REGLAMENTO



TRANSGALACTICA

Daniele Tascini Edu Valls

El Senado Galáctico ha lanzado el "Decreto Transgalactica": todos los tripulantes en buena condición física de la galaxia deben entregarse al propósito de ampliar sus fronteras. Hay grandes riquezas aguardando a los que decidan explorar nuevos planetas, compartir conocimientos y establecer bases comerciales remotas. Pero adentrarse en lo desconocido nunca es tarea fácil, y las flotas deben estar preparadas para enfrentarse a conflictos, tanto en el campo de batalla como en las vertiginosas esferas de la política espacial.

Para prosperar en este juego (y conseguir el máximo de puntos de victoria, o PV), viajarás a los confines más remotos de la galaxia, mejorarás la influencia de tu flota en todos los asuntos galácticos, competirás con otras flotas por los avances tecnológicos, construir una red comercial y tal vez incluso enviar representantes al Senado Galáctico para conseguir ventajas políticas. ¡Que gane el mejor viajero espacial!

COMPONENTES



5 paneles de control
tableros de jugador



1 panel de operaciones
tablero de juego



1 mapa de la galaxia con dos lados:
2/5 jugadores



15 capitanes (en cinco colores, dos por jugador para partidas a 4-5 jugadores, tres por jugador para partidas a 2-3 jugadores)
Pueden realizar acciones principales y acciones secundarias y enviarse a planetas de acción.



30 tripulantes (en cinco colores, seis por jugador)
Solo pueden realizar acciones secundarias, pero también se pueden enviar a planetas de acción y al Senado.



1 teniente
Solo se necesita si alguien obtiene la loseta de habilidad Teniente.



6 naves (en seis colores)
5 para los jugadores, más una adicional que solo se necesita si alguien obtiene la loseta de habilidad Segunda nave.



35 bases (en cinco colores, siete por jugador)
Se utilizan para colonizar planetas lejanos y conseguir sus recursos.



60 (20X3) piezas de madera de recursos (energía, mineral y alienígena)
Se utilizan para pagar ciertos costes durante la partida.



25 fichas de tecnología (cinco por jugador)
Se utilizan para indicar la posesión de cartas de tecnología.



1 ficha de ronda
Se utiliza para marcar la ronda actual.



5 marcadores de puntuación (en cinco colores, uno por jugador)



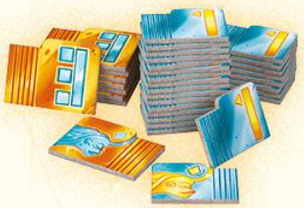
20 fichas de nivel (en cinco colores, cuatro por jugador)
Se utilizan para indicar el avance en los diversos registros.



5 fichas de prioridad
Ayudan a determinar la iniciativa en cada ronda.



5 fichas de nivel de política
Se utilizan para indicar el número de recompensas de minería y ganancias en el panel de control, coincidiendo con tu nivel actual en el registro de política.



30 créditos de valor 1 + 9 créditos de valor 3
Dinero utilizado para pagar.



20 planetas (ocho planetas de acción, siete planetas de minería, cuatro planetas salvajes, un planeta especial Terror tecnológico)
Mundos desconocidos listos para ser descubiertos.



6 fichas de pirata + 12 fichas de pirata en blanco
Hay que salvar a algunos planetas de estos crueles piratas estelares. Al derrotarlos, se obtienen recompensas.



50 losetas de bonificación: 13 de minería, 20 de bonificación básica (azul), 17 de bonificación avanzada (roja)
Proporcionan todo tipo de recompensas durante la partida.



15 losetas de ganancias de la flota (en cinco colores, tres por jugador)
Generan recompensas si los jugadores las desbloquean; ver Ganancias en la pág. 11 y Acción de comercio en la pág. 19.



10 losetas de habilidad
Habilidades únicas de cada tripulante; ver pág. 24.



5 losetas de tercer capitán
Solo se utilizan en partidas a dos jugadores.



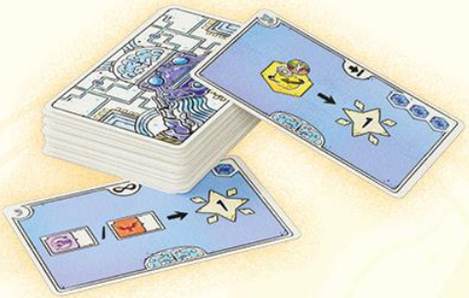
5 Cartas de ayuda
Asegúrate de tenerla cerca durante la partida.



14 cartas de riqueza
Determinan los recursos iniciales de cada jugador al principio de la partida.



14 cartas de objetivo
Objetivos secretos que otorgan puntos al final de la partida; ver pág. 27.



30cartas de tecnología (en tres niveles)
Nuevas capacidades que se desbloquean utilizando la acción de tecnología; ver pág. 20.



26 cartas de misión (en dos niveles)
Generan recompensas si los jugadores las cumplen. Se pueden obtener mediante la acción de política; ver pág. 22.



12 cartas de decreto galáctico
Generan recompensas si los jugadores cumplen sus requisitos y envían a miembros de su tripulación a las oficinas del Senado Galáctico; ver pág. 15.



Adhesivos
Se pueden utilizar para decorar las piezas de madera del juego. No obstante, no son imprescindibles para jugar.

PREPARACIÓN

1. Coloca el panel de operaciones sobre la mesa según el número de jugadores (3 o 4 jugadores).



2. Si vais a jugar a dos o cinco jugadores, coloca el mapa de la galaxia correspondiente sobre el panel de operaciones, según el número de jugadores.

3. Baraja por separado las losetas de bonificación básicas (azules) y las avanzadas (rojas). Colócalas al azar boca arriba en las casillas cuadradas sobre los marcadores de tecnología, ejército, producción, política y el registro de ronda, colocándolas en la casilla del color correspondiente (las losetas de bonificación básicas en las casillas azules y las avanzadas en las rojas). Si una casilla tiene un número dentro, coloca tantas losetas apiladas como indique el número. Devuelve a la caja las losetas restantes.



4. Coloca al azar los planetas de acción básicos (los que no tienen requisitos de comercio) boca abajo en las posiciones centrales del mapa, indicado por el mismo icono. Pon todos los planetas boca arriba. Coloca una loseta de bonificación básica (azul) al azar boca arriba sobre cada uno.

5. Baraja el resto de losetas de planeta y colócalas boca abajo al azar para llenar el resto de posiciones del mapa de la galaxia. Devuelve a la caja los planetas restantes. Pon todos los planetas boca arriba. Coloca una loseta de bonificación avanzada (roja) al azar boca arriba sobre cualquier otro planeta de acción.



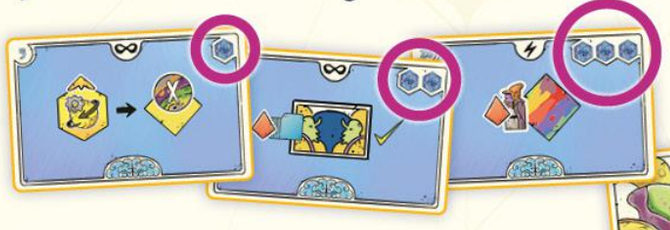
6. Separa las fichas de pirata entre las que están en blanco y las que tienen piratas (Piratas activos). Baraja las fichas de pirata activo boca abajo y toma tantas como el número de jugadores +1 (es decir: si sois 3 jugadores, toma 4). Sin mostrarlas, añade fichas de pirata en blanco (boca abajo), de modo que el total sea igual al número de planetas del mapa de la galaxia, sin contar los planetas de acción básicos iniciales. Coloca al azar 1 ficha de pirata boca abajo en cada planeta, excepto en los planetas de acción básicos. A continuación, pon boca arriba todas las fichas de pirata, retirando las que están en blanco y dejando solo las fichas de pirata activo en los planetas.



7. Separa las losetas de minería mostradas a la derecha y reparte una al azar a cada jugador. Mezcla las restantes con el resto de losetas de minería, y coloca 1 loseta boca arriba en la casilla de la acción de minería del panel de operaciones. Deja el resto en una pila boca abajo cerca de la casilla de la acción de minería.

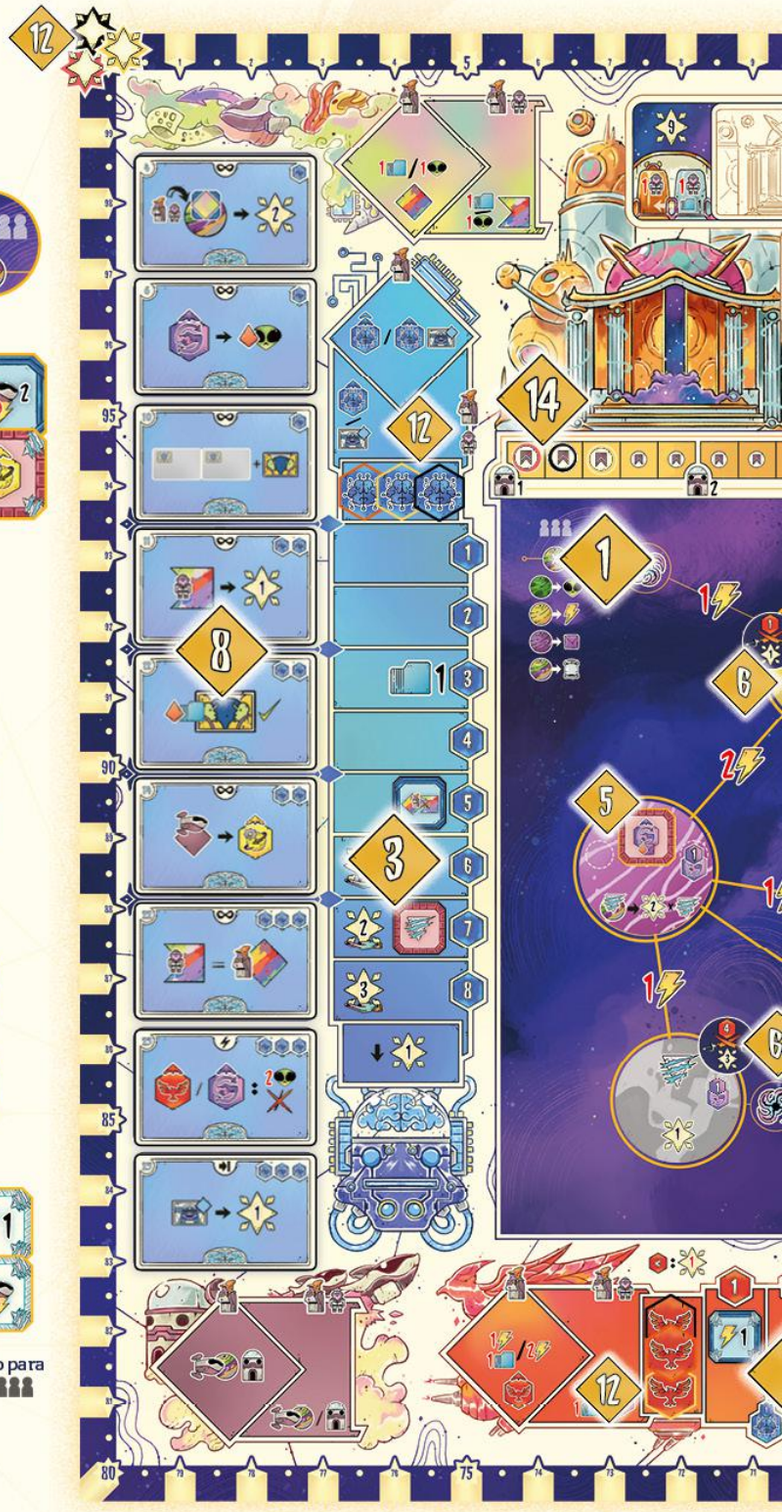


8. Baraja por separado los tres mazos de cartas de tecnología. Roba tres cartas de cada mazo y colócalas boca arriba en los espacios correspondientes del registro de tecnología. Estas serán las únicas cartas disponibles para la partida actual. Devuelve a la caja el resto de cartas de tecnología.



