

Índice

Componentes del Juego	1-3
Despliegue de la Época 1: <i>Mariners</i>	4-5
El Turno del Jugador	5-8
Ganar una Ventaja	8
Las Acciones	8-14
Final de una Época	14
Despliegue de la Época 2: <i>Planeteers</i>	15
Reglas Adicionales para <i>Planeteers</i>	15-20
Despliegue de la Época 3: <i>Starfarers</i>	20
Reglas Adicionales para <i>Starfarers</i>	21-25
Variantes del Juego	25
Inventario del Juego y Créditos	27
Puntos y Efectos de las Colonias	28

Introducción

Nota: Este reglamento se usa sólo cuando hay 2-4 jugadores. Si estás jugando la versión en solitario, devuelve este libretto a la caja: no lo vas a usar. En lugar de ello, usa el "Reglamento para el Juego en Solitario".

En **SpaceCorp**, cada jugador controla una empresa con base en la Tierra que promueve la expansión de la humanidad en el sistema solar y más allá. Los jugadores compiten para efectuar misiones de exploración, construcción y colonización, buscando enriquecerse a través de los descubrimientos, de la producción de recursos, del desarrollo tecnológico y de la creación de colonias.

Los jugadores exploran y colonizan el espacio exterior a lo largo de tres épocas. Cada una de estas se juega en un tablero diferente:



La primera época, **Mariners**, cubre la exploración y colonización hasta Marte.



En **Planeteers**, los jugadores colonizan el sistema solar exterior.



En **Starfarers**, los jugadores envían misiones a sistemas estelares cercanos y fundan colonias interestelares.

Una partida completa que cubra las tres épocas representa aproximadamente trescientos años de expansión humana en el cosmos. Al final de la época **Starfarers**, el jugador que haya acumulado más ganancias gana. Los jugadores también pueden optar por una partida más corta que sólo cubra una o dos épocas [página 22].

El juego está inspirado en **SpaceCorp**, el primer libro de la serie *Galactican* escrita por Ejner Fulsang.

Componentes del Juego

SpaceCorp está dividido en tres épocas: **Mariners**, **Planeteers** y **Starfarers**. Algunos de los componentes del juego muestran iconos de una o más épocas, lo que indica en qué épocas son usados. Los componentes sin ninguno de estos iconos son usados en todas las épocas.

AYUDAS PARA LOS JUGADORES

Se proporcionan cuatro resúmenes de reglas de doble cara como referencia rápida para los jugadores. (Deja la referencia de las reglas para el juego en solitario en la caja.)

FICHAS DEL JUEGO

• Cada uno de los cuatro conjuntos de fichas de colores de los jugadores tiene:

- una loseta de doble cara que se usa para señalar las **ganancias** de un jugador en el Contador de Ganancias del Tablero de Negocios;

Si un jugador supera 50 de ganancias, dale la vuelta al marcador a su cara "+50" y continúa en el otro lado del contador.



- cuatro cubos de madera para representar los **equipos** de viajeros espaciales: los equipos mueven a, exploran y construyen las diferentes localizaciones del tablero;



- 27 losetas redondas de **bases** que se colocan en el tablero durante la partida para indicar capacidades específicas;



- cuatro cubos color canela de **genética** y cuatro cubos negros de **revelaciones** usados en la Rueda de Progreso de cada CG.



• Siete discos de color naranja de **contrato completado** que se usan en el Tablero de Negocios para señalar contratos a medida que se completan.



• 70 losetas de **Descubrimiento** que se roban y colocan en los tableros para representar descubrimientos obtenidos a través de la exploración. Cada loseta se usa en una época específica, tal y como se indica en el reverso de la loseta: hay 9 en *Mariners*, 28 en *Planeteers* y 33 en *Starfarers*. Las losetas de Descubrimiento pueden tener algunos o todos los siguientes elementos:

- Descubrimientos naturales (*parte superior*)



- Agua, vida u otros iconos (*centro*)

- Premios inmediatos (*parte inferior izquierda*)

Atributos persistentes (*parte inferior derecha*)

• 32 marcadores hexagonales de **Colonia** que se usan en el tablero *Starfarers* para indicar centros de población interestelar. Cada marcador incluye:

- Valor de la colonia (*parte superior*)



- Premio (*centro*)

- N° de jugadores (*izquierda*)

- N° de ID en un círculo (*sólo para el juego en solitario*) (*derecha*)

- Nombre de la colonia (*parte inferior; sin relevancia en el juego*)

• Dos marcadores de **Más Allá** (*Beyond*) que se usan en las épocas *Mariners* y *Planeteers*. Los marcadores de Más Allá aumentan las opciones de despliegue del jugador que los posee en la época siguiente.



TABLEROS DE JUEGO

Cada época se juega en su propio tablero,

que muestra un área cada vez mayor del espacio:

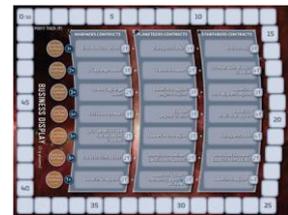
- *Mariners* muestra una parte de nuestro Sistema solar cercana a la Tierra.
- *Planeteers* muestra nuestro Sistema solar hasta el Cinturón de Kuiper.
- *Starfarers* muestra sistemas estelares mayores hasta aproximadamente 15 años luz de nuestro sistema solar.

Cada tablero está dividido en **regiones**, la mayoría de las cuales contienen una o más **localizaciones**. Cada localización tiene un nombre (*precedido por un n° ID dentro de un círculo, que sólo se usa en el juego en solitario*) y la mayoría tienen **casillas de exploración** para colocar las losetas de Descubrimientos. Las fichas de juego que están en el tablero deben siempre ocupar una localización. Además, cada tablero tiene:

- cuatro espacios para las ofertas;
- casillas para almacenar las losetas de Descubrimientos no exploradas;
- una tabla de distancias, que muestra las distancias entre ciertas localizaciones del tablero para poder consultarse rápidamente;
- un recuadro para la Competencia y una Clave de Acciones de Oferta de la Competencia (*ambos se usan sólo en el juego en solitario*).

TABLERO DE NEGOCIOS

El Tablero de Negocios tiene dos caras, una para las partidas con 3 y 4 jugadores, y la otra para 2 jugadores. El tablero incluye:



- un medidor en el que se colocan los marcadores para registrar las **ganancias** actuales de cada jugador, que se registran en incrementos de trillones de créditos (**£**);
- una lista de **contratos** que los jugadores tienen que completar en cada época, así como el premio en ganancias asociado a cada contrato.

CUARTELES GENERALES (CG)

En los CG, los jugadores llevan la cuenta de su progreso tecnológico. Cada CG tiene:



- cuatro espacios para infraestructuras —o

“Infra”– para colocar cartas como infraestructuras. Algunos espacios tienen un valor Infra intrínseco;

- una secuencia de juego abreviada;
- una casilla para almacenar las bases sin construir y los equipos sin desplegar del jugador;
- una Rueda de Progreso para llevar la cuenta del avance de los marcadores de genética y de revelación del jugador;
- una casilla para colocar una localización de producción legada.

Nota: El CG de la ilustración se usa en la partida estándar. Véase la página 25 para saber cómo y cuándo se usan los tipos de CG opcionales.

CARTAS

Las cartas comprenden tres mazos de cartas de **acción** [ejemplo abajo] para

Mariners (46 cartas),
Planeteers (58 cartas), y
Starfarers (76 cartas);

así como

8 cartas de **Tiempo**,
18 de **Adaptación**, y
14 de **Avances**



Cartas de Acción: Los jugadores roban y juegan cartas de acción para efectuar acciones o ganar Ventajas [página 8] durante la partida. Cada carta puede incluir los siguientes elementos:

A Nombre e ilustración de la tecnología: la tecnología específica representada por la carta; (sólo como ambientación; sin efecto en el juego)

B Tipo y color de la acción: cada carta puede jugarse como una acción del tipo específico: Investigación, Movimiento, Exploración, Construcción, Producción, Genética, Revelación o Especial [Por ejemplo: “Exploración 1”, a la izquierda]. Muchas cartas tienen dos acciones y pueden ser jugadas como una de las dos, pero nunca como las dos a la vez;

C Valor: el valor numérico que la carta aporta de cara a efectuar la acción asociada [“Exploración 1”, a la izquierda].

D Símbolo de Época: cada carta pertenece a uno de los tres mazos de época;

E Infra: una carta con la etiqueta *May Upgrade as Infra* (“Puede usarse como mejora de una Infra”) puede ser jugada como acción o en el CG como infraestructura permanente.

• **Ventaja:** una carta con una capacidad de “Ventaja” puede ser jugada, a menudo fuera de turno, por su efecto de Ventaja descrito en ella [no se muestra a la izquierda; véase página 8].

F Acción de la Competencia: (sólo se usa en el juego en solitario).

Cartas de Tiempo: [ejemplo abajo] son cartas “comodín” que se usan en las tres épocas. Se usa un número variable de cartas de Tiempo según el número de jugadores.



Cartas de Progreso: Las cartas de **Adaptación** y de **Avance** se conocen colectivamente como cartas de “progreso” [páginas 19-20]. Los jugadores acaban obteniendo las cartas de progreso cuando juegan acciones de Genética y de Revelación. Una carta de progreso proporciona a su propietario o bien una ventaja permanente o un potente efecto inmediato, tal y como se describe en la carta,



así como posibles bonificaciones a las ganancias que se aplican una sola vez.

Despliegue de la Época 1: Mariners

A Tableros: Coloca el tablero **Marineers** en la mesa. Coloca el **Tablero de Negocios** junto al tablero principal, con el lado correspondiente boca arriba (“1-2 jugadores” o “3-4 jugadores”).

B CG: Cada jugador recibe un **CG**. Usa los que muestran los símbolos de las tres épocas en su lado derecho. Cada jugador también coge una hoja de referencia rápida (*no se muestra*).



C Contratos: Coloca los siete marcadores naranjas de **contratos sin completar** en sus círculos del Tablero de Negocios.



D Losetas de Descubrimientos: Mezcla bocabajo la seis losetas de



Descubrimiento **e1**, después apílalas para formar un montón del que robar en la casilla correspondiente del tablero. Haz lo mismo con las losetas de Descubrimiento **e2**.

