna obtiene la recompensa indicada en la anomalía.**




Si no se han marcado casillas de esa columna, nadie obtiene la recompensa. (Las casillas marcadas por debajo del tablero de especie extraterrestre no cuentan).

Nota: no hay bonificación por visitar anomalías con tus sondas.



El espacio superior solo otorga 2 puntos, pero siempre está disponible. Los jugadores que marquen este espacio posteriormente ocuparán un lugar por encima de los que lo hicieron con anterioridad.



Si se activara ahora la anomalía  , el **jugador verde** recibiría la recompensa. Si se activara la anomalía  , **nadie** recibiría la recompensa, ya que las casillas por debajo del tablero de especie extraterrestre no cuentan. Si se activara la anomalía  , el **jugador morado** recibiría la recompensa.

'OUMUAMUA

Este asteroide de 400 metros de largo es el primer objeto extrasolar observado en nuestro sistema solar. Hemos hecho un descubrimiento asombroso en su superficie: los restos fosilizados de vida extraterrestre. El subsiguiente estudio de estos exofósiles podría alterar para siempre nuestra comprensión de la vida en el universo.



10x



17x



1x

CARTAS



Quando esta especie sea descubierta, baraja su mazo y reparte cartas a los jugadores que hayan marcado las tres casillas de descubrimiento. Cada jugador obtiene **1 carta por ficha**.

Deja el mazo cerca del tablero de 'Oumuamua. Coloca la carta superior boca arriba y junto al mazo.



Las casillas con este icono te permiten robar una carta de 'Oumuamua. Puedes **robar de encima del mazo**, o **tomar la carta boca arriba** y reemplazarla con la carta superior del mazo. En el caso excepcional de que no haya cartas que robar, este símbolo no tiene efecto.

Nota: estas cartas se pueden guardar para ingresos o descartar para su efecto de acción sin coste. Cuentan para el límite de mano.

'OUMUAMUA

Coloca la loseta de 'Oumuamua en el espacio indicado en el disco 3. (Si hay una sonda en ese espacio, coloca la sonda encima de 'Oumuamua y ese jugador obtiene 1 de publicidad inmediatamente).

Coloca 3 fichas de datos en el espacio de datos de la loseta de 'Oumuamua.



Deja estas fichas de exofósiles junto al tablero de especie extraterrestre de 'Oumuamua.



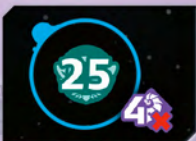


'OUMUAMUA

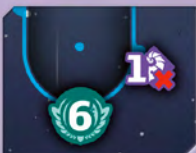
EXOFÓSILES



Este icono significa que obtienes **1 ficha de exofósil**.



Algunas casillas del tablero de especie de 'Oumuamua requieren que **gastes fichas de exofósil** para marcarlas. Si no tienes suficientes fichas de exofósil, no puedes marcar esa casilla.



Las casillas superiores pueden ser marcadas cualquier cantidad de veces por todos los jugadores. Tienes que gastar una ficha de exofósil cada vez que decidas marcarla.

'OUMUAMUA COMO PLANETA

'Oumuamua cuenta como un planeta a efectos de cartas que se refieran a «planetas». Cada vez que visitas 'Oumuamua con tu sonda, obtienes **10**.

Puedes colocar un aterrizador o un orbitador en 'Oumuamua, como lo haces con otros planetas.

REGLAS DE SOLITARIO



El rival también recibe fichas de exofósil. Marca la casilla que requiere pago de exofósiles solo cuanto tiene suficientes fichas; si no, considera la casilla ocupada.



Cuando el rival resuelva este icono, marcará siempre una señal de la loseta de 'Oumuamua.

SEÑALES

Cuando marcas una señal en el sector de 'Oumuamua (como el sector **11** mostrado más abajo), tienes una opción: puedes marcarla en el sector o en la loseta de 'Oumuamua.



Del mismo modo, este icono te permite marcar tanto una señal en un sector con 'Oumuamua como en la loseta de 'Oumuamua.

Hay una recompensa de 1 punto y una de 2 puntos por colocar la primera y la tercera ficha en el espacio de datos de 'Oumuamua.