9. Baraja por separado los dos mazos de cartas de misión. Roba tres de cada mazo y colócalas boca arriba en los espacios correspondientes del registro de política, ordenándolas por valor numérico de arriba (número más alto) a abajo (número más bajo). Coloca los dos mazos boca abajo en los espacios correspondientes a cada lado del registro de misión.





10. Baraja por separado los cuatro mazos de decreto galáctico. Roba una carta de cada mazo y colócalas boca arriba en los espacios correspondientes de la parte superior del panel de operaciones. Devuelve a la caja el resto de cartas.







11 Coloca la ficha de ronda en la casilla Turno 1 del registro de ronda.

12 Coloca las fichas correspondientes para cada jugador en las posiciones iniciales de cada registro del panel de operaciones (registros de ejército, recursos, tecnología y misiones). Coloca una ficha de PV por jugador en la casilla cero del registro de puntos de victoria (alrededor del exterior del panel de operaciones).

13 Coloca todos los recursos y créditos cerca del tablero para crear una reserva general.

14 El jugador inicial es la última persona que haya viajado por la galaxia. En caso de empate, elegid al azar el jugador inicial. Coloca una ficha de orden de turno por jugador en el registro de prioridad, de izquierda a derecha, empezando con el primer jugador y siguiendo en sentido horario.

A continuación, cada jugador toma:

1. Un panel de control personal, que coloca en su zona.
2. 7 bases, que coloca en las casillas específicas de su panel de control.
3. 1 nave.
4. 1 crédito.



5. 1 loseta de minería al azar (ver paso de preparación nº 8), que coloca en su panel de control. A continuación, obtiene la recompensa mostrada en su loseta (ver pág. 32).
6. 3 losetas de ganancias de la flota de su color, que coloca al azar en las casillas dos, cuatro y seis de su registro de comercio.



7. 1 ficha de nivel de política, que coloca en la posición superior del registro de política personal.
8. 5 fichas de tecnología; coloca dos en su bodega de carga y una en cada una de las casillas uno, tres y cinco de su registro de comercio.
9. Si jugáis a dos jugadores, coloca aquí la loseta de tercer capitán.



10. 3 capitanes y un tripulante (partidas a dos jugadores) o bien dos capitanes y un tripulante (partidas a 3-5 jugadores) que coloca en las casillas de servicio activo de su panel de control.
11. Sus tripulantes restantes, que coloca en las cámaras criogénicas.
12. Baraja las cartas de objetivo y reparte dos a cada jugador. Estas cartas son secretas. Solo una de ellas se utilizará para puntuar al final de la partida.



¡Encended motores! Últimos preparativos

Coloca en la mesa al azar un número de conjuntos de dos cartas de riqueza igual al número de jugadores y un número de losetas de habilidad al azar igual al número de jugadores.



Empezando por el **último** jugador en orden de turno y procediendo hacia atrás, cada jugador elige un conjunto de cartas de riqueza o bien una loseta de habilidad. A continuación, empezando por el jugador inicial (que ha elegido el último) y siguiendo el orden de turno normal, cada jugador elige el tipo de elemento que no ha elegido en la primera ronda (si antes has elegido cartas de riqueza, ahora tomas una loseta de habilidad).

Cada jugador toma inmediatamente cualquier recurso o beneficio inicial de las cartas de riqueza que ha elegido. Todas las cartas de riqueza se devuelven a la caja.



A continuación, los jugadores colocan **su primera base y su nave en el planeta central**. Esta será la posición inicial en el mapa para todos los jugadores.

Todos los avances de estas cartas tienen un descuento total, independiente del icono que haya en las cartas.







Cada loseta de habilidad tiene un poder especial asimétrico que se aplica al jugador que tiene la loseta durante toda la partida. Encontrarás detalles sobre todas las losetas de habilidad en la pág. 24.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Este juego utiliza un sistema de colocación de trabajadores basado en dos tipos de trabajadores: los **capitanes** que pueden realizar potentes **acciones principales** y los **tripulantes**, que solo pueden seguir a un capitán para realizar **acciones secundarias** menores o bien visitar ciertos **planetas** para llevar a cabo acciones allí. Cada turno, cuando un capitán realiza una acción principal, todos los demás jugadores (en turno) eligen si quieren seguir la misma acción con su tripulante.

Encontrarás un vídeo explicando cómo se juega en **www.devir.es/transgalactica**

Si esta es vuestra primera partida, recomendamos que juguéis a tres o cuatro jugadores. Este juego tiene un componente importante de interacción entre los jugadores, que resulta ideal con más jugadores, pero a la vez esto podría suponer un desafío para un grupo de jugadores inexpertos. Si preferís la rapidez y la tensión estratégica, tal vez una partida a dos jugadores sea ideal para vosotros.

PANEL DE CONTROL

Cada jugador tiene un panel para llevar un registro del progreso de su nave y su tripulación.



MARCADOR DE MINERÍA

Los jugadores pueden obtener nuevas losetas de minería utilizando la acción principal de minería y colocándolas en los espacios libres de este registro, de arriba abajo. Cada vez que el jugador realiza una acción de minería, recibe todos los beneficios que aparecen en las losetas colocadas en este registro, hasta el nivel indicado por su avance en el registro de política.



NIVEL DE POLÍTICA

Cada vez que un jugador avanza en el registro de política del tablero principal, también hace avanzar su ficha de nivel de política en este registro. Esto indica el límite de beneficios que puede recibir al realizar la acción de minería (ver pág. 19) y durante la fase de ganancias cada ronda (ver pág. 21).



GANANCIAS

Durante la fase de ganancias de cada ronda (ver pág. 11), los jugadores reciben todos los beneficios que muestran las losetas de ganancias de la flota y las fichas de pirata colocadas en este registro, hasta el nivel indicado por su avance en el registro de política. Hay casillas especiales para las fichas de pirata y las losetas de ganancias de la flota. No es necesario tener todas las casillas llenas de arriba abajo para obtener recompensas.



COMERCIO

Cuando los jugadores realizan la acción de comercio (ver pág. 19), obtienen fichas de tecnología y deslizan a la izquierda las losetas de ganancias de la flota, al área de ganancias. El nivel de comercio del jugador es el número más alto visible en este registro.



BASES

Los jugadores guardan en este espacio sus bases disponibles. Por encima del registro se muestra el coste en recursos minerales requerido para colocar cada una en un planeta (1 recurso mineral para las bases dos y 3, y dos recursos minerales por cada una del resto). Cuando se retira una base, el jugador obtiene la recompensa indicada y de nuevo en cada fase de ganancias.



HABILIDADES

Cada flota tiene su propia capacidad específica. Estas capacidades se eligen al principio de la partida y confieren una habilidad única al jugador que la tiene. Se explican en detalle en la pág. 24.



CAPITANES ACTIVOS Y TRIPULANTES EN SERVICIO ACTIVO

Los jugadores empiezan la partida con un número determinado de capitanes y tripulantes en su nave, pero pueden obtener más a medida que avanza la partida. Los jugadores obtienen las recompensas visibles durante la fase de ganancias de cada ronda, en función de los trabajadores que todavía no han desbloqueado (de modo que cuanto más tripulantes tengan activos, menor será la recompensa).



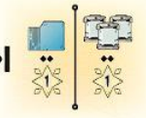
BODEGA DE CARGA

Los jugadores almacenan aquí sus fichas de tecnología, créditos y recursos.

RECORDATORIOS



- El icono más a la izquierda significa 1 recurso cualquiera.
- Como acción gratuita durante tu turno, puedes pagar 1 crédito y recibir 1 recurso de energía o 1 recurso mineral.



Recompensas de final de partida (ver pág. 23).



REGISTRO DE MISIÓN

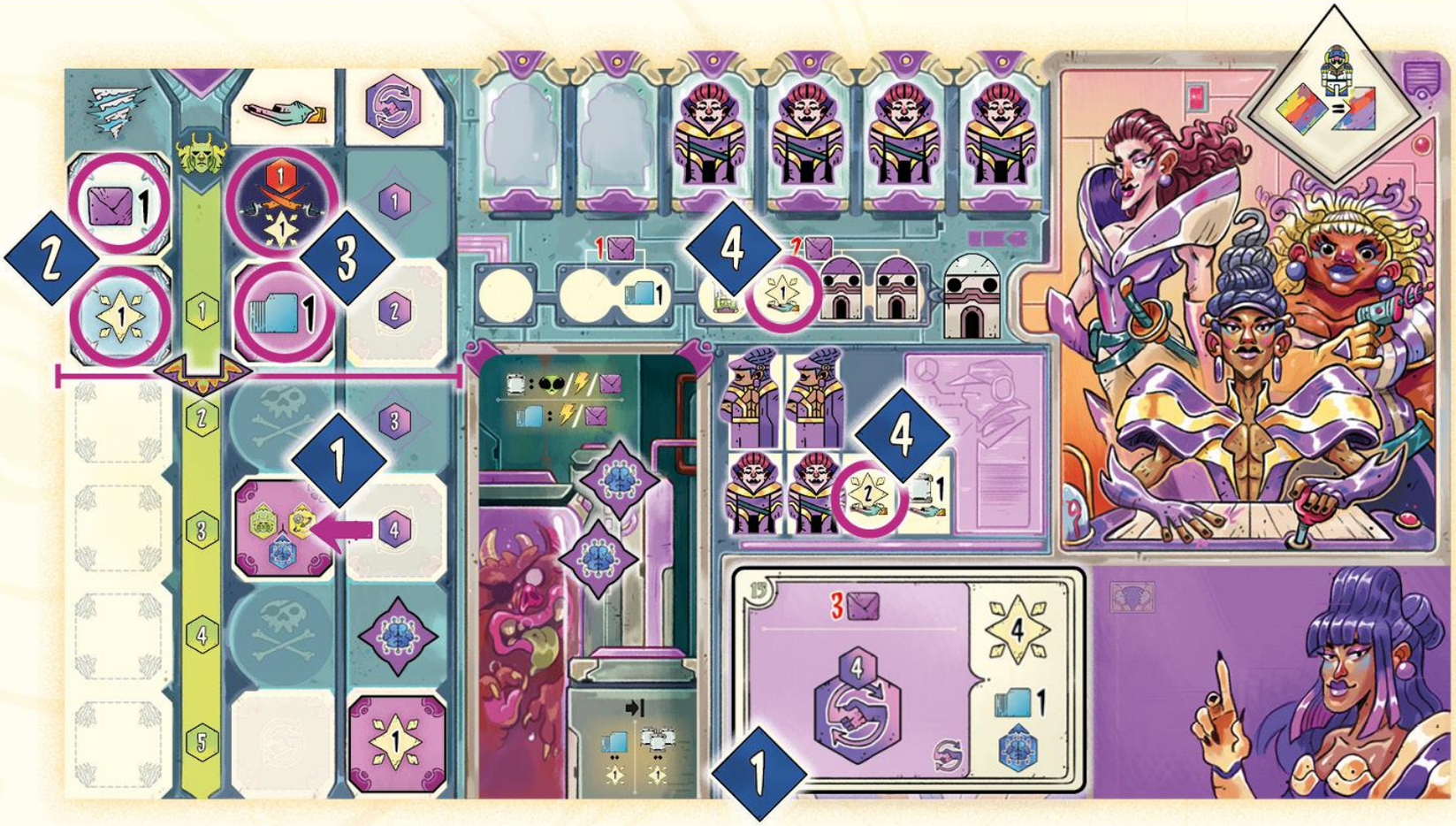
Los jugadores colocan aquí las cartas de misión que obtienen con la acción de política hasta que se resuelven.



CÁMARAS CRIOGÉNICAS

Los nuevos miembros de la tripulación que todavía no están disponibles esperan en criopreservación en esta área de tu nave.