E Marcadores Más Allá: Coloca los dos marcadores **Más Allá** en la localización “Cinturón de Asteroides” (*Asteroid Belt*) del tablero.



F Colores de los Jugadores: Cada jugador selecciona uno de los cuatro colores de jugador y después coge todos los cubos de madera y marcador redondos de **bases** de ese color. Coloca estos en la casilla proporcionada en el CG del jugador. Apila las bases según tipo.



G Equipos: Cada jugador pone dos de sus cubos de madera en el tablero, en la localización “Tierra” (*Earth*). *Estos son los equipos iniciales de los jugadores.*

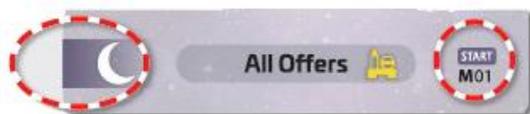


H Marcadores de Progreso: Cada jugador coloca un cubo de color canela y uno negro en la casilla



“Inicio” (*start*) de la Rueda de Progreso de su CG.

Las cartas iniciales están identificadas por:



I El Mazo *Marineers*

Coge el mazo *Marineers*. Retira las doce cartas señaladas como “Iniciales” (*Start*) (véase ejemplo arriba) y déjalas aparte.

Añade al mazo de *Marineers* una cantidad de cartas de *Tiempo* según el número de jugadores: cero en una partida de 2 jugadores; dos en una partida de 3 jugadores; o cuatro en una partida de 4 jugadores. Deja a un lado las restantes cartas de *Tiempo*.

Baraja el mazo *Marineers* y ponlo bocabajo junto al tablero, formando un montón del que robar.

J Manos Iniciales

Cada jugador coge un **Motor Químico** (*Chemical Drive*) de entre las cartas Iniciales que se han apartado. Baraja las restantes cartas Iniciales y colócalas bocabajo, encima del mazo *Marineers*.

Cada jugador coge una de las cartas de *Tiempo* que se han apartado. Devuelve las que sobren a la caja.

La persona que contempló más recientemente el cielo nocturno se convierte en el jugador inicial.

Si hay 2 jugadores, el 2º jugador roba la carta superior del mazo.

Si hay 3 jugadores, el 2º jugador y después el 3º roban cada uno la carta superior del mazo.

Si hay 3 jugadores, el 3º jugador y después el 4º roban cada uno la carta superior del mazo.

K Ganancias

Apila el marcador de **Ganancias** del color de cada jugador en la casilla “0” del Contador de Ganancias que rodea el Tablero de Negocios (con su cara “+50” bocabajo). Si hay 3

jugadores, el 3º jugador comienza con ganancia “1” en lugar de “0”; si hay 4 jugadores, el cuarto jugador (únicamente) comienza en “1”.

L Cartas Ofertadas: Roba las cuatro cartas superiores del mazo y colócalas boca arriba en los cuatro espacios de oferta del tablero.

¿Y el resto del material?: Deja las demás cartas, tableros y marcadores en la caja de momento; la mayor parte entrará en juego en las épocas posteriores.

Todos los sistemas listos para el lanzamiento: El jugador inicial comienza la partida llevando a cabo el primer turno.

El Turno de Jugador

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, efectuando los jugadores turnos individuales. Cuando un jugador está jugando su turno, se le conoce como el “jugador activo”. El turno del jugador activo consta de los siguientes pasos, que se llevan a cabo en el orden que se muestra:

1. efectuar una acción; *después*
2. reclamar premios por contrato; *después*
3. los oponentes reclaman premios; *después*
4. efectuar un transporte de equipo gratuito; *después*
5. descartar cartas jugadas y reponer ofertas; *después*
6. robar una carta si se tienen cuatro o menos en la mano.

Además, los jugadores oponentes pueden jugar algunas capacidades de “ventajas” de las cartas [página 8] durante el turno del jugador activo.

1. EFECTUAR UNA ACCIÓN

Primero, el jugador activo anuncia qué acción desea efectuar en su turno. Las posibles acciones son:

- Investigación
- Movimiento
- Exploración
- Construcción
- Producción
- Genética
- Mejora
- Especial

Estas acciones están descritas con detalle en la sección “Las Acciones” que comienza en

la página 8.

- Revelación (sólo en las épocas **Planeteers** y **Starfarers**, página 18)
- Colonización (sólo en la época **Starfarers**, página 23)

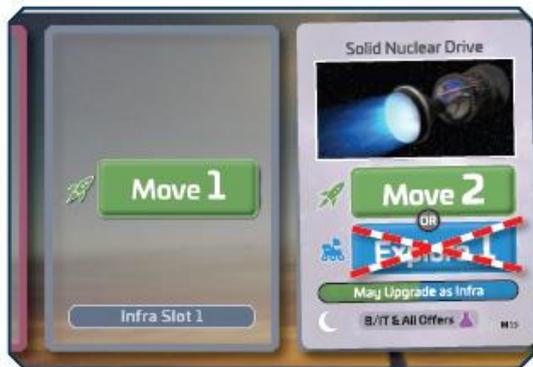
Las acciones **Mejora** y **Especial** se efectúan mediante el uso de la carta correspondiente de la mano. Sin embargo, las otras acciones básicas requieren que el jugador determine un “valor” para la acción: contra más alto sea este valor, más potente será la acción. El jugador activo puede aumentar el valor por defecto de “0” de una acción efectuando una combinación de una o más de las siguientes:

- usar Infra de un CG;
- jugar una o más cartas de la mano;
- usar la capacidad de una base;
- usar una bonificación concedida por una carta de progreso (sólo en las épocas **Planeteers** y **Starfarers**, página 19-20)
- gastar ganancias (sólo en **Planeteers** y **Starfarers**, página 18)

Cálculos en SpaceCorp: Siempre que se determine un valor para cualquier actividad de **SpaceCorp**, efectúa primero todas las sumas y restas antes de aplicar ninguna multiplicación o división.

1a. Usar Infra de un CG

El jugador activo puede declarar el uso de todas las Infra que coincidan localizadas en *un* CG cualesquiera –suyo o de un oponente–, ganando su valor para la acción elegida. Toda la Infra de un solo CG es acumulativa. Ignora todas las Infras que no coincidan.



Ejemplo: Bob quiere efectuar una acción de Movimiento. Decide usar la Infra de su propio CG (habiendo añadido previamente una segunda Infra Movimiento/Exploración). El

valor de Movimiento de Bob es actualmente de 3.

1b. Jugar Cartas

Además de o en lugar de usar Infra de un CG, el jugador activo puede jugar cualquier número de cartas boca arriba de su mano a la mesa, aunque cada carta debe contener el mismo tipo de acción. Si se usó Infra, las cartas jugadas deben coincidir con el tipo de acción de la Infra. Los tipos de acciones se diferencian mediante el color y el nombre (ejemplo: **Movimiento** o **Construcción**) y por un icono temático (ejemplo:  para Movimiento). Las cartas que contienen uno o más tipos de acción pueden ser jugadas para *uno* de esos tipos, contando sólo los valores del tipo escogido.

Ten en cuenta que puedes jugar cartas de tu mano incluso aunque no uses Infra y vice-versa.

Ejemplo: Continuando con el turno de Bob, este juega estas dos cartas, sumando un valor de Movimiento de 4 (3+1) a su Infra de 3, lo que hace un total de 7. Ignora todo lo demás de las cartas, específicamente el efecto Ventaja de la carta de la izquierda y el valor de Construcción de la carta de la derecha.



Cartas de Tiempo: Si el jugador activo está efectuando una acción de Movimiento, Construcción o Exploración, puede jugar *una* carta de Tiempo de su mano y escoger uno de sus dos beneficios:



- doblar el valor total de la acción elegida; o
- aplicar el valor total de la acción dos veces, efectuando la misma acción con dos equipos diferentes.

Si escoge la segunda opción, la acción del primer equipo debe ser completada enteramente antes de comenzar la segunda. Aplica el valor total de la acción a cada equipo.

Ejemplo: Si Bob también juega una carta de Tiempo, podría (a) doblar su valor total de Movimiento a 14 para uno de sus equipos (pudiendo así mover a cualquier lugar del tablero **Mariners**); o (b) mover dos de sus equipos, usando cada uno el valor total previo de 7.

1c. Usar Bases

Las acciones de Movimiento, Producción y Colonización precisan que haya una base presente, o esa acción no puede efectuarse [páginas 9, 13 y 23, respectivamente]. Algunas bases proporcionan un aumento del valor de una acción específica que está teniendo lugar en su localización o en su región (por ejemplo, ganar +2 al valor de Movimiento si el equipo comienza en un Espaciopuerto en la época **Mariners**, véase página 11). Si el jugador activo escoge usar la capacidad de una base que es propiedad de un oponente, ese oponente recibirá una recompensa [siguiente columna]. Las bases de los oponentes no pueden usarse una vez se activa el final de una época [página 14].

Ejemplo: Continuando con el turno de Bob, este escogió que cada uno de sus equipos Moviera 7. Uno parte del Espaciopuerto que construyó en un turno anterior, así que el equipo suma +2 a su movimiento, por un total de 9. Si el otro equipo parte de un Espaciopuerto propiedad de Rachel, Bob puede escoger aumentar también su movimiento a 9, pero si lo hace, Rachel recibirá una recompensa.

2. RECLAMAR CONTRATO

Si el jugador activo cumple el prerrequisito para uno de los siete contratos asociados con la época actual [véase el Tablero de Negocios] y ese contrato todavía no ha sido completado, puede reclamarlo. Obtiene la ganancia descrita por el contrato, y entonces mueve el marcador de contrato completado correspondiente a la derecha, sobre el contrato, para indicar que ningún otro jugador puede ya completarlo. Pueden reclamarse varios contratos en un solo turno.

Importante: La base original de un jugador nunca se tiene en cuenta a la hora de determinar si se pueden completar contratos relativos a ciertas bases específicas.



Richard construyó una base en su tercera localización que no era un punto de Lagrange en este turno (no cuenta su base original en la Tierra). Mueve el marcador naranja de la tercera fila al contrato y gana 2F. Ese contrato ya no puede ser reclamado por ningún jugador.