Como los demás sectores, 'Oumuamua se completa tomando los últimos datos de su espacio de datos. Cada jugador que lo haya marcado obtiene 1 exofósil. Aquí no se determina un ganador. Vuelve a rellenar por completo 'Oumuamua con datos, sin dejar ninguna ficha.

Hemos contactado con una civilización inteligente, situada a 4,5 años luz de distancia. Se basan en tecnologías comparables a las nuestras, lo cual significa que tendremos que esperar nueve años para recibir su respuesta. Mientras tanto, los astrónomos y los científicos de la Tierra trabajan celosamente para decodificar sus mensajes.



10x



4x

CARTAS



Cuando esta especie sea descubierta, baraja su mazo y reparte cartas a los jugadores que hayan marcado las tres casillas de descubrimiento. Cada jugador obtiene **1 carta por ficha**.

Deja el mazo cerca del tablero de los centaurianos. Coloca la carta superior boca arriba y junto al mazo.



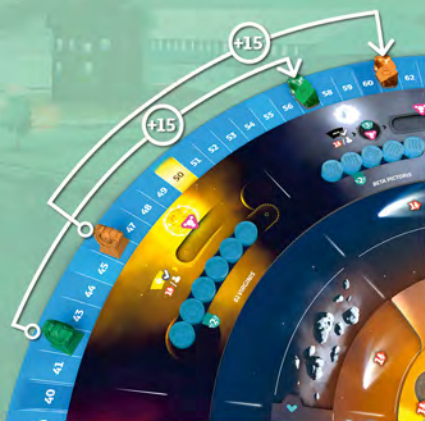
Las casillas con este icono te permiten robar una carta de centauriano. Puedes **robar de encima del mazo, o tomar la carta boca arriba** y reemplazarla con la carta superior del mazo.

Nota: estas cartas se pueden guardar para ingresos o descartar para su efecto de acción sin coste. Cuentan para el límite de mano.

HITOS DE MENSAJE



Cuando esta especie es descubierta, cada jugador toma una loseta de mensaje de su color y la coloca como un hito a 15 puntos por delante de su actual posición en el marcador.



LLEGAR AL HITO DE MENSAJE



Cuando llegues a tu hito de mensaje, elige una de las recompensas disponibles del tablero de especie extraterrestre y cúbrela con tu loseta de hito, por lo que no estará disponible para otros jugadores.

CARTAS DE MENSAJE



Las cartas de esta especie cuestan energía en lugar de créditos.

Cuando juegues una carta de centauriano para su efecto, **coloca una de tus fichas a 15 puntos por delante de contador de puntuación.** Luego, resuelve la parte blanca de la carta, y consévala delante de ti. Cuando llegues a tu ficha, resuelve la parte verde de la carta.

Algunas cartas de centauriano se convierten por sí mismas en algún

tipo de ingresos inusual. Después de guardar la carta, recuerda obtener 1 recurso mostrado inmediatamente. Las cartas de centauriano que no se convierten en ingresos se descartan del modo habitual.

Las cartas de centauriano no se consideran misiones.

RECUERDA: los hitos se resuelven al final del turno en el que se ha sido alcanzado o sobrepasado. Los jugadores evalúan hitos por orden de juego, empezando por el jugador cuyo turno acaba de finalizar. Ningún jugador puede realizar acciones sin coste en este punto.

Varios mensajes

Si tienes varias fichas de mensaje en juego, apila tus cartas de mensaje pendiente, con la carta más antigua encima y las más recientes debajo. Los mensajes se resuelven en el orden en que fueron enviados.

PAGAR DATOS



Algunas casillas del tablero de esta especie tienen un coste. Este coste se paga descartando datos de tu reserva de datos. (No puedes pagar el coste descartando datos ya colocados en tu computadora). Si no puedes pagar el coste, no puedes marcar esa casilla.



Los jugadores pueden marcar las casillas superiores cualquier cantidad de veces. Tienes que descartar 1 de datos cada vez que optes por marcar una.

REGLAS DE SOLITARIO



Cuando se descubre esta especie extraterrestre, el rival coloca una ficha de hito de mensaje como lo haría un jugador, y toma todas las fichas restantes. Puede usarlas con su carta de acción de extraterrestre.