EJEMPLO:

1 El jugador realiza una acción de comercio y avanza su nivel de comercio a 4, deslizando la loseta de ganancias correspondiente de la flota a su sección de ganancias. Ahora puede cumplir la misión en el registro de misiones que requiere un nivel 4 de comercio.

2 Al realizar una acción de minería, el jugador obtendrá tanto un recurso mineral como 1 PV, ya que ha alcanzado el nivel requerido de política de 1.

3 Dado que tiene un nivel de política de 1, durante la siguiente fase de ganancias obtendrá 1 PV de la ficha de pirata y un crédito de la primera loseta de ganancias de la flota. No puede recibir el beneficio de la segunda loseta de ganancias de la flota que hay debajo, ya que no ha avanzado lo suficiente en política.

4 Además obtiene 1 PV, ya que ha colocado su quinta base, más 2 PV y un recurso de su elección de las casillas visibles de tripulantes.







CÓMO SE JUEGA

La partida se divide en cinco **rondas**. En cada ronda, los jugadores juegan sus turnos en el orden indicado por el registro de prioridad de izquierda a derecha, principalmente colocando a sus capitanes en las casillas de acción principal vacías de los diferentes apartados del panel de operaciones. Esto les permite ejecutar una acción y aprovechar un beneficio por utilizar la casilla de acción principal. A continuación, los demás jugadores pueden seguirle con sus tripulantes, utilizando la misma acción pero sin obtener el beneficio. Se procede así hasta que todos los jugadores se queden sin trabajadores disponibles en su panel de control o decidan pasar. A continuación, termina la ronda actual y los jugadores se preparan para la siguiente.

Conceptos Generales

Cuando un icono tiene un número rojo al lado, significa que el jugador debe gastar ese número de unidades.

Cuando un icono tiene un número negro al lado, significa que el jugador obtiene ese número de unidades.

Cuando aparece un icono de ganancias o de acción de minería, el jugador recibe ese beneficio durante la fase de ganancias o al realizar la acción de minería respectivamente.



Gastar un crédito



Obtener 3 VP



Recibir 2 PV al realizar una acción de minería



Recibir un recurso de energía durante la fase de ganancias

Cuando un icono tiene un diamante naranja al lado, significa que el jugador obtiene un descuento de uno o un descuento total.



Descuento de uno



Descuento total



Avanzar en el registro de ejército con un descuento de 1 energía y 1 crédito



Mover tu nave 2 casillas sin ningún coste de energía

RECURSOS



Energía



Mineral



Alienígena

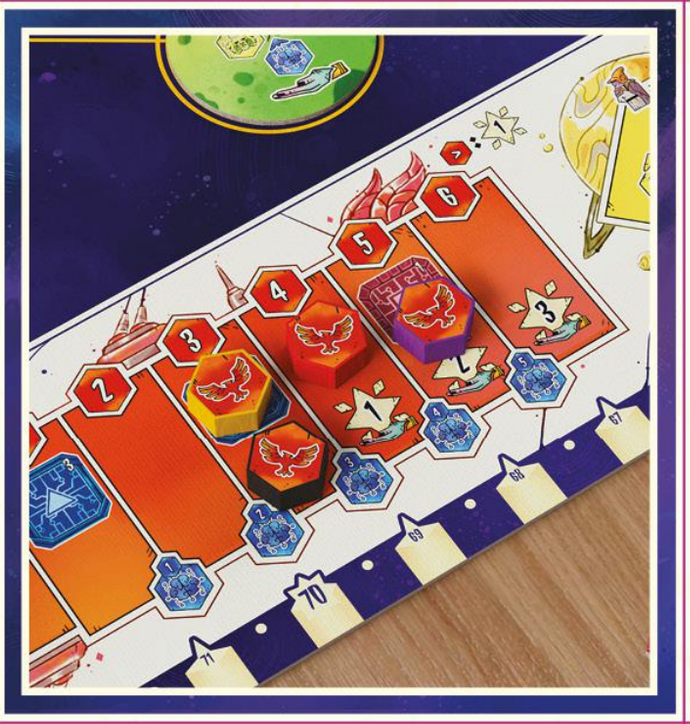


Créditos

Los créditos no se consideran recursos. Los jugadores pueden cambiar una loseta de tres créditos por tres losetas de un crédito (y viceversa) en cualquier momento durante la partida. Los recursos y los créditos se utilizan durante la partida para pagar ciertos costes.

Niveles de los Registros

Como puedes ver, todos los registros del tablero y de los paneles de control tienen números con forma hexagonal. Este número indica el **niveles** que ha alcanzado un jugador en ese registro.



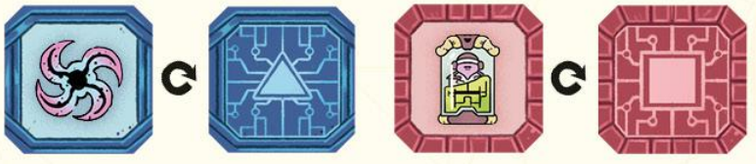
Negro y Amarillo están en la tercera casilla del registro de ejército, de modo que ambos tienen un nivel tres en este registro. Rojo está en la cuarta casilla, así que tiene un nivel de ejército de cuatro. Púrpura ha llegado a la quinta casilla y actualmente tiene un nivel de ejército de cinco.

Losetas de Bonificación

Los jugadores reciben losetas de bonificación de varias formas durante la partida. Estas losetas se dividen en dos tipos por color: **básicas (azules)** y **avanzadas (rojas)**, pero esto solo es relevante durante la preparación. Cuando un jugador obtiene una de estas losetas, la coloca boca arriba en su zona de juego, cerca de su panel de control. Cuando recibe una bonificación de minería, va directa a la sección de minería de su panel de control.

A partir de ese momento, cuando quieran los jugadores durante uno de sus turnos, pueden activar su loseta de bonificación poniéndola boca abajo para obtener su recompensa. Las losetas de bonificación usadas permanecen boca abajo y no pueden volver a activarse hasta el final de la partida, a menos que un efecto específico indique lo contrario. Encontrarás un glosario de todos los iconos en estas losetas en la pág. 32.

BÁSICA **AVANZADA**



Algunas de estas losetas tienen un **ícono de Minería**. Estas losetas se colocan en la sección de minería del panel de control del jugador y solo pueden activarse durante una acción de minería (ver pág. 19).





Estructura de la Ronda

Cada ronda se divide en las fases siguientes, que se juegan en este orden:

- **Fase de Ganancias**
- **Fase de Acción**
- **Fase de Mantenimiento**

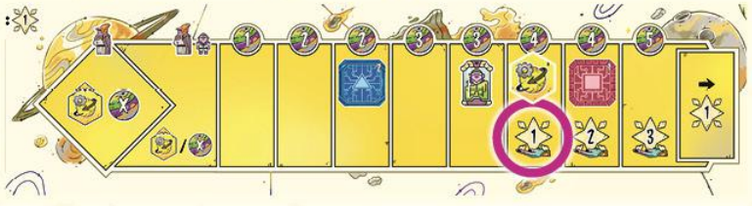
Fase de Ganancias

Al principio de cada ronda, hay una fase de ganancias. Todos los jugadores reciben todo lo que se muestra en cada icono de ganancias que controlan. No hace falta hacerlo en orden de turno.

Los ingresos de un jugador pueden proceder de:



- Planetas con un icono de ganancias donde el jugador tiene una base.
- La recompensa indicada en la casilla ocupada actualmente por la ficha del jugador en cualquiera de los registros del panel de operaciones.



- Cualquier loseta bajo el icono de ganancias del panel de control del jugador, hasta su posición actual en el registro de política.



- Casillas de base vacías en su panel de control.



- Casillas vacías de capitán y tripulantes en su panel de control (cuanto menos trabajadores haya, mayores son las ganancias).



Cada vez que un jugador alcanza un bonificador de ganancias en cualquier registro o en su panel de control personal, recibe inmediatamente esa bonificación una vez, además de recibirla durante las fases de ganancias más tarde.



Este jugador avanza en su registro de comercio, obteniendo la recompensa de su primera loseta de ganancia de la flota. No podrá obtener de nuevo esa recompensa en la fase de ganancias hasta que avance en el registro de política.

Fase de Acción

Cuando todos los jugadores han recibido sus ganancias, en el orden de turno indicado de izquierda a derecha en el registro de prioridad, cada jugador juega su turno haciendo una de las tres acciones siguientes:

- Colocar a uno de sus capitanes en una **casilla vacía de acción principal** de una de las áreas de acción del panel de operaciones, e inmediatamente realizar la acción principal correspondiente.

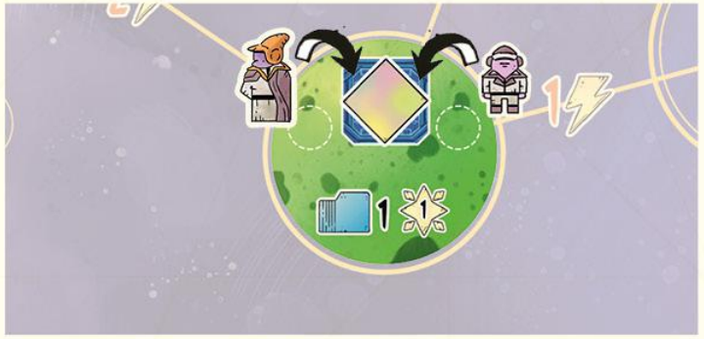


Ningún otro capitán podrá utilizar esta casilla de acción principal durante el resto de la fase (a menos que un efecto especifique lo contrario).

Cuando un jugador elige esta acción, después de terminar su acción, los demás jugadores (en orden de turno) pueden decidir colocar a uno de sus trabajadores (capitán o tripulante) en las casillas de **Acción Secundaria** (cuadradas) de la misma área de acción. Cada jugador que lo haga realiza inmediatamente la acción secundaria correspondiente.



- Colocar a uno de sus capitanes o tripulantes en un **Planeta de Acción** disponible. Esto solo se puede hacer si el jugador tiene una base en ese planeta y la casilla de acción de ese planeta no se ha utilizado ya en esta ronda (ver Planetas, pág. 18).



- **Pasar**. Cuando un jugador ya no tiene más trabajadores disponibles, no quedan acciones disponibles por hacer o no quiere realizar ninguna acción, debe pasar. (El jugador puede realizar una acción en un turno posterior, si la situación cambia).



Fase de Mantenimiento

Cuando todos los jugadores han pasado, la ronda actual finaliza realizando los siguientes pasos:

- El jugador o jugadores que tenga el **mayor** nivel de ejército **obtiene** 1 PV por casilla que esté por delante respecto al segundo jugador en el registro de ejército. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan tantos PV como la distancia hasta el siguiente jugador.



- El jugador o jugadores que tenga el **menor** nivel de ejército **pierde** 1 PV por casilla que esté por detrás respecto al segundo jugador por detrás en el registro de ejército. En caso de empate, todos los jugadores empatados pierden tantos PV como la distancia hasta el siguiente jugador.



- Los jugadores recuperan sus capitanes y tripulantes y los colocan en los espacios correspondientes de su panel de control.



Excepción: Se dejan los trabajadores que estén en escaños del Senado Galáctico.

- Si se ha tomado una loseta del área de la acción de minería (ver pág. 19), sustitúyela por una loseta robada de la pila boca abajo.



- Los jugadores actualizan sus posiciones en el registro de prioridad, empezando por el último hasta el primero (es decir, de derecha a izquierda) contando el número espacios de bases **vacíos** de su panel de control y colocando su ficha de orden de turno en el **primer** espacio disponible del tramo correspondiente, a la derecha de cualquier otra ficha que pueda haber ahí.

Nota: si no has colocado ninguna base en esta ronda, no necesitas mover tu ficha.

Los jugadores prosiguen de derecha a izquierda en el registro de prioridad hasta que todos los jugadores han actualizado su posición de orden de turno para la ronda siguiente.



- Avanza la ficha de ronda una casilla. Si la ficha sale de la última casilla del registro, la partida termina inmediatamente (ver pág. 23). Si no, el jugador inicial recibe la loseta de bonificación junto a la ficha de ronda en el registro de ronda.