3. LOS Oponentes RECLAMAN RECOMPENSAS

A lo largo de la partida, siempre que el jugador activo use la base o la Infra CG de un oponente para cualquier actividad, ese oponente recibe una “recompensa” durante el paso 3 del turno del jugador activo. Cada uno de estos casos otorga una recompensa, de manera que un jugador puede ser elegible para dos o más recompensas en un turno. Si uno o más oponentes deben recibir una o más recompensas en base a la actividad del jugador activo, las reclaman ahora. Por cada recompensa, ese oponente roba la carta superior del mazo (no de las ofertas). Si dos o más jugadores van a recibir recompensas en el mismo turno, resuélvelo en orden de turno.

4. TRANSPORTAR EQUIPO

El jugador activo puede reubicar uno de sus equipos que no hubiera realizado ninguna acción en ese turno. Hay tres criterios que un jugador debe cumplir para poder transportar un equipo:

- El equipo debe comenzar en una localización con una de sus bases;
- el equipo puede viajar a cualquier distancia, pero debe acabar en una localización que contenga una de sus bases; y
- al menos una de las dos bases debe ser un Espaciopuerto [página 13].

5. DESCARTAR Y REPONER

Primero, las cartas jugadas por el jugador activo en este turno que aún estén boca arriba sobre la mesa –cualquiera que no se colocara sobre el CG de un jugador con una acción de Mejora, por ejemplo– se colocan en

un montón común para descarte junto al mazo de robo.

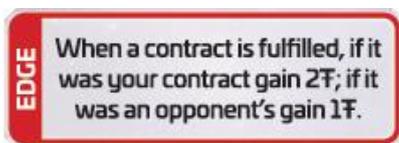
Las cartas de Tiempo serán necesarias para las épocas futuras, así que se recomienda a los jugadores que las dejen aparte en su propio montón en lugar de descartarlas al montón común. Esto hará más fácil y rápido encontrarlas cuando llegue el momento.

En segundo lugar, repón cualquier espacio de oferta que esté vacío. Para cada oferta vacía, roba una carta de la parte superior del mazo de acción de la época actual y colócala boca arriba en el espacio. Si el mazo se ha vaciado [página 14], la casilla de oferta continuará vacía.

6. ROBAR

Como último paso de su turno, si el jugador activo tiene cuatro o menos cartas en mano, roba la carta superior del mazo (no de las ofertas). Si el mazo de robo ha quedado vacío, se pierde la posibilidad de robar.

Ganar una Ventaja



VENTAJAS

Algunas cartas contienen un efecto “Ventaja” debajo de la acción de la carta. Los efectos de ventaja no son acciones, y no se juegan pues en el paso 1 del turno de un jugador. En su lugar, cada Ventaja puede ser jugada en el momento especificado en la primera línea del propio efecto, a veces durante el turno de un oponente.

Ejemplo: Si Julie tiene la carta de Ventaja que se muestra arriba, puede optar por jugar el efecto Ventaja inmediatamente después de que ella o uno de sus oponentes complete un contrato durante el paso 2 de un turno de jugador.

Cuando se juega una Ventaja, sigue las instrucciones del recuadro rojo –ignorando cualquier acción que también haya en la carta–, después descarta la carta.

Continuando con el ejemplo anterior, después de que Julie ganara las ganancias indicadas, descartaría la carta de Ventaja sin más efecto.

Las Acciones



INVESTIGACIÓN

Requisito: Una acción de investigación sólo puede ser efectuada si el jugador activo tiene siete o menos cartas en mano.

La Investigación permite al jugador activo robar cartas del mazo de robo y/o de los cuatro espacios de oferta. El número de cartas que puede robar es igual al valor total de investigación de la acción. Pueden robarse las cartas una a una.

Tamaño de Mano: Aunque anunciar una acción de Investigación precisa que el jugador tenga siete o menos cartas en mano, no hay límite actual al número de cartas que un jugador puede tener en mano.

Ejemplo: Kai tiene 7 cartas en mano y anuncia una acción de Investigación. Usa su Infra Investigación (valor 2), y después juega dos cartas de Investigación de la mano (2 + 2), robando un total de 6 cartas de entre las ofertas actuales y/o de la parte superior del mazo de robo. Acaba su turno con 11 cartas en mano (y, por lo tanto, no podría escoger Investigación de nuevo en su siguiente turno).

Aclaraciones sobre las Ventajas

Competitors (Competidores): Puedes escoger usar la Infra de dos oponentes o usar la tuya y la de un oponente. Esta Ventaja sigue funcionando incluso después de que se haya activado el fin de una época [página 14]: el efecto anula las reglas tal y como están escritas.

Divert (Desviar): Por ejemplo, si un oponente Produce en losetas por un total de 5T, obtendrías 3T. Los 3T no se restan de las ganancias

Hack (Sabotear): Ten en cuenta que cualquier carta que se coja de las Ofertas no se

repondrá hasta el paso 5 del turno del jugador activo.

Hostile Microbes (Microbios Hostiles): La penalización afecta a todos los jugadores que cumplan la condición, incluido el que jugó la carta.

Incompatible: Los jugadores toman su decisión con respecto a qué carta de Infra eliminar siguiendo el orden de jugadores, comenzando por el jugador activo.

Intercept (Interceptar): El turno extra no cuenta de cara al límite de “un turno más” del jugador si se ha activado el final de época [página 143].

Leak (Filtración): Si, por alguna razón, ya se ha cogido la versión sin premio del Avance, no obtienes nada (así que no juegues esta carta).

Market Influence (Influencia de Mercado): “Tu” contrato quiere decir “el que reclamaste en tu turno”.

Poach (Robar): Sólo obtienes dos cartas que fueran físicamente descartadas, no cartas que fueran colocadas en un CG o que ya se ha llevado a su mano un jugador.

Sabotage (Sabotaje): Las acciones que pueden ser elegidas son las enumeradas en 1. **Efectuar una Acción** en la página 6.

Salvage (Recuperar): Ten en cuenta que cualquier espacio de oferta vacío no se repondrá hasta el paso 5 del turno del jugador activo.



MOVIMIENTO

Esta acción permite al jugador activo mover uno de sus equipos de su localización actual a otra localización. Un equipo no puede acabar un movimiento “flotando en el espacio” en una región: siempre debe acabar en una localización. El valor de Movimiento total de una acción debe ser igual o superior a la distancia viajada.

Prerrequisito de Base: Un movimiento siempre debe acabar o terminar en una localización con una base. El jugador activo puede usar una base propia o una de un oponente para que un movimiento sea posible. Si se usa la base de un oponente para posibilitar un movimiento, ese oponente gana una

recompensa [página 7, paso 3].

Cada jugador comienza con una base genérica en la Tierra. Otras localizaciones ganan bases a medida que los jugadores las construyen.

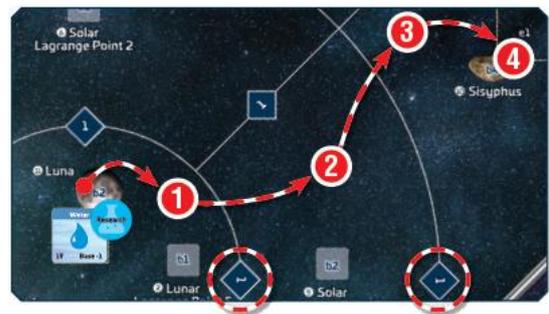
Costes por Límites entre Regiones: Las distancias que representan las regiones varían enormemente. Los Límites entre Regiones están señalados con un coste específico que debe pagarse cuando se cruza ese límite durante el movimiento en una dirección u otra.



Ejemplo: La distancia desde la región que contiene el Cometa Halley a la región que contienen Phobos es de 3.

Distancia Viajada: Para calcular la distancia de un movimiento cuenta:

- 1 para despegar de la localización inicial a su región circundante;
- +X para cruzar límites entre regiones a regiones adyacentes, siendo X el coste acumulativo que se muestra en los rombos de esos límites;
- +1 para aterrizar en la localización de destino.



Ejemplo: Sarah quiere mover de la Luna a Sisyphus. La distancia es 4: 1 para despegar de la Luna a su región circundante, +1 para mover a la región intermedia, +1 para mover a la región que contiene Sisyphus, y +1 para aterrizar en el propio Sisyphus. Para realizar este movimiento, Sarah tendría que acumular un valor de Movimiento total de 4 o más mediante el uso de Infra, jugando cartas, etc.

Penalizaciones por la Gravedad: Algunas localizaciones tienen una penalización por la gravedad especificada tras su nombre (por ejemplo, “Gravity +2” para la Tierra o “Gravity +1” para las localizaciones de Marte). El jugador activo debe añadir la penalización

por la gravedad de una localización a la distancia de un movimiento que comience o acabe en una de estas localizaciones. Estas penalizaciones son acumulativas.



Ejemplo: El coste para mover de la Tierra a la Luna es de 4: 1 para mover a la región de la Tierra, +2 por la gravedad de la Tierra = 3, y después +1 para aterrizar en la Luna.

Marte Norte y Sur: Marte está dividido en dos localizaciones (North Mars y South Mars), con una frontera entre ellas. Un equipo que mueva a Marte puede aterrizar en cualquiera de las dos localizaciones. Un movimiento de una de las localizaciones de Marte a la otra tiene un coste por distancia de 3, tal y como se señala en el tablero. *No abandonas el planeta, así que ignora la penalización por la gravedad de Marte.*



El Cinturón de Asteroides (Asteroid Belt): El primer jugador que mueva un equipo a esta localización coge el marcador **1st Beyond**, colocándolo junto a su CG. El jugador que controla el segundo equipo que mueva a esta localización coge el marcador **2nd Beyond**. Los marcadores *Beyond* (“Más Allá”)

proporcionan a sus propietarios mejores opciones de despliegue al comienzo de la siguiente época [páginas 15 y 20].

Un equipo en el Cinturón de Asteroides no puede realizar ninguna acción durante lo que quede de la época.

Para mayor comodidad, la tabla del tablero proporciona las distancias totales calculadas desde la Tierra a todas las localizaciones de destino, incluyendo las penalizaciones por gravedad. Las distancias entre localizaciones que no sean la Tierra siguen teniendo que calcularse sobre la marcha.