Cuando el rival llega a su hito de mensaje, elige la recompensa más a la izquierda o la derecha, según la flecha de decisión.

El rival marca casillas que requieren de pago de datos solo si tiene una computadora llena y le quedan suficientes datos para pagar.



EXERTIANOS

Descubiertos gracias a las balizas que dejaron atrás, los exertianos utilizaron minera avanzada para extraer energía del mismísimo núcleo de los planetas. El uso continuado de esta tecnología los llevó a su propia desaparición. Aprovechar estas tecnologías es algo que debe abordarse con cautela. Su uso excesivo podría provocar reacciones encendidas del público.



15x



2x

CARTAS DE EXERTIANO



Quando esta especie sea descubierta, baraja su mazo y **reparte 3 cartas a cada jugador**. Cada jugador que haya marcado una casilla de descubrimiento recibe también **1 carta por ficha**. Devuelve el resto del mazo a la caja; ya no será necesario.

En este punto, **cada jugador puede jugar una carta de exertiano por cada ficha que haya colocado en las casillas de descubrimiento**. Las cartas se juegan boca abajo y no se revelan hasta el final de la partida.

Las cartas de exertiano no se consideran en tu mano. (Ignóralas a efectos de límite de mano. No se pueden descartar de ninguna manera).

HITOS DE EXERTIANO

Estas losetas representan nuevos hitos. Los jugadores pueden jugar cartas de exertiano adicionales cuando lleguen a ellos.



Coloca esta loseta de hito en el marcador, a 20 puntos por delante del contador del jugador que vaya en primera posición.

Coloca esta loseta a 40 puntos por delante del contador del jugador que vaya en primera posición.



JUGAR MÁS CARTAS DE EXERTIANO



Cuando cruzas un hito de exertiano, puedes elegir una de tus cartas de exertiano y jugarla boca abajo. Esta opción está disponible incluso para los jugadores que no han marcado signos de vida de esta especie.



En el segundo hito, jugar una carta de exertiano te cuesta 1 crédito. Si no tienes un crédito cuando cruces este hito, no puedes jugar la carta. No podrás pagar este hito más tarde.

En resumen: cada jugador recibe al menos 3 cartas y tendrá al menos 2 oportunidades de jugar una carta boca abajo. Si has marcado una de las tres casillas de descubrimiento de esta especie, recibirás una carta adicional e, inmediatamente, una oportunidad de jugar una carta. (Si has marcado 2, recibes 2; y 3, si has marcado 3).

REGLAS DE SOLITARIO



El rival solo puede robar y jugar cartas de exertiano a través de su carta de acción de esta especie. Ignora los hitos de exertiano.


Cuando esta especie es descubierta, el rival no roba ni juega ninguna carta, pero avanza en el marcador de progreso por cada ficha que haya colocado en casillas de descubrimiento.

Al final de la partida, todas las cartas exertianas se consideran completadas con éxito, y el rival se anota todos los puntos por ellas.

Seguidamente, calcula y compara el peligro con tu rival del modo habitual.


PELIGRO



Cada carta de exertiano presenta cierta cantidad de **PELIGRO**  impresa en ella, que va de 0 a 9. Cuando juegas la carta boca abajo, asumes ese peligro, que no será visible para el resto de jugadores hasta el final de la partida.

Si cumples la condición, al final de la partida también obtendrás los puntos de victoria indicados. Las cartas de exertiano no se consideran misiones ni cartas de puntuación de final de partida.



Además, los jugadores **asumen PELIGRO**  al **marcar casillas del tablero exertiano**. El nivel inferior otorga 3 de peligro por ficha; el nivel medio otorga 2 de peligro; y el nivel superior solo 1.

Al final de la partida, todas las cartas de exertiano jugadas serán reveladas. El peligro de las cartas se añadirá al peligro de las fichas del tablero de esta especie extraterrestre.



El jugador que acumule más peligro perderá una décima parte de sus puntos totales, redondeando hacia abajo. (Por tanto, si tienes 168 puntos, pierdes 16). Los demás jugadores no pierden puntos. En caso de empate por el mayor peligro, todos los jugadores empatados pierden puntos.

Este cálculo se realiza después de que se hayan obtenido todos los demás puntos, incluidos los puntos de las cartas exertianas.