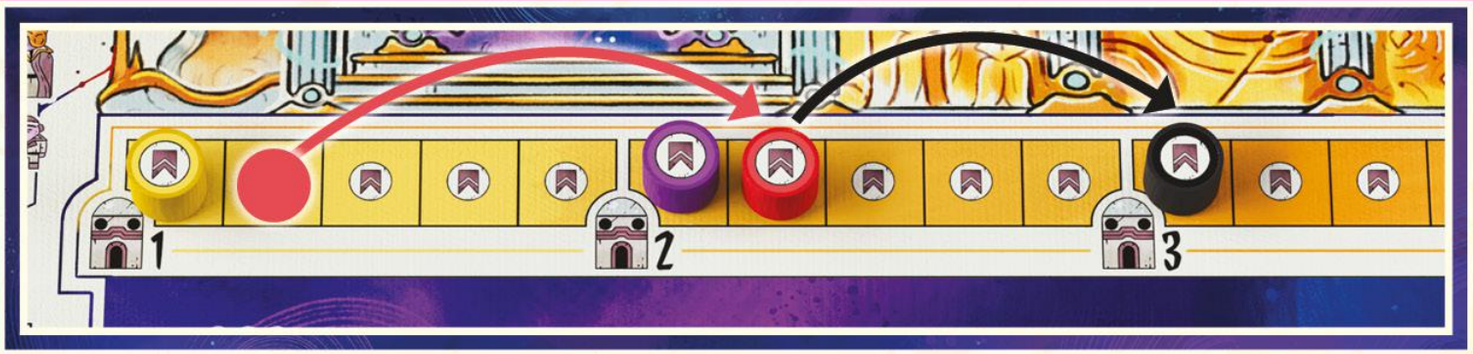


- A continuación, se procede con la fase de ganancias de la ronda siguiente.

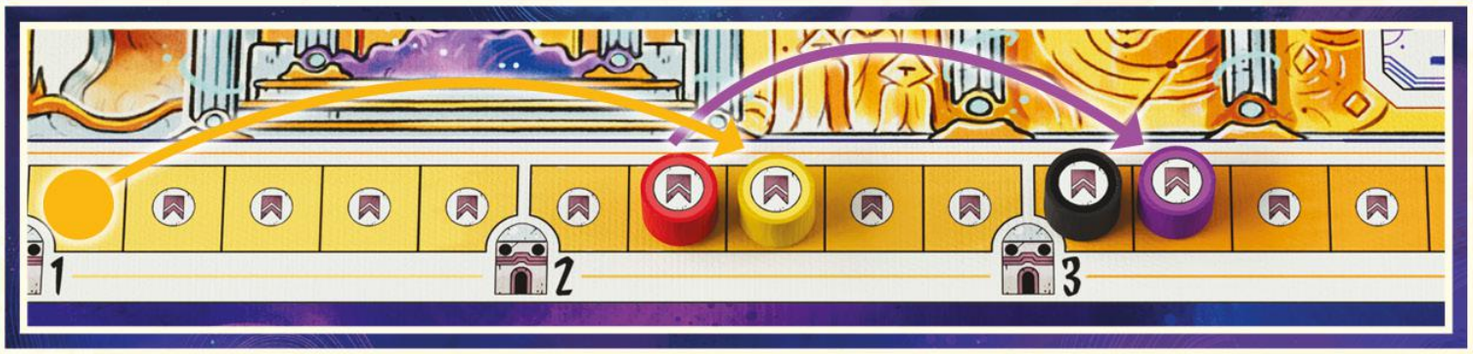
UTILIZAR EL REGISTRO DE PRIORIDAD



Fin de la ronda uno: Tanto Púrpura como Negro tienen dos bases en el tablero (la primera es su base inicial). Púrpura ha jugado el último durante esta ronda, así que pasa primero al nivel dos. A continuación, Negro coloca su ficha a su derecha. Amarillo será el jugador inicial y Negro jugará el último en la ronda siguiente.



Fin de la ronda dos: Tanto Negro como Rojo han construido una base más. Negro mueve primero al nivel tres, y Rojo coloca su ficha a la derecha de Púrpura en el nivel dos. Amarillo seguirá siendo el jugador inicial y Negro seguirá jugando el último en la ronda siguiente.



Fin de la ronda tres: Púrpura y Amarillo han construido nuevas bases. Púrpura mueve ficha a la derecha de Negro en el nivel tres. A continuación, Amarillo coloca su ficha en la primera casilla disponible del nivel dos, a la derecha de Rojo. En la ronda siguiente, Rojo jugará el primero, luego Amarillo, luego Negro y por último Púrpura.

ÁREAS DE ACCIÓN EN EL PANEL DE OPERACIONES

1. Marcador de puntos de victoria (PV)
2. Oficinas del Senado Galáctico
3. Decretos del Senado Galáctico
4. Marcador de ronda
5. Mapa de la galaxia y registro de prioridad (orden de turno)



Hay **8 áreas de acción diferentes** en el panel de operaciones:

Acciones Inmediatas

- **Omni** (ver pág. 16)
- **Exploración** (ver pág. 16)
- **Minería** (ver pág. 19)
- **Comercio** (ver pág. 19)

Acciones Expandidas

Vinculadas a un registro de progreso:

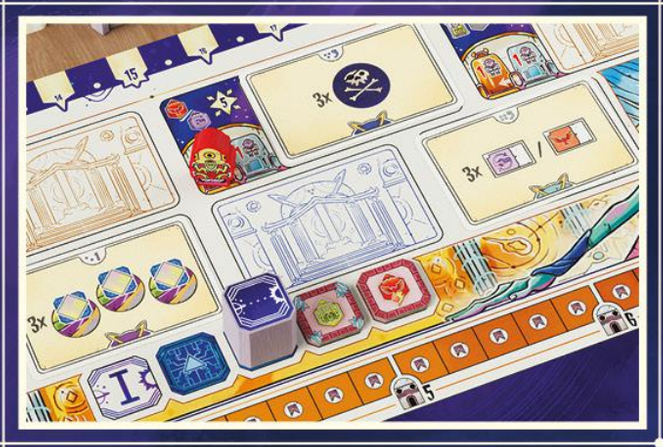
- **Tecnología** (ver pág. 20)
- **Ejército** (ver pág. 20)
- **Producción** (ver pág. 21)
- **Política** (ver pág. 21)

EL SENADO GALÁCTICO

Si un jugador cumple los requisitos de un decreto galáctico, puede conseguir un escaño en el Senado durante su turno. Para ello, debe asignar permanentemente uno de sus tripulantes en servicio activo al Senado.

La primera vez que un jugador se lleva cada decreto, toma la carta y la asigna a una casilla vacía de una de las cuatro oficinas del Senado. A continuación, coloca permanentemente a uno de sus tripulantes disponibles en el escaño dorado de esa oficina y recibe la recompensa indicada. Si más tarde otro jugador cumple los requisitos para el mismo decreto, puede colocar permanentemente uno de sus tripulantes en el escaño plateado de esa oficina y recibir la recompensa indicada (no puede mover el decreto a una oficina diferente). Si lo hace, el jugador que tiene el escaño dorado recibe un crédito de la reserva.

Una vez un jugador ha asumido un escaño, éste queda lleno para el resto de la partida y ya no está disponible. Si un jugador no tiene ningún tripulante disponible, no puede llevarse el decreto, pero puede hacerlo más tarde si ya tiene v tripulante disponible y sigue habiendo un escaño disponible para esa carta.





Rojo ha logrado cumplir los criterios de este decreto del Senado. Quiere mejorar su registro de ejército, así que coloca el decreto junto a esa oficina y asigna a uno de sus tripulantes al escaño dorado. Entonces avanza su ficha en el registro de ejército (en lugar de ello, podría haber elegido avanzar su registro de comercio) y obtiene 5 PV.





En una ronda posterior, Amarillo cumple los criterios del mismo decreto del Senado. No puede elegir una oficina diferente, pero puede colocar a uno de sus tripulantes al escaño plateado de la oficina actual y obtener la misma recompensa que Rojo. Elige avanzar en el registro de comercio y obtiene 5 PV (en lugar de ello, podría haber elegido avanzar su registro de ejército). Rojo obtiene un crédito de la reserva general.

Todos los avances del Senado Galáctico tienen un descuento total, independiente del icono que haya en el tablero.

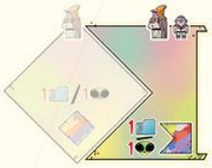
Omni





ACCIÓN PRINCIPAL

Paga un crédito o un recurso alienígena y realiza cualquier **acción principal** en el tablero (incluida una que ya se haya tomado). Esta es la única forma de realizar la misma acción dos veces durante una ronda. Si esa acción tiene costes, tienes que pagarlos de forma normal.



ACCIÓN SECUNDARIA

Paga un crédito o un recurso alienígena y realiza cualquier **acción secundaria** en el tablero. No tiene por qué ser la que corresponde a la acción principal elegida por el jugador cuyo turno está en curso. Si esa acción tiene costes, tienes que pagarlos de forma normal.



Exploración



– Necesito un inventario completo de nuestras provisiones. Acabamos de embarcarnos hacia lo desconocido.
– Tenemos sardinas, señor. Solo sardinas. Tenemos 3,5 millones de cajas de latas de sardinas. 50 latas por caja.
– Bueno... espero que en la tripulación no haya nadie alérgico al pescado azul. Sargento, ¿puede pasarme con el responsable de compras en el intercomunicador?

Capitán Marvels, USS Challenger



ACCIÓN PRINCIPAL

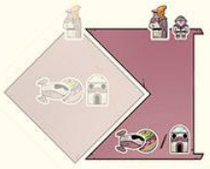
Haz lo siguiente en cualquier orden (o incluso haz solo una de las dos cosas):



· Mueve tu nave en el mapa de la galaxia hasta una casilla más una casilla adicional por cada planeta **gris** donde tengas una base. Cada movimiento coloca la nave en la órbita de un planeta. Paga el coste de energía para el viaje según se indica en el mapa para cada casilla movida.



· Coloca una base en un lugar vacío del planeta que está orbitando tu nave, ya sea antes de mover o al final del movimiento (pero no haciendo una parada intermedia). Paga el coste de recursos minerales para colocar la base según se indica en tu panel de control y comprueba los requisitos indicados en la localización de la base en el planeta, si los hay. Los planetas de minería ofrecen una recompensa inmediata al construir una base allí. Cada jugador no puede tener más de una base en un planeta determinado.



ACCIÓN SECUNDARIA

Elige solo una de las opciones siguientes:



· Mueve tu nave en el mapa de la galaxia hasta una casilla más una casilla adicional por cada planeta **gris** donde tengas una base. Cada movimiento coloca la nave en la órbita de un planeta. Paga el coste de energía para el viaje según se indica en el mapa para cada casilla movida.

O BIEN



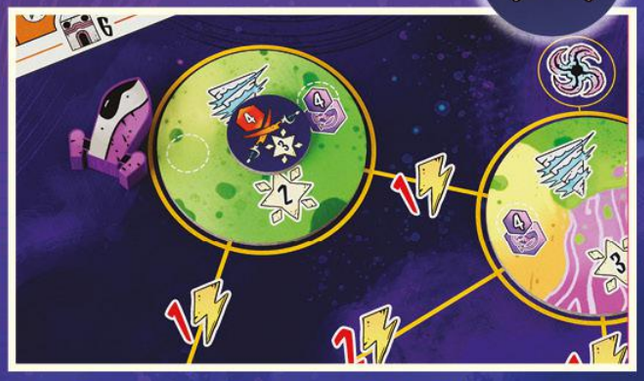
· Coloca una base en un lugar vacío del planeta que está orbitando tu nave. Paga el coste de recursos minerales para colocar la base según se indica en tu panel de control y comprueba los requisitos indicados en la localización de la base en el planeta, si los hay. Los planetas de minería ofrecen una recompensa inmediata al construir una base allí. Cada jugador no puede tener más de una base en un planeta determinado.