EXPLORACIÓN

Una acción de Exploración permite al jugador activo colocar una loseta de Descubrimiento en una localización que contenga:

- una casilla de exploración vacía (sin loseta de Descubrimiento en ella), y
- uno de sus equipos.

El valor total de la acción Exploración debe ser igual o superior al coste de exploración de la localización (especificado dentro de la casilla de exploración adyacente), que se muestra como “E+n”.



Ejemplo: Para explorar Marte Sur, que tiene un coste de exploración de “e2”, debes acumular un valor total de exploración de 2 o más.

No Explorables: Las localizaciones sin coste de exploración –los Puntos de Lagrange, por ejemplo– no pueden ser exploradas.

Descubrimiento: Cuando una localización es explorada, roba una loseta de Descubrimiento del montón del tablero que coincida

con el coste de la localización que está siendo explorada. Coloca la loseta robada boca arriba en la casilla de exploración de la localización, donde se quedará para lo que quede de época.



Ejemplo: Si Jennifer explorara la Luna (e1) en el tablero *Mariners*, robaría una loseta etiquetada “e1” y la colocaría boca arriba en la casilla de exploración de la Luna.

Losetas de Descubrimiento Reveladas:

Una loseta de Descubrimiento contiene uno o más descubrimientos naturales [como puedan ser Agua o Exomicrobios, en la loseta que se muestra abajo] y también proporcionará uno o más de lo siguiente:

- recompensas inmediatas (listadas en la parte inferior izquierda de la loseta);
- beneficios continuos (listados en la parte inferior derecha de la loseta);
- símbolos como Agua o Vida, entre otros, que pueden ser relevantes para ciertas bases, contratos, efectos de Ventaja, etc.

Las recompensas y beneficios de las losetas de Descubrimiento pueden incluir:

- “n°+F” : obtén inmediatamente esa cantidad de ganancias [como por ejemplo 2 trillones en el ejemplo de la derecha]
- “Gen+n°” : avanza tu cubo de genética esa cantidad de casillas en tu Rueda de Progreso [esta loseta avanzaría el cubo de genética del jugador 1 casilla; véase cartas de Progreso, página 19].
- “Rev+n°” : avanza tu cubo de revelación negro ese número de casillas en tu Rueda de Progreso [no hay en esta loseta; véase cartas de Progreso, página 19].
- “P+n°” : obtén ese valor indicado en ganancia cada vez que efectúes una acción de Producción con esa loseta [esta loseta produciría 1 trillón cada vez que produjera; véase Producción, página 13].
- “Base+n°” : el coste para construir una base



en la localización se ve reducido (o aumentado) por el valor mostrado [esta loseta aumentaría el coste de una base en su localización en 2; véase Construcción más abajo].

- “Col+n°” : recibes esa cantidad de Puntos de Colonización (PC) durante una acción de Colonización aquí [no en esta loseta; véase Fundación de Colonias, véase página 23].

Si la recompensa o el beneficio de una loseta de Descubrimiento se muestran en texto rojo, tienen un efecto especial: consulta estas reglas para cualquier aclaración.

Si una loseta de Descubrimiento le pide al jugador que robe una loseta de un apilamiento diferente, descarta la primera loseta y roba la loseta indicada en su lugar.

Reclamaciones: Coloca el equipo explorador sobre la loseta recién descubierta para indicar la “reclamación” de esa localización por parte del jugador activo [véase la acción Construcción a continuación]. Una acción de Exploración es la única manera en la que un equipo puede reclamar una localización, y la reclamación sólo dura mientras el equipo esté allí.

Esto permite al jugador que efectúa la exploración “reclamar su parte” de esa localización, que está vigente mientras el equipo esté presente. Si otro jugador construye una base en donde tú tienes una reclamación, te aprovechas de ello.



CONSTRUCCIÓN

Una acción de Construcción permite al jugador activo colocar una base en cualquier localización que cumpla los siguientes requisitos:



- tiene un equipo en la localización;
- la localización no tiene ya una base;
- si la localización tiene una o más casillas de exploración, todas están ocupadas por losetas de Descubrimiento.

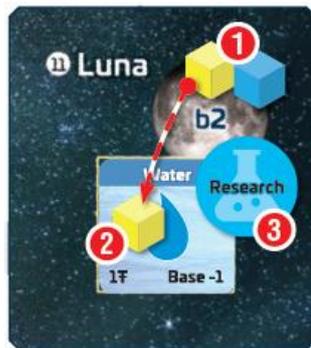
Cada localización tiene un coste de construcción, especificado como “b+n”. El valor de Construcción total de la acción debe ser igual o superior al coste de construcción de la localización

Ejemplo: Cuesta 6 construir una base en Marte Sur (“b6”).



Reclamación por Exploración: Si se efectúa una acción de Construcción en una localización donde una loseta de Descubrimiento está actualmente reclamada por un equipo oponente [véase página anterior], ese oponente obtiene 2F de ganancia.

Ejemplo: Mark (amarillo) y Sarah (azul) tiene cada uno un equipo en la Luna (1). En el turno de Mark, este explora la Luna, ganando 1F, y después reclamando la loseta de Descubrimiento recién descubierta (2).



En el turno de Sarah, esta se aprovecha del coste de 1 para bases de la loseta y construye una base de Investigación en la Luna por coste de 1 (3). Mark gana 2F como recompensa.

Modificadores a la Construcción: Si la localización tiene una loseta de Descubrimiento con un modificador para las bases, ajusta el coste de construcción arriba o abajo según corresponda. Un coste de construcción no puede ser reducido por debajo de 0.

Ejemplo: En el ejemplo anterior, el coste para construir una base en la Luna le salió reducido en 1 a Sarah (“Base-1”), así que el coste neto le salió de 1. Una loseta de Descubrimiento que muestra “Base+1” aumentaría el coste en uno.

Especialidades de las Bases: Cuando construye una base, el jugador activo escoge entre aquellas aún disponibles en su CG. Existen seis de los nueve tipos de bases disponibles en *Mariners*, confiriendo cada uno un efecto diferente, y teniendo cada uno un requisito diferente en su loseta de Descubrimiento que la localización o su loseta de Descubrimiento deben cumplir para que dicha base puede ser construida allí [se detallan en la tabla de la página siguiente, así como en el reverso de las hojas de referencia rápida].

Ejemplo: En la época Mariners, sólo puede construirse un Espaciopuerto en un Punto de Lagrange. Un Bio Lab sólo puede ser construido en una localización en la que la loseta de Descubrimiento muestre el icono vida. La base de Investigación de Sarah del anterior ejemplo podría haber sido construida en cualquier localización descubierta, puesto que no tiene prerequisite. Una base Industrial también podría haber sido construida en la Luna debido a la presencia de agua en la loseta de Descubrimiento.

Algunas bases tienen un efecto inmediato en el momento en que son construidas. Otras proporcionan un beneficio continuo mientras permanezcan en juego (por ejemplo, doblar los valores en una región con una base Industrial). El jugador activo puede escoger usar el beneficio de una base oponente, si puede, o ignorarlo; si decide usarlo, ese oponente recibe una recompensa [página 7, paso 3].

Ejemplo: La base de Investigación de Sarah no tiene efecto continuo: ella ganó su beneficio inmediato (coger una carta de las ofertas) en el momento en que la construyó.



BASES EN MARINERS

Ten en cuenta que sólo se describen seis

aquí: tres de los tipos de base –de Explotación, de Seguridad, y de Fábrica de Escudos– no están disponibles hasta la época Planeteers.

TIPO DE BASE	REQUISITO PARA LA CONSTRUCCIÓN	BENEFICIO
Atracción	la loseta de Descubrimiento tiene una Maravilla Natural	La loseta gana "P1"
Bio Lab	la loseta de Descubrimiento tiene vida	Cuando es construida, avanza tu marcador de genética 1 casilla
Industrial	la loseta de Descubrimiento tiene agua o un P+n° (incl. 0)	El jugador activo puede doblar su valor total de construcción cuando efectúe una acción de Construcción en cualquier otro sitio de esta región.
Refinería	la loseta de Descubrimiento tiene un P+n°	La loseta gana +1 a su valor P+n°
Investigación	Ninguna	Cuando es construida, coges una carta de las ofertas
Espaciopuerto	la localización es un Punto de Lagrange	El jugador activo puede hacer que cada equipo que mueva que comience en un Espaciopuerto gane Movimiento 2 . Permite el Transporte de Equipo [página 7, paso 4] a o desde esta localización.



PRODUCCIÓN

Esta acción permite a un jugador obtener ganancias de las losetas de Descubrimiento elegibles. Una loseta es elegible si:

- tiene un valor de producción (P+n°), y
- el jugador activo tiene algún tipo de base allí (no es necesario que esté presente un equipo).

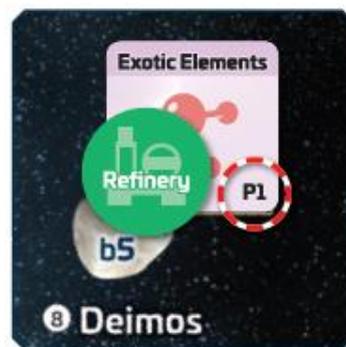
En posteriores épocas, también pueden obtenerse ganancias de una loseta de Descubrimiento en la localización de Producción

Legada de su CG.

El valor de Producción total de la acción debe ser igual o superior a la cantidad de losetas elegibles de las que el jugador activo recogerá.

Ejemplo: Si juegas cartas de Producción con un valor combinado de 2, puedes obtener ganancias de hasta dos losetas de producción diferentes.

El jugador activo obtiene tanta ganancia (F) como los P+n° de las losetas de las que decida recoger.



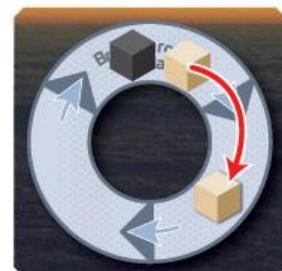
Ejemplo: Kai juega una carta "Producción 1" de su mano, lo que significa que puede producir en una sola loseta. Escoge la loseta de Elementos Exóticos que hay en su base de Deimos. Gana 2F debido al valor de producción de la loseta de 1 (P1) +1 por su base Refinería. No es necesario que haya un equipo presente para producir en una localización.



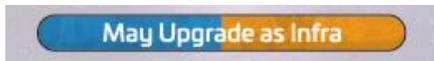
GENÉTICA

Cuando se escoge esta acción, el jugador activo avanza su marcador de genética en el sentido de las agujas del reloj tantas casillas como el valor total de la acción.

Algunas losetas de Descubrimiento, así como la base Bio Lab, también permiten que el cubo de genética de un jugador avance. Los be-



neficios por completar una vuelta entera en la rueda comienzan en **Planeteers** y se explican en la página 19, así como en el despliegue de **Planeteers**.



MEJORA

Esta acción permite a un jugador obtener una nueva Infra para su CG o reemplazar una ya existente. La mejora está limitada a una sola carta, que se juega de la mano del jugador activo.

En otras palabras, incluso aunque tengas dos o más cartas de mejora elegibles en mano, sólo puede jugarse una por turno para esta acción.

La carta jugada debe estar señalada con la etiqueta *May Upgrade as Infra* (“Puede usarse como mejora de una Infra”). La carta se coloca en el CG del jugador activo, en cualquiera de los Espacios para Infra 1, 2 o 3: las cartas de Infra nunca pueden colocarse en el espacio de Infra para Investigación (*Research*). Si otra carta de la *misma época* ya ocupa la casilla, devuélvela a la mano del jugador activo. Si una carta de una *época anterior* ocupa el espacio, retírala del juego.



Ejemplo: Chad efectúa una acción de Mejora. Ya tiene Infras de Exploración y Construcción en los Espacios para Infras 2 y 3, respectivamente, y querría conservarlas, de manera que decide colocar una carta elegible de “Movimiento 3” en su Espacio para Infra 1, anulando la Infra por defecto anterior de Movimiento 1. Si, posteriormente, quisiera usar Mejora para colocar otra carta de Movimiento en uno de los tres Espacios, esa carta tendría que ser retirada.

Una vez colocada, una carta en un espacio de Infra permanece allí a menos que sea reemplazada mediante una futura acción de Mejora. Las cartas de Infra recién colocadas están disponibles para ser usadas en cualquier turno futuro [página 5, paso 1].

Ten en cuenta que dos espacios para Infra de cada CG comienzan con un valor Infra intrínseco listo para su uso inmediato.



ESPECIAL

Esta acción está limitada a una sola carta jugada de la mano, incluso aunque el jugador activo tenga dos o más acciones especiales en Mano. Cuando se juega, sigue las instrucciones dadas en el recuadro gris.

Aclaraciones a las Acciones Especiales

Anti-Matter Prototype (Prototipo Antimateria): Esta no es una acción de movimiento estándar y no requiere del uso de cartas o Infras.

Near/Deep Space Probe (Sonda para Espacio Cercano/Profundo): La localización debe contener una casilla de exploración. Una localización “vacía” es una que no contenga ningún tipo de ficha del juego.

Final de una Época

El final de una época se activa cuando:

- **Se han completado seis de los siete Contratos de esa época.** Si esto ocurre, el resto de jugadores juega un turno más y la época finaliza

o

- **El mazo de cartas de acción se vacía.** Si esto ocurre, la partida continúa con los siguientes cambios:

- El jugador activo puede escoger “pasar” y saltarse todo su turno. Un jugador que no puede efectuar ninguna acción *debe* pasar, incluso aunque tenga una o más cartas en mano. Un jugador que pasa debe pasar para lo que queda de esa época

- En una partida de 2 jugadores, una vez un jugador pasa, el otro jugador efectúa un último turno y la época finaliza.

- En una partida de 3 o 4 jugadores, una vez

han pasado dos jugadores, el jugador o jugadores restantes efectúan un último turno y la época finaliza.

Excepción de Ventaja: Si se juega la Ventaja **Interceptar** (*Intercept*) después de que el final de época haya sido activado, el turno extra obtenido del efecto no cuenta como el “último turno” que el jugador lleva a cabo antes descrito: el efecto de la carta anula la regla.

Uso de Infras y Bases: Cuando se activa el final de una época, los jugadores no pueden usar las Infras o bases de los oponentes durante lo que queda de época.

CONTINUAR LA PARTIDA

Al final de las épocas *Mariners* o *Planeteers*, prepárate para la siguiente época llevando a cabo los siguientes pasos en el orden dado:

1. Producción Legada: Cada jugador puede escoger una loseta de Descubrimiento del tablero que

- tenga un valor **P+n°** y
- esté acompañada por una de sus bases

Retira tanto la loseta de Descubrimiento como la base del tablero y colócalas juntas en la localización “Producción Legada” (*Legacy Production*) del CG del jugador. Esta pareja base/loseta puede continuar produciendo en la siguiente época exactamente como si fuera una localización del tablero. Si ya hay una pareja base/loseta de una época anterior en la casilla de Producción Legada, retira la loseta del juego y devuelve la antigua base al stock del jugador.

2. Cartas:

- Reúne todas las cartas de Tiempo que fueron usadas en la época actual y déjalas aparte para usarlas en la siguiente época.
- Las cartas de acción usadas como Infra permanecen en los CGs de los jugadores. Retira del juego todas las demás cartas de acción de la época actual de donde quiera que estén (mano, ofertas, descarte, mazo de robo).
- Si estás acabando la época *Planeteers*, todas las cartas de progreso permanecen donde están.

3. Fichas de Juego: Retira todas las fichas

del tablero:

- Devuelve las bases y equipos de cada jugador a la casilla de almacenamiento de sus CGs (las bases que estén en Producción Legada se quedan donde están).
- Devuelve a la caja las losetas de Descubrimiento retiradas.
- Deja a un lado por ahora los marcadores Más Allá retirados.

4. Tablero de Negocios: Deja el Tablero de Negocios donde está. Los marcadores de Ganancia de los jugadores y los marcadores de contratos completados naranjas se quedan en su ubicación actual.

5. Tablero: Reemplaza el tablero actual con el siguiente tablero: cambia **Mariners** por **Planeteers**, o dale la vuelta a **Planeteers** a su lado **Starfarers**, según corresponda.

6. Tablero Auxiliar: Si estás acabando la época *Mariners*, dale la vuelta al tablero **Mariners** a su lado de **Tablero Auxiliar** y colócalo en la mesa, cerca del tablero principal. Si estás acabando la época *Planeteers*, deja el **Tablero Auxiliar** donde está.

7. Nueva Época: Si acabas de terminar la época *Mariners*, procede con el despliegue para *Planeteers* [*siguiente apartado*]; en cualquier otro caso, lleva a cabo el despliegue para *Starfarers* [*página 20*].

Para variantes más cortas del juego, en las que la partida comienza o acaba entre épocas, véase página 25.

Despliegue de la Época 2: Planeteers

A Losetas de Descubrimiento: Baraja las seis losetas de Descubrimiento **e1** bocabajo para formar un apilamiento del que robar en la casilla correspondiente del tablero. Haz lo mismo con las catorce losetas **e2** (haciendo dos apilamientos), después las ocho losetas **e3**.

B Equipos: Cada jugador coloca dos de sus equipos en su base en la región “Sistema Solar Interior” (*Inner Solar System*) del tablero *Planeteers*.

C 1° Más Allá: Si un jugador tiene el marcador **1° Más Allá** (de la época *Mariners*),



puede en su lugar desplegar uno de sus equipos en la localización del asteroide “Ceres”. Si lo hace, roba y coloca una loseta de Descubrimiento **e1** allí, recibiendo de inmediato cualquier premio por la loseta, y después reclamando el Descubrimiento.

D 2ª Más Allá: Un jugador que tenga el marcador **2º Más Allá** puede en su lugar desplegar uno de sus dos equipos en la localización del asteroide “Vesta” (sin explorar).

E Marcadores Más Allá: Coloca los dos marcadores **Más Allá** en el tablero, en la localización “Nube de Oort” (*Oort Cloud*).

F Manos Iniciales: Primero, da a cada jugador una de las cartas de Tiempo usadas en la época *Mariners*. Deja a un lado las que sobren. Después, retira las doce cartas Iniciales (*Start*) del mazo *Planeteeers*, barájalas y reparte dos a cada jugador. Deja a un lado cualquier carta Inicial sobrante, bocabajo.

G Mazo Planeteeers: Añade cualquier carta de Tiempo que dejaras aparte al mazo *Planeteeers*. Baraja este mazo y déjalo bocabajo junto al tablero, formando un mazo de robo. Coloca las cartas Iniciales que dejaste aparte bocabajo en la parte superior del mazo de robo *Planeteeers*.

H Ofertas: Pon las cuatro cartas superiores del mazo de robo boca arriba en los cuatro espacios de oferta del tablero.

I Cartas de Progreso: Coloca las 16 cartas de **Adaptación** y de **Avance** señaladas con

el símbolo *Planeteeers* boca arriba en las casillas correspondientes del Tablero Auxiliar. Apila juntas las cartas con el mismo nombre, con la carta que tienen un premio a la ganancia (por ejemplo: “1F”) sobre la que no lo tiene.

Rueda de Progreso: Si el cubo de genética de algún jugador avanzó a o más allá de la casilla “Inicio” de su Rueda de Progreso durante la época *Mariners*, obtiene una carta de Adaptación [*página 19*]

Todos los sistemas listos para el lanzamiento: El jugador que tiene un equipo en Ceres juega el primer turno de esta época. Si no hay ninguno, el jugador con menos ganancias va primero. Si hay empate en menos ganancias, determina al azar cuál de los jugadores empatados comenzará.

Reglas Adicionales para Planeteeers

Todas las reglas de Mariners se aplican también a Planeteeers, a menos que específicamente se corrijan en esta sección.

PROTECCIÓN CONTRA LA RADIACIÓN

En el tablero *Planeteeers*, todas las regiones más allá del cinturón de asteroides (y todas las regiones del tablero *Starfarers*) tienen

alta radiación. Las acciones de Movimiento y Construcción que tienen lugar en esta “zona de radiación” cuestan ganancia al jugador si la acción no incluye protección contra la radiación.