PIRATAS ESTELARES



Si el planeta está ocupado por piratas (hay una ficha de pirata en el planeta), los jugadores no pueden crear ninguna base allí hasta que se derrote a los piratas. Cualquier jugador que termine su movimiento en el planeta con piratas y tenga un nivel de ejército igual o superior a la fuerza de los piratas puede derrotar a los piratas como acción gratuita. Si lo hace, el jugador retira la ficha de pirata del planeta, obtiene los PV indicados y la coloca en la casilla correspondiente de la sección de ganancias de su panel de control. El jugador recibirá la misma recompensa de PV durante la fase de ganancias de cada ronda posterior.

IMPORTANTE: Solo se puede derrotar a los piratas durante una acción de exploración.



La nave de este jugador está en este planeta con una ficha de pirata cuando avanza en el registro de ejército. Ahora tiene el nivel de ejército necesario para derrotar a los piratas, pero tendrá que esperar a una futura acción de exploración para realizar una acción gratuita para derrotarlos.

BASES



Cada planeta tiene uno o más espacios para bases, pero un jugador no puede tener más de una base en el mismo planeta.

Algunos lugares tienen un nivel de comercio requerido que el jugador tiene que haber alcanzado en su panel de control para poder colocar una base allí.





El primer jugador que quiere colocar una base en este planeta necesita tener por lo menos un dos en su registro de comercio, y el segundo necesita por lo menos un 4.

AGUJEROS DE GUSANO



Algunos planetas tienen un agujero de gusano. Si la nave de un jugador está en órbita en un planeta con un agujero de gusano o activa una loseta de bonificación con un agujero de gusano, puede utilizar una acción de exploración para mover su nave directamente a cualquier otro planeta con un agujero de gusano, en cualquier lugar del mapa de la galaxia, pagando un recurso alienígena .



PLANETAS



Cada planeta es de uno (o más) de los colores siguientes: verde, amarillo, púrpura o gris.



Los primeros tres colores generan recursos (ver Producción, pág. 21), mientras que los planetas grises mejoran el movimiento de las naves durante la acción de exploración.





Algunos planetas también tienen una loseta de bonificación en ellos. El primer jugador en construir una base en uno de estos planetas se lleva la loseta de bonificación.

Planetas de Acción



Todos los jugadores que tengan una base en un planeta de acción pueden elegir enviar un trabajador allí en su turno, utilizando un capitán o un tripulante. Esta es la única forma de obtener las recompensas que ofrece este planeta. Una vez un planeta de acción se ha utilizado para su acción, ningún otro jugador puede volver a utilizarlo hasta la ronda siguiente.



Rojo tiene una base en este planeta de acción, así que puede enviar un miembro de su tripulación para activar la acción: paga un recurso para avanzar una casilla en el registro de tecnología o de política. Puede hacer esto hasta dos veces con una sola acción.

Durante la preparación de la partida, es importante diferenciar los planetas de acción de los planetas de acción básicos.



Planeta de acción básico
No tiene requisitos de comercio para construir bases.



Planeta de acción
Hay al menos un requisito de comercio para construir bases.

Planetas de Minería



Cada planeta de minería produce inmediatamente un beneficio específico cuando un jugador establece una base allí, y de nuevo cada vez que ese jugador realiza una acción de minería durante el resto de la partida.



Amarillo acaba de construir una base en este planeta de minería, obteniendo así un recurso alienígena. Podrá hacer lo mismo cada vez que realice una acción de minería más tarde en la partida.

Planetas Salvajes



Cada planeta salvaje requiere la asignación permanente de un tripulante para establecer una base allí: el jugador debe descartar a uno de sus tripulantes en servicio activo y devolverlo a la caja. Estos planetas otorgan varios beneficios durante la fase de ganancias.



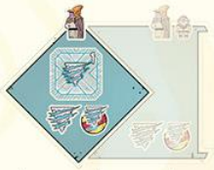
Negro tiene una base en este planeta salvaje. En cada fase de ganancias, puede pagar un recurso alienígena para desbloquear el paso siguiente de su registro de comercio.

Minería



– La extracción de litio está avanzando a buen ritmo. ¡Con todo ese litio, podremos alimentar los motores de nuestra nave durante la próxima década!
– El problema es que llevamos motores impulsados por un reactor nuclear, señor. Los pidió específicamente usted mismo.
– ¿De verdad? Entonces... ¿Cree que podríamos vender todo ese litio en algún lugar de este sistema?

Capitán Thunderhead, The Ballistic



ACCIÓN PRINCIPAL

Toma la loseta de minería y colócala en la sección de minería de tu panel de control (no repongas la loseta). A continuación, recibes la recompensa de todas las losetas de minería de tu panel de control hasta el nivel que hayas alcanzado en el registro de política (ver pág. 21). Además, recibes la recompensa indicada en cualquier planeta con un icono de minería donde tengas una base.



ACCIÓN SECUNDARIA

Recibes la recompensa de todas las losetas de minería de tu panel de control hasta el nivel que hayas alcanzado en el registro de política (ver pág. 21). Además, recibes la recompensa indicada en cualquier planeta con un icono de minería donde tengas una base.

Comercio



– En el 77, me dedicaba al sector inmobiliario en la luna.
– ¿En serio? ¿Y cómo le fue?
– No me iba mal... Supongo que era mejor que formar una banda de rock.

Capitán Carruthers, ISS Fontaneda



ACCIÓN PRINCIPAL

Esta acción tiene un coste de dos recursos minerales y un recurso alienígena. Como acción principal, recibes un descuento y solo tienes que pagar dos de estos tres recursos. Después de pagar, desbloquea la siguiente casilla del registro de comercio de tu panel de control. Si hay una ficha de tecnología allí, ponla en tu bodega de carga; si hay una loseta de ganancias de la flota allí, obtienes su recompensa y la deslizas a la izquierda para volver a obtener la recompensa en las siguientes fases de ganancias (siempre y cuando tengas el nivel requerido en el registro de política).



ACCIÓN SECUNDARIA

Cada jugador que siga esta acción debe hacer exactamente lo mismo, pero pagando los costes completos, sin descuento.





Tecnología



ACCIÓN PRINCIPAL
Elige una sola de las opciones siguientes:

· Avanza tu ficha de tecnología dos pasos en el registro.

O BIEN

· Avanza tu ficha de tecnología un paso en el registro, y entonces coloca una ficha de tecnología de tu bodega de carga en una de las cartas de tecnología correspondientes a tu nivel actual en este registro o inferior.

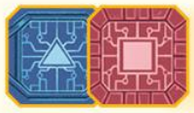


ACCIÓN SECUNDARIA
Elige una sola de las opciones siguientes:

· Avanza tu ficha de tecnología un paso en el registro.

O BIEN

· Coloca una ficha de tecnología de tu bodega de carga en una de las cartas de tecnología correspondientes a tu nivel actual en este registro o inferior.



Si llegas a una casilla con losetas de bonificación, toma la loseta superior de la pila (ver Losetas de bonificación, pág. 10). Si no hay losetas pero hay una recompensa impresa, obtienes esa recompensa.

CARTAS DE TECNOLOGÍA



Cuando encuentras este icono, puedes conseguir una de las cartas de tecnología disponibles colocando una ficha de tecnología de tu bodega de carga en esa carta (si no tienes fichas de tecnología disponibles, no puedes colocar una). Estas cartas ofrecen recompensas permanentes a los jugadores que han colocado sus fichas de tecnología en ellas. No hay límite en el número de jugadores diferentes que pueden colocar una ficha de tecnología en cada una de estas cartas, pero los jugadores solo pueden colocar una ficha en cada carta. Cada una de estas cartas funciona de un modo ligeramente distinto. Puedes consultar cómo funcionan en el glosario de la pág. 28.



Estas cartas se dividen en tres niveles. Durante la preparación, se colocan tres de cada nivel al azar en el tablero. Estas nueve cartas serán las mismas durante toda la partida. Para acceder a una de ellas, los jugadores necesitan haber alcanzado al menos el nivel correspondiente en el registro de tecnología.



Para acceder a esta carta de tecnología de nivel 3, un jugador necesita tener nivel cinco en el registro de tecnología.

Ejército



– Si no comprende el amor, ¿cómo espera luchar contra sus demonios?
– Capitán... Eso no tiene ningún sentido, señor.
– ¿Quiere disparar de una vez mis misiles, por favor?

Capitán DeMichaelis, HMS Flamboyant



ACCIÓN PRINCIPAL
Avanza tu ficha de ejército un paso en el registro. Para ello, debes tener el nivel de tecnología indicado debajo del registro y pagar un recurso de energía y un crédito o dos de Energía.



ACCIÓN SECUNDARIA
Avanza tu ficha de ejército un paso en el registro. Para ello, debes tener el nivel de tecnología indicado debajo del registro y pagar dos recursos de energía y un crédito.



Si llegas a una casilla con losetas de bonificación, toma la loseta superior de la pila (ver Losetas de bonificación, pág. 10). Si no hay losetas pero hay una recompensa impresa, obtienes esa recompensa.

Producción

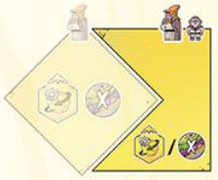


ACCIÓN PRINCIPAL
Realiza los pasos siguientes en orden

· Avanza tu ficha de producción un paso en el registro. Si alcanzas una casilla con losetas de bonificación, toma la loseta superior de la pila (si la hay).

· Recolectar recursos. Utiliza un número de tus bases en el mapa de la galaxia igual al nivel que has alcanzado con tu ficha de producción para producir recursos. Cada base elegida produce una unidad del recurso correspondiente al color de ese planeta (o del que tú elijas en el caso de los planetas multicolores). Coloca los recursos en tu bodega de carga.





ACCIÓN SECUNDARIA
Elige una sola de las opciones siguientes:

· Avanza tu ficha de producción un paso en el registro. Si alcanzas una casilla con losetas de bonificación, toma la loseta superior de la pila (si la hay).

O BIEN

· Recolectar recursos. Utiliza un número de tus bases en el mapa de la galaxia igual al nivel que has alcanzado con tu ficha de producción para producir recursos. Cada base elegida produce una unidad del recurso correspondiente al color de ese planeta (o del que tú elijas en el caso de los planetas multicolores). Coloca los recursos en tu bodega de carga.

Política



– El Senado necesita aprobar la ley sobre los edulcorantes para el café. No tenemos una opinión al respecto, ¿verdad?
– El Conglomerado Azucarero Galáctico ofrece 3,6 millones para votar contra la ley. Stevia Enterprises nos dice que si votamos que sí, nos pagarán un millón al año durante los próximos cinco años. En efectivo.
– Pues para ser sincero, siempre me ha gustado el sabor dulce de la Stevia en el café de la mañana.

Capitán Marshmallow, WFC Icebreaker

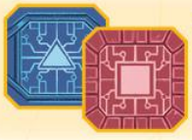


ACCIÓN PRINCIPAL
Elige una sola de las opciones siguientes:

· Avanza tu ficha de política dos pasos en el registro.

O BIEN

· Avanza tu ficha de política 1 paso en el registro y elige 1 de las cartas de misión que has alcanzado (de abajo arriba); colócala en uno de los dos espacios del registro de misiones de tu panel de control (si está disponible). Repón la carta de misión al final de tu acción, ajustando el orden de las cartas por número si es necesario.



Si llegas a una casilla con losetas de bonificación, toma la loseta superior de la pila (ver Losetas de bonificación, pág. 10). Si no hay losetas pero hay una recompensa impresa, obtienes esa recompensa.

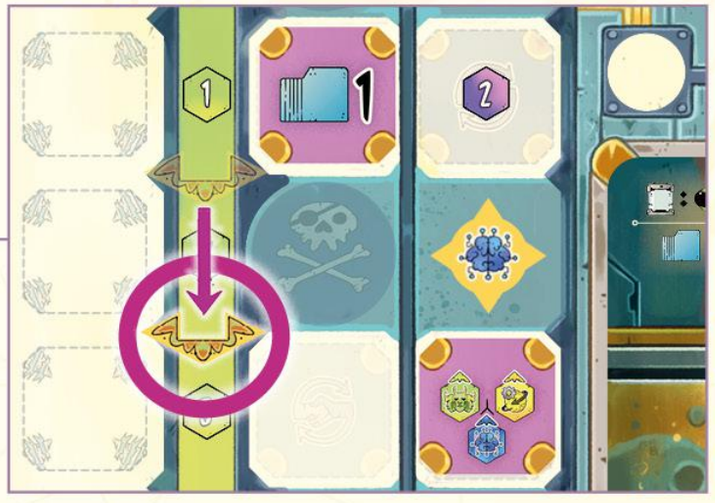


ACCIÓN SECUNDARIA
Elige una sola de las opciones siguientes

· Avanza tu ficha de política un paso en el registro.

O BIEN

· Elige 1 de las cartas de misión que has alcanzado (de abajo arriba); colócala en uno de los dos espacios del registro de misiones de tu panel de control (si está disponible). Repón la carta de misión al final de tu acción, ajustando el orden de las cartas por número si es necesario.



FICHA DE NIVEL DE POLÍTICA

Cada vez que un jugador avanza un paso en el registro de política, también hace avanzar su ficha una casilla en su panel de control. Esta ficha indica qué beneficios recibirá el jugador al realizar una acción de minería o durante la fase de ganancias.



CARTAS DE MISIÓN

Estas cartas están divididas en dos mazos y siempre habrá tan solo tres cartas de cada mazo en el tablero. Estas cartas están ordenadas en orden numérico de arriba abajo (número más alto arriba), observando los números en la esquina superior izquierda de las cartas.

Los jugadores pueden obtener estas cartas durante la partida, y las colocan en los espacios correspondientes del registro de misiones de su panel de control. Los jugadores solo pueden tomar cartas hasta el nivel que han alcanzado con su ficha en el registro de política (por ejemplo, no podrías acceder a cartas del mazo superior hasta haber alcanzado el nivel cinco del registro de política). Los jugadores solo pueden tener hasta dos cartas de misión a la vez. Para obtener una nueva misión si ambos espacios están llenos, hay que devolver una misión del mismo nivel al tablero para sustituir la que se ha tomado y reorganizar las cartas en el orden correcto si es necesario. Si queda un espacio vacío después de tomar una carta de misión, añade una carta del mazo apropiado.

Cada una de estas cartas tiene un **coste** y un **requisito**, indicados en el lado izquierdo. En cuanto el jugador pueda cumplir el requisito y pagar el coste durante su turno, obtiene la **recompensa** indicada y descarta la carta de su registro de misiones, dejándola boca abajo en su zona de juego. Las cartas de misión pueden cumplirse en cualquier momento durante el turno del jugador actual o en turnos futuros como acción gratuita. Hay tres tipos diferentes de misiones:

Misiones comerciales (área púrpura izquierda)
Tienen requisitos de comercio.

Misiones bélicas (área roja izquierda)
Tienen requisitos de ejército.

Misiones culturales (área azul izquierda)
Tienen requisitos de tecnología.



Encontrarás un glosario de estas cartas en la pág. 30.

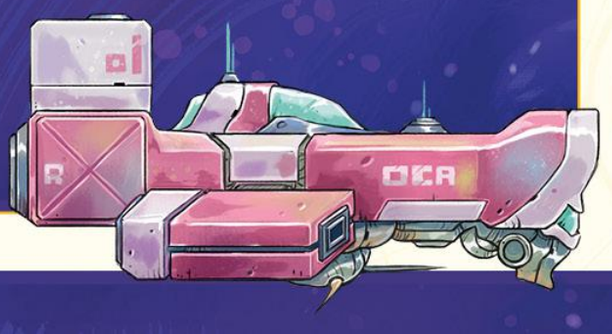


Rojo ha llegado al nivel cinco del registro de política, así que cuando decide activar su loseta de bonificación, puede conseguir esta carta de misión y colocarla en su registro de misiones.



Más tarde, en cuanto tenga un nivel cuatro de ejército, puede pagar tres recursos de energía para obtener 5 PV y dos recursos alienígenas y mover su nave una casilla a un nuevo planeta sin pagar el coste de energía.





FIN DE LA PARTIDA

Después de la 5ª ronda de la partida, cada jugador hace lo siguiente:



- **PUNTÚA UNA DE SUS DOS CARTAS DE OBJETIVO, A SU ELECCIÓN.**
- **CADA CRÉDITO QUE LE QUEDA GENERA 1 PV.** : 1
- **CADA TRES RECURSOS EN SU BODEGA DE CARGA (REDONDEANDO HACIA ABAJO) GENERA 1 PV.** : 1

Llegados a este punto, quien tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados compartirán su dominio de la galaxia... de momento.

No hay fase de ganancias final al terminar la partida. Solo se conceden puntos por los recursos y los créditos que te quedan al final de la última ronda.



LOSETAS DE HABILIDAD

Ver pág. 6



Durante la preparación, toma la figura del teniente en lugar de uno de tus tripulantes. Este personaje solo se puede colocar en casillas de acción secundaria, pero en lugar de ello realiza la acción principal.



Empiezas en el nivel de comercio dos: Desliza tu primera loseta de ganancias de la flota a la zona de ganancias durante la preparación. Desbloqueas el marcador de tecnología.



Empiezas con un tripulante adicional en servicio activo y una segunda base colocada en un planeta de acción de tu elección durante la preparación (actualiza en consecuencia el registro de prioridad).



Coloca el planeta especial Terror tecnológico en tu zona de juego. Ofrece un planeta multicolor privado con un agujero de gusano portátil y un bonificador de minería de 2 PV.



Casilla de acción personal comodín: Solo tú puedes colocar uno de tus capitanes o tripulantes aquí para realizar cualquier acción del tablero. Funciona como la acción Omni, pero sin el coste adicional (ver pág. 16).



Coloca la segunda nave junto a tu nave. Puedes partir el valor de movimiento total de la acción de exploración entre tus dos naves.

Además, tienes un movimiento adicional, que puede ser un espacio libre del mapa o bien colocar una base. Si realizas la acción secundaria, puedes utilizar este poder para mover ambas naves una casilla o bien mover una y colocar una base.

EJEMPLO:
Si realizas la acción principal, asumiendo que tengas un planeta gris, podrías colocar hasta dos bases utilizando ambas naves y mover una de ellas o bien podrías mover ambas una casilla y colocar una base.



Avanza un paso en el registro de política durante la preparación. Además, puedes acceder a cartas de misión disponibles un paso más allá en el registro de lo normal y con un descuento de un recurso.



Avanza un paso en el registro de ejército durante la preparación. Además, obtienes 2 PV cada vez que cualquier jugador obtiene un avance de ejército de cartas o planetas.



Al final de la preparación, deja a un lado tres losetas de bonificación básicas al azar y dos losetas de bonificación avanzadas al azar de las losetas de bonificación que queden. Puedes utilizar una de estas una vez por ronda.



Al principio de cada fase de ganancias, por cada tipo de recursos o créditos del cual tengas 0 unidades, obtienes 1.

PLANETAS

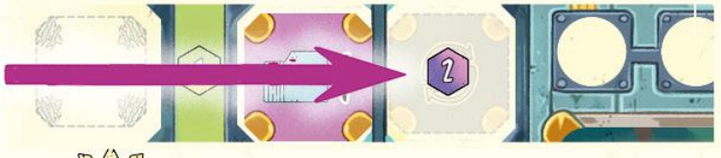
Ver pág. 18

Cuando un jugador tiene una base en un planeta, obtiene las recompensas siguientes al realizar una acción de **producción** o de **exploración**:





Un icono de comercio en un lugar de base indica el nivel de comercio mínimo requerido que debe tener el jugador en su panel de control para colocar una base allí.





PLANETA DE MINERÍA VERDE

Requisito de base: nivel de comercio uno

MINERÍA: 1 recurso mineral o un recurso de energía durante una acción de minería.



PLANETA DE MINERÍA MULTICOLOR

Requisito de base: ninguno/ nivel de comercio cuatro

MINERÍA: 3 PV.



PLANETA DE MINERÍA VERDE

Requisito de base: nivel de comercio tres

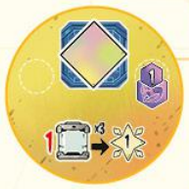
MINERÍA: 2 PV.



PLANETA DE ACCIÓN PÚRPURA

Requisito de base: ninguno

ACCIÓN: Hasta dos veces por acción, paga un recurso para avanzar un paso en el registro de tecnología o de política.



PLANETA DE ACCIÓN AMARILLO

Requisito de base: ninguno/nivel de comercio uno

ACCIÓN: Hasta tres veces por acción, paga un recurso para obtener 1 PV.



PLANETA SALVAJE AMARILLO

Requisito de base: Descarta un tripulante del servicio activo

ACCIÓN: Durante la fase de ganancias, obtienes un crédito.



PLANETA DE MINERÍA PÚRPURA

Requisito de base: nivel de comercio dos

MINERÍA: 1 recurso alienígena durante una acción de minería.



PLANETA DE MINERÍA GRIS

Requisito de base: nivel de comercio uno

MINERÍA: 1 PV.



PLANETA DE ACCIÓN GRIS

Requisito de base: ninguno

ACCIÓN: Mueve tu nave a un planeta con un agujero de gusano gratis y obtienes un recurso alienígena.



PLANETA DE ACCIÓN VERDE

Requisito de base: ninguno

ACCIÓN: Obtienes un crédito y 1 PV.



PLANETA DE ACCIÓN VERDE/GRIS

Requisito de base: nivel de comercio uno/dos

ACCIÓN: Realiza la acción principal de exploración.



PLANETA SALVAJE VERDE

Requisito de base: Descarta un tripulante del servicio activo

ACCIÓN: Durante la fase de ganancias, avanza un paso en el registro de producción, tecnología o política.



PLANETA SALVAJE GRIS

Requisito de base: Descarta un tripulante del servicio activo

ACCIÓN: Durante la fase de ganancias, paga un recurso alienígena para desbloquear el siguiente paso del registro de comercio.



PLANETA DE MINERÍA GRIS

Requisito de base: nivel de comercio cuatro

MINERÍA: Avanza un paso en el registro de producción



PLANETA DE MINERÍA AMARILLO

Requisito de base: nivel de comercio dos

MINERÍA: 1 PV.



PLANETA DE ACCIÓN AMARILLO

Requisito de base: ninguno

ACCIÓN: Obtienes dos recursos cualesquiera.



PLANETA DE ACCIÓN PÚRPURA

Requisito de base: ninguno/nivel de comercio uno

ACCIÓN: Activa todos tus planetas de minería como en la acción de minería, pero no obtienes ninguna recompensa de minería de tu panel de control. A continuación, obtienes 2 PV por cada planeta de minería que acabas de activar.



PLANETA DE ACCIÓN AMARILLO/PÚRPURA

Requisito de base: nivel de comercio dos/cuatro

ACCIÓN: Coloca una de tu fichas de tecnología en una carta de tecnología a la que tengas acceso O BIEN obtienes una carta de misión a la que tengas acceso.



PLANETA SALVAJE PÚRPURA

Requisito de base: Descarta un tripulante del servicio activo

ACCIÓN: Durante la fase de ganancias, paga un crédito para avanzar un paso en el registro de ejército.



TERROR TECNOLÓGICO

* Especial, solo disponible con la loseta de habilidad correspondiente (ver pág. 6).

MINERÍA: 2 PV.

CARTAS DE RIQUEZA

Ver pág. 6

Comprueba todos estos iconos en la pág. 32. **Todos los avances de estas cartas tienen un descuento total , independientemente del icono que haya en las cartas.**



DECRETOS GALÁCTICOS

Ver pág. 15



Tener bases en tres planetas de colores diferentes.