Ciertas cartas de Movimiento y Construcción incluyen dos valores, uno sin escudos y otro con escudos o “protegidas” (*Shielded*). El jugador activo escoge qué valor usar cuando juega la carta; no pueden usarse ambos en una sola acción. Si una acción de Movimiento o Construcción usa al menos una carta o Infra con un valor protegido, toda la acción está protegida.

Ejemplo: En una acción de Construcción, Luther juega la carta de más a la izquierda por su valor de Construcción Protegida de 2. Esto hace que su acción de Construcción esté automáticamente Protegida, así que juega la carta de más a la derecha para añadir su mejor valor de Construcción de 2; no podría combinar ambos valores de la carta para sumar 3 a la acción.



En *Planeteers* y *Starfarers*, los jugadores pueden construir bases de “Fábricas de Escudos” [página 18]. Cualquier acción de Movimiento que se origine en una región con una Fábrica de Escudos –no sólo en esa localización– puede ser automáticamente protegida.



Ten en cuenta que la localización inicial de la región Sistema Solar Interior incluye una base de Fábrica de Escudos inherente para cada jugador, por lo que todos los movimientos desde el Sistema Solar Interior están protegidos.

Cualquier acción de Construcción efectuada en la misma región que una base de Fábrica de Escudos –no sólo esa localización– puede ser automáticamente protegida.

Si el jugador activo usa la Fábrica de Escudos de un oponente para ganar protección para una acción, ese oponente es recompensado [página 7, paso 3].

Coste de las Acciones No Protegidas: En *Planeteers*, si alguna parte de la acción de Movimiento o de Construcción del jugador activo tiene lugar en la zona de radiación y la acción no está protegida, ese jugador pierde 2F. Una acción de Movimiento o de Acción no protegida que tenga lugar en cualquier parte del tablero de *Starfarers* le cuesta al jugador 3F. Si el jugador no tiene en ese momento las suficientes ganancias para pagar la penalización, no puede efectuar la acción a menos que esté protegida.

Estos costes representan riesgos para la salud de tus equipos y los litigios y las protestas públicas resultantes.

ADICIONES AL TRÁNSITO

Comentario del Diseñador: Los planetas exteriores de nuestro sistema solar están ampliamente separados entre ellos por sus posiciones relativas en sus rutas orbitales. Esto se representa aquí añadiendo los costes del tránsito orbital a las distancias de movimiento entre las regiones planetarias exteriores.

Las cuatro regiones planetarias de Saturno, Urano, Neptuno y Plutón especifican cada una adiciones al tránsito para el movimiento a una de las otras tres regiones. Cuando se Mueve desde (no a través) una de estas regiones a otra de ellas, consulta la lista de la región de salida para ver en cuánto aumenta la distancia por encima de la que sería normalmente calculada. Añade la adición al tránsito especificada a la distancia a mover.



Ejemplo: Si Martin mueve de Iapetus (una luna de Saturno) a Umbriel (una luna de Urano), añadiría 6 a la distancia, aumentando la distancia real viajada a un total de

12: 6 por la adición al tránsito (A), +1 para despegar (B), +4 para cruzar el límite entre regiones (C), +1 para aterrizar (D) = 12.

GASTAR GANANCIAS PARA LAS ACCIONES

Si el jugador activo quiere llevar una acción para la que no puede reunir el valor en puntos requerido, puede compensar la diferencia gastando 1F de sus ganancias por cada punto que le falte, hasta un máximo de 3F.

Ejemplo: Mark quiere efectuar una acción de Movimiento con un coste en distancia total de 9, pero sólo puede reunir 7 puntos mediante el uso de cartas, Infra y otros medios. Puede gastar 2 F de sus ganancias actuales para compensar la diferencia y hacer el movimiento viable.

Límite al Gasto: No pueden gastarse más de 3F para compensar el déficit de una acción. Además, la ganancia gastada debe ser inferior al valor total obtenido mediante otros medios.

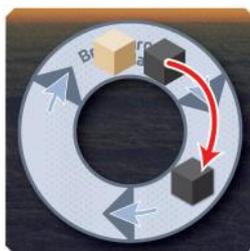
Ejemplo: Si David jugó cartas de Exploración con un valor total de 3, podría añadir como mucho 2 más al valor gastando ganancias.



ACCIÓN DE REVELACIÓN

Los mazos de *Planeteers* y *Starfarers* incluyen cartas con la acción “Revelación”. Cuando se escoge esta acción, el jugador activo mueve su marcador de revelación negro en la Rueda de Progreso, en el sentido de las agujas del reloj, tantas casillas como el total del valor de la acción.

Algunas losetas de Descubrimiento también permiten mover el cubo de revelación. Cada órbita completa alrededor de la rueda permite al jugador obtener una carta de Avance [página siguiente].



PREMIOS AUMENTADOS A LOS CONTRATOS

Si no se completó un contrato de *Mariners* en esa época, el premio por el correspondiente contrato en la época *Planeteers* aumenta y pasa a ser la suma de *ambos* contratos combinados.

Ejemplo: Si el contrato 1 de la época *Mariners* (“Primera Acción de Producción”) no se completó, su premio (3F) se suma al del contrato 1 de la época *Planeteers* (“2 cartas de progreso”), aumentando el valor del premio de 3F a 5F.

Nota: Puedes ver qué premios están aumentados por la localización de los siete marcadores de contrato completado de color naranja. Si un marcador ocupa un contrato de *Mariners* en particular, entonces el correspondiente contrato de *Planeteers* que está inmediatamente a su derecha es el que se recibe con su valor nominal. Si un marcador de *Mariners* no contiene marcador, sin embargo, entonces el correspondiente contrato de *Planeteers* tendrá su premio aumentado por el valor de la suma de ambos.

Siempre que se reclame un contrato en *Planeteers*, mueve el marcador de contrato completado de esa fila a la derecha de su actual posición, al contrato *Planeteers*.

BASES ESPECIALIZADAS EN PLANE-TEERS

Estas bases adicionales están disponibles en la época *Planeteers* (y *Starfarers*): de Explotación, de Seguridad y de Fábrica de Escudos.

Ten también en cuenta que algunos requisitos y beneficios a la construcción se expanden o modifican con respecto a *Mariners*, tal y como se especifica en la siguiente tabla:

TIPO DE BASE	REQUISITO PARA LA CONSTRUCCIÓN	BENEFICIO
Atracción	la loseta de Descubrimiento tiene una Maravilla Natural	La loseta gana “P1”
Bio Lab	la loseta de Descubrimiento tiene vida	Cuando es construida, avanza tu marcador de genética 1 casilla

Explotación	la loseta de Descubrimiento tiene un P+nº	Cuando es construida, ganas tantos F como el P+nº de la loseta de Descubrimiento. Ese P+nº se pierde para el resto de la partida.
Industrial	la loseta de Descubrimiento tiene agua o un P+nº (incl. 0)	El jugador activo puede doblar su valor total de construcción cuando efectúe una acción de Construcción en cualquier otro sitio de esta región.
Refinería	la loseta de Descubrimiento tiene un P+nº	La loseta gana +1 a su valor P+nº
Investigación	ninguna	Cuando es construida, coges una carta de las ofertas
Seguridad	ninguna	Cuando es construida, ganas 1 F por cada base en la región que pertenezca a un oponente. El beneficio se pierde si ya hay una base de Seguridad en la región (de cualquier jugador).
Fábrica de Escudos	la loseta de Descubrimiento tiene agua	La acción durante la que se construye una Fábrica de Escudos está automáticamente protegida. El jugador activo puede escoger que una acción de Movimiento que se origina en esta región esté automáticamente protegida de la radiación. El jugador activo puede escoger que una acción de Construcción en esta región esté automáticamente protegida de la radiación.
Espaciopuerto	la localización no tiene penalización a la gravedad	El jugador activo puede doblar el valor de una carta cualquiera de Movimiento jugada o de una carta de Infra cualquiera usada si todos los equipos que mueven comienzan en un Espaciopuerto. Permite el Transporte de Equipo a o desde esta localización.

LA NUBE DE OORT

El primer jugador que mueva un equipo a esta localización coge el marcador **1º Más**

Allá, colocándolo junto a su CG. El jugador que controla el segundo equipo que mueva a esta localización coge el marcador **2º Más Allá**.

Un equipo que esté en la Nube de Oort no puede llevar a cabo ninguna acción para lo que queda de época.

CARTAS DE PROGRESO

Siempre que el cubo canela de genética de un jugador avance a la casilla superior “Avance o Adaptación” (*Breakthrough or Adapt*) de su Rueda de Progreso, recibe como recompensa una carta de Adaptación. Siempre que el cubo negro de revelación avance a esa casilla, recibe una carta de Avance.



Cuando se recibe una carta de Adaptación o de Avance, el jugador la selecciona de entre las cartas de progreso apropiadas que aún estén disponibles en el Tablero Auxiliar. Un jugador no puede seleccionar una carta con el mismo título que una que ya tenga.

Ejemplo: Hay dos copias de cada carta de progreso, una con una bonificación a la ganancia, y otra sin ella. Si Bob ya tuviera la carta Probe Network que se muestra abajo, no podría coger la otra: sólo puede tener una carta de cada, de acuerdo a su título.



Una vez seleccionada, coloca la carta boca arriba junto al CG del jugador que la posea, lugar en el que permanecerá para el resto de la partida. El jugador gana de inmediato la cantidad de ganancia mostrada en el círculo

en la parte superior de la carta, si la hay.

Ejemplo: La carta **Star Children** que se muestra en la página anterior otorgaría a su propietario **1F**; **Probe Network** **2F**.

El jugador propietario gana la ventaja descrita en el recuadro de texto de la carta. Esta puede ser un potente efecto de una única vez o una capacidad continua que dura para el resto de la partida.

Ejemplo: **Star Children** es un efecto de una única vez que se lleva a cabo en cuanto se adquiere la carta. **Probe Network** es un ejemplo de efecto continuo.

Prerrequisitos: Algunas cartas de progreso especifican un “Prerrequisito” dentro de un recuadro amarillo. Si no se cumple el prerrequisito de una carta en el momento en el que el jugador recibe una carta de progreso, esta no puede ser escogida. Podría serlo como futura recompensa si entonces se cumple el prerrequisito.

Ejemplo: **Star Children** no puede ser seleccionada por un jugador a menos que ya posea dos cartas de **Avances**.

Valor de la Acción: Algunas cartas de Progreso aumenta el valor de un jugador cuando efectúa una acción específica. Al contrario que con las **Infra** y las **bases**, los oponentes no pueden usar tus aumentos debidos a cartas de progreso.

Ejemplo: Un jugador que posea **Probe Network** doblaría el valor total de cada una de sus acciones de **Exploración** durante el resto de la partida.

Despliegue de la Época 3: Starfarers

A Losetas de Descubrimiento: Baraja las 16 losetas de Descubrimiento **Principal** boca abajo y después apílalas en las casillas correspondientes del tablero, formando dos apilamientos de los que robar con ocho losetas cada uno. Haz lo mismo con las doce losetas **Secundarias** (dos apilamientos de seis), después con las cinco losetas de **Alienígenas**.



Equipos: Cada jugador coloca 3 de sus equipos en la base central en la región “Sol” del tablero **Starfarers**.

B 1º Más Allá: Si un jugador tiene el marcador **1º Más Allá** (de la época **Planeteers**), puede en su lugar desplegar uno de sus tres equipos en la región “Alpha Centauri”, colocándolo en el símbolo de estrella que hay allí.

C 2º Más Allá: Un jugador que tenga el marcador **2º Más Allá**, puede en su lugar desplegar uno de sus tres equipos en la región “Luhman 16”, colocándolo en la casilla del contador de estrella que está más lejos de la estrella. Devuelve los marcadores de Más Allá a la caja.

D Manos Iniciales: Primero, da a cada jugador una de las cartas de Tiempo usadas en las épocas anteriores. Deja a un lado las que sobren. Después, retira las doce cartas Iniciales (**Start**) del mazo **Starfarers**, barájalas y reparte dos a cada jugador. Deja a un lado cualquier carta Inicial sobrante, boca abajo.

E Mazo Starfarers: Añade cualquier carta de Tiempo que dejaras aparte al mazo **Starfarers**. Baraja este mazo y déjalo boca abajo junto al tablero, formando un mazo de robo. Coloca las cartas Iniciales que dejaste aparte boca abajo en la parte superior del mazo de robo **Starfarers**.

F Ofertas: Pon las cuatro cartas superiores del mazo de robo boca arriba en los cuatro recuadros de oferta del tablero.

G Cartas de Progreso: [Recuerda: todas las cartas de progreso de **Planeteers** no reclamadas deberían estar en el **Tablero Auxiliar**.] Coloca las 16 cartas de **Adaptación** y de **Avance** señaladas con el símbolo **Starfarers** boca arriba en las casillas correspondientes del **Tablero Auxiliar**. Apila juntas las cartas con el mismo nombre, con la carta que tienen un premio a la ganancia (por ejemplo: “**2F**”) sobre la que no lo tiene.

H Losetas de Colonia: Reúne todas las losetas de **colonia** que tengan el número de jugadores que hay en la partida en su lado izquierdo (*habrá 20 colonias con cuatro jugadores; 17 con tres jugadores y 12 con dos jugadores*). Coloca estas





losetas boca arriba en las casillas correspondientes del Tablero Auxiliar. Devuelve las demás losetas de colonia a la bolsa.

Todos los sistemas listos para el lanzamiento: El jugador que tiene un equipo en Alpha Centauri juega el primer turno de esta época. Si no hay ninguno, el jugador con menos ganancias va primero. Si hay empate en menos ganancias, determina al azar cuál de los jugadores empatados comenzará.

Reglas Adicionales para Starfarers

Todas las reglas de *Mariners* y *Planeteers* se aplican también a *Starfarers* a menos que se corrijan específicamente en esta sección.



MULTIPLICADORES

Algunas cartas de *Starfarers* tienen un multiplicador —que se muestra como “x” antes del valor, como el “**Movimiento x3**” que se muestra arriba— que multiplica el valor de la acción en lugar de sumarse a esta. Recuerda sumar todos los valores que no sean multiplicadores antes de aplicar cada multiplicador.

Ejemplo: Cuatro cartas de Movimiento con

valor 3, 5, x3 y 4 tienen un valor total de 96: $3+5=8$; después $x3=24$; después $x4=96$.

Si sólo se usan multiplicadores, comienza con cualquiera como el número base.

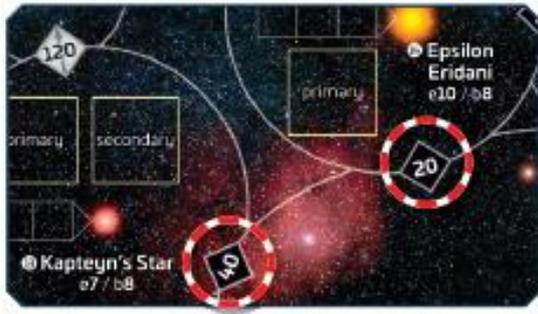
Ejemplo: Leia juega cartas de Movimiento con valores x3, x3 y x5. Tendría un valor total de movimiento de 45 ($3x3x5$). Si Kim juega una sola carta de “Producción x2”, su valor total sería de 2.

MOVIMIENTO INTERESTELAR

Cada región del tablero de *Starfarers*:

- contiene una localización de sistema estelar; o
- contiene una localización de Brazo de Orión (*Orion Spur*); o
- es la ubicación Sol; o
- está vacía.

El coste de una acción de Movimiento a cualquier región de *Starfarers* es igual al coste total de los límites entre regiones que se crucen durante el movimiento. No hay coste por “aterrizar” o “despegar de” localizaciones, como ocurría en épocas anteriores.

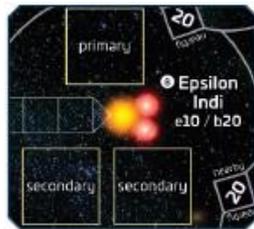


Ejemplo: Un movimiento desde Kapteyn's Star a Epsilon Eridani requeriría un valor de Movimiento de 60 (40+20), no de 62 (1+40+20+1).

Sistemas Estelares

Cada sistema estelar es una sola localización que contiene una, dos o tres casillas de exploración. Un sistema con dos o más estrellas es un sistema “multiestelar”. El nombre de un sistema estelar va seguido de su coste de exploración (e+n°) y su coste de construcción (b+n°).

Ejemplo: Epsilon Indi es un sistema multiestelar con un coste de exploración de 10, un coste de construcción de 20, y tres casillas de exploración.



Contadores de Estrella: Cada sistema estelar tiene un contador que consta de tres casillas y que señala a su estrella. Siempre que un equipo mueva a un sistema estelar, colócalo en la casilla del contador de estrella que está más lejos de la estrella. Un equipo que está en un contador de estrella no puede ser usado para efectuar ninguna acción.

Comentario del Diseñador: Se considera que un equipo en el contador ha llegado a su destino pero, debido a que la comunicación es limitada a la velocidad de la luz, los informes del equipo sufren un retraso de años.

Al comienzo del turno del jugador activo, avanza cada uno de sus equipos que esté en un contador de estrella una casilla hacia la estrella. Si ya está en la casilla más cercana a la estrella, coloca en su lugar el equipo en la estrella.

El Brazo de Orión

El Brazo de Orión (Orion Spur) es el área local del Brazo de Sagitario y de nuestra Vía Láctea. Los equipos en regiones exteriores del mapa de Starfarers pueden mover más allá de las inmediaciones interestelares del Sol y abandonar el Brazo de Orión.

Un equipo no puede mover a una región “Al Brazo de Orión” a menos que:

- El movimiento parta directamente de una región adyacente; y
- El jugador activo tenga una colonia en esa región [página 23].

Un equipo en una región del Brazo de Orión no puede efectuar ninguna acción durante el resto de la partida.

Premios del Brazo de Orión: Cuando el primer equipo mueve a una región del Brazo de Orión, su propietario gana inmediatamente 5F. Después de eso, cuando un equipo mueve a una región del Brazo de Orión que *no esté ocupada*, su propietario gana 2F. Este premio se puede ganar en las otras dos regiones, ya sea por el mismo o por diferentes jugadores.

Regiones Vacías

Los equipos nunca pueden acabar un turno en una de las cuatro regiones vacías. Un equipo que mueva debe tener siempre el suficiente valor de Movimiento para *atravesar* una región vacía y llegar a una que contenga una localización.

Ejemplo: En el ejemplo de arriba a la izquierda, el equipo que mueve no podría gastar sólo 40 de Movimiento y detenerse en la región vacía intermedia.

Localizaciones y Regiones Cercanas

Algunos efectos requieren que algo esté “cercano” (la base de Seguridad, por ejemplo). “Cercano” se define como algo que está hasta a 20 de distancia de lo que se esté citando.



Ejemplo: Epsilon Indi está cercana a Lacaille 9352, mientras que Ross 780 no lo está. Cualquier cosa en la región de Lacaille 9352 está cercana a cualquier cosa en la región Epsilon Indi.

FUNDAR COLONIAS

Como su acción para ese turno, el jugador activo puede escoger “Colonizar” en una región en la que

- todas las casillas de exploración estén ocupadas por sus bases; y
- no haya ya una colonia presente.

No es necesaria la presencia de un equipo para una acción de Colonización. Cualquier loseta de colonia disponible –es decir, que aún esté en el Tablero Auxiliar– puede ser escogida para la acción.

Puntos de Colonización: Cada loseta de colonia tiene una serie de puntitos en su parte superior, que representan su “valor colonial” (por ejemplo, “6” para la colonia del ejemplo). Para efectuar una acción de Colonización, el jugador activo debe ser capaz de acumular igual o más “puntos de colonización” (“PC”) como el valor colonial del marcador de colonia que desea colocar.



El jugador activo acumula PCs en cualquier combinación de las siguientes maneras, pudiendo cada una de ellas ser reclamada una sola vez:

- X PC, donde X es igual a la suma especificada en todas las losetas de Descubrimiento de la región;
- 1 PC si ya tienes una colonia cercana;
- 1 PC si hay una base **Industrial** en la región;
- 1 PC si hay dos o más bases en la región;
- 1 PC si el jugador activo elimina de la partida uno de sus equipos de la región;



- 1 PC si el jugador activo usa Infra y/o juega cartas con un valor de Construcción de al menos 8 (12 si está Colonizando una región multiestelar);
- 1 PC si gasta 5F;
- 1PC si tiene la carta de Adaptación **Enviro Tolerance**.