Tener bases en tres planetas de acción.



Tener nivel de tecnología y de política seis.



Cumplir al menos una misión de cada tipo: comercial, bélica, y cultural.



Tener bases en tres planetas grises O BIEN tres planeta amarillos.



Tener bases en tres planetas de minería.



Tener nivel de comercio y de ejército cuatro.



Haber conseguido al menos tres cartas de tecnología.



Tener bases en tres planetas púrpuras O BIEN tres planetas verdes.



Tener bases en tres planetas de tipos diferentes: acción, minería y salvaje.



Tener tres fichas de pirata en tu panel de control.



Cumplir al menos tres misiones comerciales O BIEN tres misiones bélicas.

CARTAS DE OBJETIVO

Ver pág. 6



2 PV por cada carta de tecnología conseguida O BIEN cada misión cumplida.



4 PV por cada misión cultural cumplida.



4 PV por cada misión comercial cumplida.



4 PV por cada misión bélica cumplida.



3 PV por cada ficha de pirata conseguida O BIEN cada misión bélica cumplida



3 PV por cada base en un planeta amarillo (incluidos planetas multicolores).



3 PV por cada base en un planeta púrpura (incluidos planetas multicolores).



3 PV por cada base en un planeta verde (incluidos planetas multicolores).



4 PV por cada base en un planeta gris (incluidos planetas multicolores).



2 PV por cada base en el mapa de la galaxia O BIEN cada carta de tecnología conseguida.



5 PV por cada ficha de pirata conseguida.



3 PV por cada base colocada en un planeta con un requisito de comercio.



2 PV por cada base en el mapa de la galaxia + 1 PV por cada recurso sobrante (además de los PV habituales por recursos sobrantes), hasta un máximo de 12 PV.



1 PV por cada nivel en los registros de tecnología, política y producción.



CARTAS DE TECNOLOGÍA

Ver pág. 20

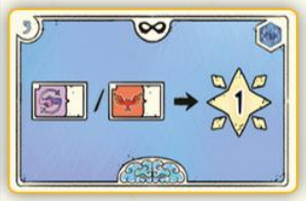
NIVEL 1



Cada vez que obtienes una carta de tecnología o de misión, obtienes 1 PV.



Puedes pagar dos recursos a tu elección para utilizar un agujero de gusano (en lugar de un recurso alienígenas). También obtienes 2 PV al hacerlo.



Cada vez que obtienes un símbolo de comercio o ejército (de cartas de misiones), obtienes 1 PV.



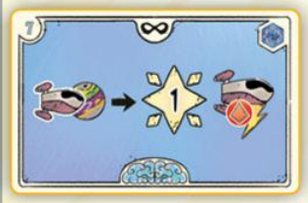
Cada vez que realizas una acción en un planeta de acción, obtienes 2 PV.



Cada vez que avanzas en el registro de producción, también consigues recursos como si estuvieras realizando una acción de producción (de modo que si realizas la acción de producción principal, consigues recursos dos veces).



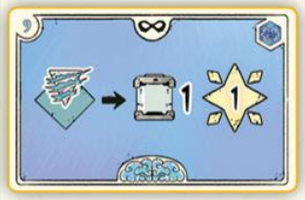
Cada vez que desbloqueas una nueva casilla en tu registro de comercio, consigues un descuento de un recurso alienígena (de modo que solo pagas dos recursos minerales).



Cada vez que mueves tu nave, obtienes 1 PV. Además, puedes mover una casilla adicional sin pagar el coste adicional de energía.



Cada vez que avanzas en el registro de ejército, también puedes avanzar un paso en el registro de tecnología O BIEN en el registro de política (pagando el coste normal).



Cada vez que realizas una acción de minería, obtienes un recurso adicional de tu elección y 1 PV.



Puedes tener una tercera carta de misión.

NIVEL 2



Cada vez que realizas una acción secundaria, obtienes 1 PV.



Recibes un descuento de un crédito al completar cartas de misión.



Una vez por ronda, puedes pagar un recurso alienígena para obtener 2 PV y darle la vuelta a una loseta de bonificación y reutilizarla. Si lo haces, descarta la loseta de bonificación. Dale la vuelta a tu ficha de tecnología para indicar que has utilizado esta capacidad en esta ronda.



Cada vez que realizas una acción de exploración, avanza un paso en el registro de producción.



Durante la fase de mantenimiento, doblas tu ganancia de PV si estás en la posición más alta en ejército o evitas perder PV si estás en la posición más baja.



Cada vez que consigues un escaño en el Senado, obtienes 3 PV.



Puedes colocar una base en planetas de acción incluso aunque no haya lugares disponibles.



Una vez por ronda, puedes utilizar una acción en un planeta de acción con una base que pertenezca a otro jugador. Dale la vuelta a tu ficha de tecnología para indicar que has utilizado esta capacidad en esta ronda.



Tus niveles de tecnología y de política son un nivel mayor que el que muestra tu ficha.



Tus capitanes pueden realizar acciones principales ya utilizadas por otros jugadores, y si lo haces, nadie puede seguirte.

NIVEL 3



FINAL DE LA PARTIDA: Obtienes 1 PV por nivel en tu registro de comercio y de ejército.



Una vez por ronda, puedes realizar una acción secundaria con los beneficios completos de la acción principal. Dale la vuelta a tu ficha de tecnología para indicar que has utilizado esta capacidad en esta ronda.



SOLO UNA VEZ: Avanza inmediatamente un paso en el registro de ejército O BIEN desbloquea la siguiente casilla de tu registro de comercio. Puedes pagar dos recursos alienígenas para conseguir ambos beneficios.



FINAL DE LA PARTIDA: Obtienes 1 PV por cada nivel que tengas en el registro de producción.



FINAL DE LA PARTIDA: Obtienes 1 PV por cada ficha de tecnología de cualquier color (incluido el tuyo) en todas las cartas de tecnología donde tengas una ficha de tecnología.



SOLO UNA VEZ: Realiza inmediatamente una acción principal cualquiera sin utilizar un capitán o un tripulante.



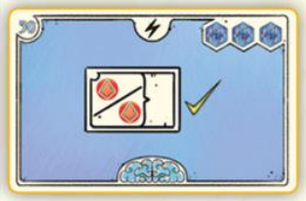
FINAL DE LA PARTIDA: Obtienes 1 PV por nivel en tus registros de tecnología y de política.



FINAL DE LA PARTIDA: Obtienes 2 PV adicionales por elemento puntuado en tu carta de objetivo, hasta un máximo de 12 PV.
Por ejemplo: Con la carta 3 PV por cada planeta amarillo, consigues 2 PV adicionales por cada planeta amarillo.



SOLO UNA VEZ: Coloca inmediatamente una base en un lugar vacío de un planeta de acción.



SOLO UNA VEZ: Completa inmediatamente una carta de misión de tu registro de misiones, ignorando el coste O BIEN los requisitos (pero no ambas cosas).

CARTAS DE MISIÓN

Ver pág. 22

NIVEL 1



COMERCIAL
Coste: *un recurso mineral*
Requisito: *ninguno*
Recompensa: *1 movimiento gratuito de nave sin coste de energía*



BÉLICA
Coste: *un recurso de energía*
Requisito: *ninguno*
Recompensa: *1 PV, un movimiento gratuito de nave sin coste de energía*



CULTURAL
Coste: *un recurso mineral y un recurso de energía*
Requisito: *ninguno*
Recompensa: *2 PV*



CULTURAL
Coste: *un recurso mineral y un recurso de energía*
Requisito: *nivel de tecnología uno*
Recompensa: *2 PV, avanza un paso en el registro de política (pagando el coste normal)*



BÉLICA
Coste: *dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de ejército uno*
Recompensa: *2 PV, un recurso alienígena*



COMERCIAL
Coste: *dos recursos minerales*
Requisito: *nivel de comercio uno*
Recompensa: *2 PV, un crédito*



CULTURAL
Coste: *un recurso mineral y un recurso de energía*
Requisito: *nivel de tecnología dos*
Recompensa: *3 PV*



COMERCIAL
Coste: *dos recursos minerales*
Requisito: *nivel de comercio uno, base en un planeta de minería*
Recompensa: *3 PV, avanza un paso en el registro de producción*



BÉLICA
Coste: *dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de ejército uno, base en un planeta de acción*
Recompensa: *3 PV, avanza un paso en el registro de tecnología*



BÉLICA
Coste: *un recurso de energía y un crédito*
Requisito: *nivel de ejército dos*
Recompensa: *3 PV, un recurso alienígena y un recurso mineral*



COMERCIAL
Coste: *dos recursos minerales y un recurso alienígena*
Requisito: *nivel de comercio dos*
Recompensa: *3 PV, un crédito, un recurso de energía*



CULTURAL
Coste: *un recurso mineral y un recurso de energía*
Requisito: *nivel de tecnología dos, bases en dos planetas del mismo color*
Recompensa: *3 PV, coloca una ficha de tecnología en una carta de tecnología disponible*



COMERCIAL
Coste: *dos recursos minerales y un recurso alienígena*
Requisito: *nivel de comercio dos, bases en dos planetas de distinto color*
Recompensa: *4 PV, dos movimientos gratuitos de naves sin coste de energía*



BÉLICA
Coste: *dos recursos de energía y un crédito*
Requisito: *nivel de ejército dos, una base en un planeta, una ficha de pirata*
Recompensa: *4 PV, avanza un paso en el registro de comercio sin coste*

DEVIR

DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl.
08021 Barcelona

www.devir.es

NIVEL 2



COMERCIAL
Coste: *tres recursos minerales*
Requisito: *nivel de comercio cuatro*
Recompensa: *4 PV, un crédito, avanza un paso en el registro de tecnología*



BÉLICA
Coste: *tres recursos de energía*
Requisito: *nivel de ejército cuatro*
Recompensa: *5 PV, dos recursos alienígenas, un movimiento gratuito de nave sin coste de energía*



CULTURAL
Coste: *dos recursos minerales y dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de tecnología cuatro, bases en dos planetas de colores distintos*
Recompensa: *5 PV, avanza un paso en el registro de ejército*



BÉLICA
Coste: *dos recursos de energía y un crédito*
Requisito: *nivel de ejército cuatro, bases en dos planetas verdes O BIEN púrpuras*
Recompensa: *5 PV, mueve un tripulante de tus cámaras criogénicas al servicio activo*



COMERCIAL
Coste: *dos recursos minerales y un recurso alienígena*
Requisito: *nivel de comercio cuatro, bases en dos planetas grises O BIEN amarillos*
Recompensa: *5 PV, mueve un tripulante de tus cámaras criogénicas al servicio activo*



CULTURAL
Coste: *dos recursos minerales y dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de tecnología cuatro, bases en tres planetas del mismo color*
Recompensa: *6 PV, mueve tu nave a un planeta con un agujero de gusano*



CULTURAL
Coste: *un recurso mineral, un recurso de energía y un recurso alienígena y un crédito*
Requisito: *nivel de tecnología seis*
Recompensa: *6 PV, avanza un paso en los registros de producción y de política (pagando el coste normal).*



COMERCIAL o BÉLICA
Coste: *dos recursos alienígenas y un crédito*
Requisito: *nivel de comercio O BIEN de ejército cuatro*
Recompensa: *6 PV, una carta de misión disponible*



CULTURAL
Coste *dos recursos minerales y dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de tecnología seis*
Recompensa: *6 PV, coloca una ficha de tecnología en una carta de tecnología disponible*



COMERCIAL o BÉLICA
Coste: *dos recursos minerales y dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de comercio O BIEN de ejército seis, bases en tres planetas de un color diferente*
Recompensa: *7 PV, realiza inmediatamente una acción principal de minería*



CULTURAL
Coste: *dos recursos minerales y dos recursos de energía*
Requisito: *nivel de tecnología ocho*
Recompensa: *7 PV, coloca una base en la posición actual de tu nave (si es posible)*



COMERCIAL o BÉLICA
Coste: *dos recursos alienígenas y dos créditos*
Requisito: *nivel de comercio O BIEN de ejército seis*
Recompensa: *12 PV*

CRÉDITOS

A partir de una idea de **Andrea Chiarvesio**

Autor: Daniele Tascini
Traductor: Jaume Muñoz
Ilustraciones: Edu Valls
3d Renders: David González
Editor: David Esbrí
Diseño gráfico y Maquetación: Meeple Foundry

El autor querría dar las gracias a su equipo de pruebas: Federico Pierlorenzi, Loris Damiani, Daniel Marinangeli, Giovanni Edoardo, Asienka.



ÍCONOS


Capitán (pág. 12).


Tripulante (pág. 12).


Base (pág. 17).


Crédito (pág. 8).


Recurso de energía (pág. 10).


Recurso alienígena (pág. 10).


Recurso mineral (pág. 10).


Cualquier recurso (mineral, energía o alienígena) (pág. 10).


Punto de victoria (pág. 10).


Movimiento gratuito: Mueve tu nave sin ningún coste de energía


Mueve tu nave a un planeta con un agujero de gusano (sin pagar ningún coste).


Agujero de gusano (pág. 17).


Nivel del registro. En este caso, de tecnología (pág. 10).


Aumento temporal del nivel de ejército en dos niveles hasta el final de la ronda.


Aumento temporal del nivel de comercio en dos niveles hasta el final de la ronda.


Acción Omni (pág. 16).


Acción de exploración (pág. 16).


Acción de minería (pág. 19).


Acción de comercio (pág. 19).


Cualquier acción principal.


Acción de tecnología (pág. 20).


Acción de ejército (pág. 20).


Acción de producción (pág. 21).


Acción de política (pág. 21).


Avance en un registro. En este caso, dos niveles de producción (pág. 21).


Un avance en un registro (pág. 21).


Avance en alguno de los registros indicados.


Misión cultural (pág. 22).


Requisito: necesitas haber alcanzado este nivel en un registro para llevar a cabo la acción. En este caso, tener un nivel de comercio de tres o más.


Coloca una ficha de tecnología en una carta de tecnología disponible.


Obtener una carta de misión disponible.


Misión bélica (pág. 22).


Coloca una base en un planeta, pagando los costes pertinentes (pág. 17).


Fase de ganancias (pág. 11).


Beneficios obtenidos durante la fase de ganancias. En este caso, 1 crédito (pág. 11).


Misión comercial (pág. 22).


Loseta de bonificación avanzada (pág. 10).


Loseta de minería (pág. 11).


Mueve un tripulante de tus cámaras criogénicas al servicio activo (page 8).


Loseta de bonificación básica (pág. 10).

Tus capitanes pueden realizar una acción principal ya utilizada por otro jugador y nadie puede seguirlos.

Durante una acción de minería, obtienes un recurso mineral.

Descuento. No necesitas pagar el recurso junto al diamante naranja.

Dobla tus recompensas en la fase de ganancias.

Descuento total. No necesitas pagar ningún coste.

Obtienes 9 PV.

Mueve tu nave y coloca una base inmediatamente de forma gratuita. Obtienes 6 PV.

Avanza gratuitamente un paso en el registro de ejército o bien en el registro de comercio. Obtienes 5 PV.

Mueve un tripulante de tus cámaras criogénicas al servicio activo, obtienes gratuitamente dos avances en un registro o bien un avance en dos registros diferentes. Obtienes 4 PV.

Erratas

Errata en la carta de misión de nivel 2, número 18

Falta una barra entre los planetas, que significa uno o bien el otro (como se puede leer en el texto de la carta del reglamento, pág. 31)

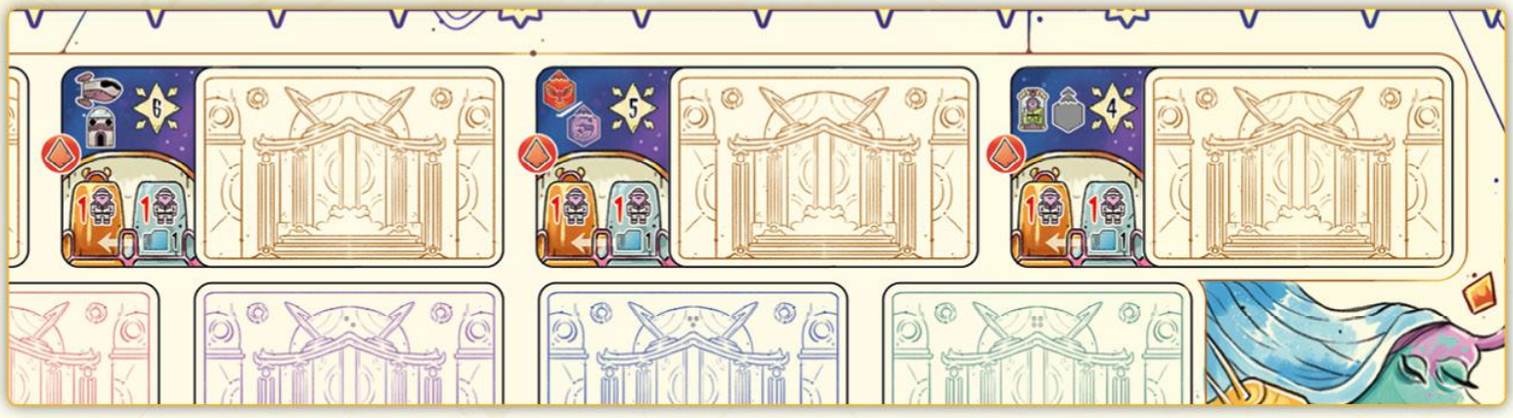


Errata en la carta de misión de nivel 2, número 19

Falta una barra entre los planetas, que significa uno o bien el otro (como se puede leer en el texto de la carta del reglamento, pág. 31)



Las recompensas del senado galáctico tienen un descuento completo.



Página 4 – Preparación



- Al colocar planetas durante la preparación (pág. 4), se mezclan primero por separado los 4 planetas básicos (los que tienen el icono de acción y no tienen **requisitos de comercio**)

- Si algún planeta de acción se coloca en otros espacios del mapa (es decir, no en las posiciones básicas iniciales), se colocan losetas de bonificación avanzadas (rojas) encima en lugar de las azules.

- Losetas de bonificación. Donde dice: «Colócalas al azar boca arriba en las casillas cuadradas sobre los registros de ejército y recursos, los planetas de acción y el registro de ronda, colocándolas en la casilla del color correspondiente», debería decir: «Colócalas al azar boca arriba en las casillas cuadradas sobre los marcadores de tecnología, ejército, producción, política y el registro de ronda, colocándolas en la casilla del color correspondiente». Las losetas de bonificación siempre se colocan boca arriba.

- Losetas de minería. Los jugadores reciben al azar 1 de las siguientes losetas de minería: 1 recurso mineral, 1 recurso de energía, 1 recurso alienígena, 1 movimiento gratuito. Si es una **partida a 5 jugadores**, incorpora también la loseta de 1 PV.

- **Página 13:** La imagen superior izquierda representa una situación imposible en el registro de prioridad. Durante la ronda 1, se colocan fichas en orden de izquierda a derecha, sin espacios vacíos entre las fichas.
- **Página 29:** Carta de tecnología número 16. Donde dice: «consigues un decreto galáctico», debería decir «consigues un escaño en el Senado», lo cual quiere decir que consigues los puntos de victoria cuando envías a un tripulante al Senado (tanto si es el escaño dorado como el plateado).
- **Página 29:** Carta de tecnología número 28. En el ejemplo, debería decir 3 PV en lugar de 4 PV (la carta de planeta amarillo te recompensa 3 PV, como puedes ver en la pág. 27, segunda fila, primera columna).
- **Página 30:** Carta de misión número 5. La recompensa es 2 PV (como se indica en la carta).
- **Página 30:** Carta de misión número 8. La recompensa es 3 PV (como se indica en la carta).
- **Página 30:** Carta de misión número 11. La recompensa es 3 PV (como se indica en la carta).
- **Página 30:** Carta de misión número 13. El requisito debería ser: «Nivel de comercio dos, bases en dos planetas de distinto color».
- **Página 31:** Carta de misión número 20. No pagas el coste en recursos alienígenas, como se indica en la carta.

Preguntas frecuentes

- **Página 24:** Segunda habilidad de la primera fila. Como empiezas en el nivel de comercio dos, desbloqueas el marcador de tecnología.
- **Página 8 –PANEL DE CONTROL - Bases**

  Cuando se retira una base, el jugador obtiene la recompensa indicada, y de nuevo en cada fase de ganancias si lleva el icono de ingresos (mano abierta).

- **Cuando una recompensa de una loseta de bonificación o una carta te da un avance en un registro: ¿es gratis o tienes que pagar por ello? ¿Y las acciones de exploración?**

  En cuanto a los registros, siempre tienes que pagar el coste del espacio de acción principal, a menos que en la recompensa aparezca el símbolo de descuento o descuento total. La única excepción a esto son las 3 cartas de riqueza que tienen una errata, y las recompensas de Senado Galáctico, que siempre son gratuitas.

  En cuanto a la exploración, a menos que se indique un descuento, tienes que pagar el coste de energía de mover la nave y los costes habituales de construir bases.

- **¿Qué significan las recompensas del Senado Galáctico?**



- **¿Qué significa el recordatorio impreso del espacio de la bodega de carga del tablero personal?**



La primera línea significa que el símbolo de la cápsula es equivalente 1 recurso cualquiera (energía, mineral o alienígena). No significa que puedas intercambiar cualquier recurso por otro..

La segunda línea es un recordatorio de que como acción gratuita puedes cambiar un crédito por 1 recurso de energía o 1 recurso mineral. Recuerda que los créditos no son recursos.

- **¿Los planetas multicolor también se consideran planetas grises?**

  Los planetas se consideran de los colores impresos. Si el color impreso es el gris, entonces sí. Si tienes una base en ellos, entonces tu movimiento aumenta en 1 paso.

¿Cómo funciona el agujero de gusano permanente de la loseta de habilidad (ver pág. 24)? ¿Puedes pagar siempre para utilizar un agujero de gusano, independientemente de dónde estés?

Funciona como los impresas en el tablero o en las losetas de bonificación. La idea de la loseta especial es que tienes un agujero de gusano portátil, que puedes utilizar allí donde esté tu nave.

¿Podéis aportar más información sobre el planeta especial Terror tecnológico (ver Habilidades, pág. 24)?

Esta habilidad le proporciona al jugador un planeta multicolor privado con un agujero de gusano y un bonificador de minería de 2 PV. Colocas este planeta cerca de tu tablero personal, y se trata como si tuvieras una base en él (pero no tienes que colocarla). Significa que tienes un planeta portátil (piensa en una famosa estrella artificial) con un agujero de gusano incorporado (lo cual significa que puedes viajar a otros planetas con agujeros de gusano, pagando el coste en recursos alienígenas de forma normal). También es un planeta multicolor, así que puedes obtener recursos durante la acción de producción. Este planeta es también un planeta de minería.

¿Podéis aclarar la segunda habilidad de nave?

El movimiento adicional puede ser o bien un paso adicional en el mapa (gratuitamente) o colocar una base. Solo se activa con la acción de exploración.

¿Cuándo se reponen las cartas de misión?

Cuando se toma una carta, se repone al final de la acción del jugador. A continuación, los jugadores tienen que declarar sus acciones secundarias por orden de turno, de forma habitual. Se vuelven a disponer las cartas en orden numérico si es necesario (fíjate en los números de la esquina superior izquierda de estas cartas).

¿Qué ocurre si consigues más tripulantes de los espacios que tienes?

Si durante tu turno consigues más tripulantes, puedes utilizarlos, pero si al final de la ronda no tienes espacio suficiente, devuelves los sobrantes a la cámara criogénica. No puedes congelar al teniente.

¿Qué ocurre si obtienes una séptima loseta de minería?

No puedes tomar más losetas de minería si no tienes espacio para almacenarlas.