Una vez demostrado que el jugador activo tiene los PC necesarios, coloca el marcador de colonia seleccionado en esa región.

Ten en cuenta que la propiedad de la colonia se indica por la presencia de tus bases en la región.

Una colonia proporciona los siguientes beneficios:

- Proporciona 1 PC para la colonización de regiones cercanas.
- El propietario es elegible para efectuar una acción de Movimiento a una región del Brazo de Orión adyacente.
- Al final de la época, el propietario recibe ganancias en base al número de colonias que controla [véase tabla en la siguiente página y en el Tablero Auxiliar].

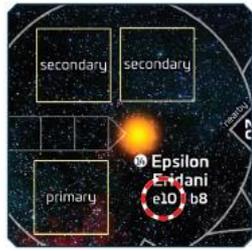
Además, la mayoría de colonias proporcionan un beneficio único descrito en el Tablero Auxiliar. Algunos beneficios tienen lugar de inmediato, otros una vez un evento tiene lugar durante la partida, y otros incluso al final de la época o de la partida.

Ejemplo: La loseta de la columna izquierda proporciona 1 F por cada carta de progreso que tengas en el momento de adquirirla.

EXPLORAR SISTEMAS ESTELARES

Siempre que un equipo lleve a cabo una acción de Exploración, colocará una loseta de Exploración en *todas* las casillas de exploración vacías de la región con una sola acción. El jugador activo roba y coloca una loseta de Descubrimiento en cada una de las casillas de exploración vacías del sistema, comenzando con la casilla Principal y seguida de las Secundarias. Coloca las losetas de Descubrimiento una a una, resolviendo sus efectos inmediatos antes de colocar la siguiente. El equipo explorador reclama todas las losetas de Descubrimiento simultáneamente (*co-lócalo en una cualquiera de las losetas*).

Ejemplo: Carol tiene un equipo en Epsilon Eridani. Su acción de Exploración necesitará obtener un valor de al menos 10 (“e10”). Robará entonces y colocará una loseta de Descubrimiento Primario primero, seguida de los dos Secundarios una cada vez. Coge de inmediato los premios de cada loseta conforme las coloca.



Contacto con Culturas Alienígenas: Dos losetas de Descubrimiento Primario indican al jugador que robe en su lugar una loseta de Alienígenas. Las losetas de Descubrimiento Alienígena son losetas de Descubrimiento normales en todos los sentidos, con dos excepciones:

- **Phobes:** Si esta loseta es revelada, el jugador activo debe reubicar de inmediato uno de sus equipos que esté en la región a la región Sol, a menos que ese jugador tenga el Avance **Energy Fields**. Continúa colocando cualquier descubrimiento Secundario que quede. No se reciben beneficios –ni inmediatos ni continuos– por *ninguna* de las losetas de Descubrimiento de esa región a menos que se construya una base de Seguridad en la loseta de los Phobes: los beneficios inmediatos por todas las losetas de Descubrimiento del sistema se recibirían en el momento en el que se construyera la base y al jugador que lo hiciera.
- **Intros:** No pueden construirse bases en este sistema a menos que el jugador activo posea la Adaptación **Cooperative Empathy** o la Adaptación **Sensory Focus**.

PREMIOS AUMENTADOS A LOS CONTRATOS

Los premios a los contratos en *Starfarers* aumentan si los contratos correspondientes – los que están en la misma fila– no se completaron en épocas anteriores.

- Si el correspondiente contrato no fue reclamado en las épocas *Mariners ni Planeteers* –es decir, el marcador naranja de Contrato Completado todavía ocupa su lugar inicial– el premio por reclamar ese contrato durante la época *Starfarers* es igual a la suma de los tres premios por el contrato.

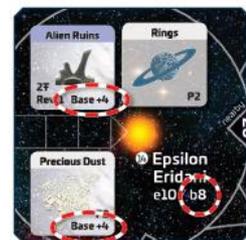
- Si el correspondiente contrato fue reclamado en la época **Mariners**, pero no en **Planeteers**, el premio por reclamar el contrato en *Starfarers* es igual a la suma de los premios al contrato de *Planeteers* + *Starfarers*.

Siempre que se reclame un contrato en la época *Starfarers*, mueve el marcador de contrato completado de la fila correspondiente a la derecha hasta el contrato *Starfarers*. Esto servirá como recordatorio de que no puede volver a ser reclamado.

CONSTRUIR BASES EN SISTEMAS ESTELARES

Siempre que un equipo lleve a cabo una acción de Construcción en una estrella, construirá una base elegible en *todas* las losetas de Descubrimiento de la Región con una sola acción. El coste por la acción es el coste para bases del sistema estelar (b+nº) más la suma total de todos los modificadores a las bases especificados en cada loseta de Descubrimiento de la región. Si un oponente ha reclamado las losetas de Descubrimiento que hay allí, ese oponente recibe 2T de manera normal (*en total; no por loseta*).

Ejemplo: La anterior exploración de Epsilon Eridani por parte de Carol reveló Ruinas Alienígenas, Anillos y Polvo Valioso. Su acción de Construcción necesitará tener un valor de al menos 16 (8+4+4); entonces escogerá tres de sus bases para colocar en las tres losetas de Descubrimiento.



VICTORIA EN STARFARERS

Cuando la época acaba, los jugadores que posean colonias que proporcionen ganancias al final de la época reciben esos premios. Después, cada jugador actualiza sus ganancias según el número de colonias que haya fundado:

Ninguna Colonia	Pierde 1T
1 Colonia	Gana 1T
2 Colonias.....	Gana 4T
3 Colonias.....	Gana 8T
4+ Colonias.....	Gana 13T

Tras las ganancias por colonias, el jugador con más ganancias obtiene la victoria.

- Si hay un empate en ganancias, el jugador de entre los empatados con mayor valor total de colonias obtiene la victoria.
- Si sigue habiendo empate, el jugador de entre los empatados con mayor número de cartas de Adaptación y de Avance obtiene la victoria.
- Si sigue habiendo empate, la victoria se comparte en lo que probablemente es una fusión monumental.

BASES ESPECIALIZADAS EN STARFARERS

Algunos requisitos y beneficios al construir bases están expandidos o modificados en *Starfarers*, tal y como se indica en la siguiente tabla:

TIPO DE BASE	REQUISITO PARA LA CONSTRUCCIÓN	BENEFICIO
Atracción	la loseta de Descubrimiento es una Anomalía o Artefacto Alienígena/Puesto Avanzado/Ruin	La loseta gana "P2"
Bio Lab	la loseta de Descubrimiento tiene vida	Cuando es construida, avanza tu marcador de genética 1 casilla
Explotación	la loseta de Descubrimiento tiene un P+n° o una bonificación de colonia	Cuando es construida, ganas tantos F como el P+n° y Col+n° de la loseta de Descubrimiento. Ese P+n°/bonificador de colonia se pierde para el resto de la partida.
Industrial	la loseta de Descubrimiento tiene agua o un P+n° (incl. 0)	Vale 1 Punto Colonial. (Máx. 1 PC por Región)
Refinería	la loseta de Descubrimiento tiene un P+n°	El P+n° de la loseta gana +1 de valor.
Investigación	ninguna	Cuando es construida, eliges: » coges una carta de las ofertas » avanzas tu marcador de revelación 1 espacio
Seguridad	ninguna	Cuando es construida, ganas 1 F por cada base cercana que pertenezca a un oponente. El beneficio se pierde si ya hay una base de Seguridad en la región o cercana a esta (de cualquier jugador).

		Cuando es construida, si la loseta de Descubrimiento de Alienígenas Phobes está presente, gana de inmediato todos los premios de las losetas de Descubrimiento de esta región.
Fábrica de Escudos	la loseta de Descubrimiento tiene agua	La acción durante la que se construye una Fábrica de Escudos está automáticamente protegida. El jugador activo puede escoger que una acción de Movimiento que se origina en esta región esté automáticamente protegida de la radiación. El jugador activo puede escoger que una acción de Construcción en esta región esté automáticamente protegida de la radiación.
Espacio puerto	la localización no es una Anomalía ni Polvo	El jugador activo puede doblar el valor de una carta cualquiera de Movimiento jugada o de una carta de Infra cualquiera usada si todos los equipos que mueven comienzan en un Espacio puerto. Permite el Transporte de Equipo a o desde esta localización.

VARIANTES DEL JUEGO

Puedes comenzar o acabar una partida de SpaceCorp en cualquier época. Si lo haces, aplica las siguientes modificaciones a las reglas precedentes.

COMENZAR LA PARTIDA CON STARFARERS

Coloca el tablero de *Starfarers* en mitad de la mesa. Coloca el Tablero Auxiliar y el Tablero de Negocios junto al tablero principal.

Los jugadores reúnen todas las fichas del color que elijan de manera normal. Los jugadores usan el CG que se muestra a continuación en lugar del CG básico.

Lleva a cabo el despliegue para *Starfarers* [página 20], excepto según se modifica a continuación:



Coloca los siete marcadores de contrato completado en los siete contratos de *Planeteers*.

Los jugadores comienzan con sus marcadores de genética y de revelación ya avanzados dos casillas cada uno en la Rueda de Progreso.

Usarás dos cartas de Tiempo en una partida de 2 jugadores; cinco en una de 3 jugadores; o las ocho en una partida de 4 jugadores. Devuelve cualquier carta de Tiempo que sobre a la caja.

Los jugadores comienzan la partida con +20 \mathbb{F} de ganancias.

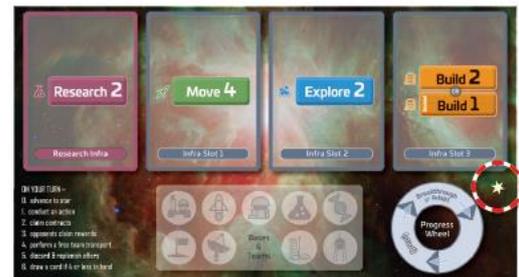
Coloca todas las cartas de progreso la época *Planeteers* en sus casillas del Tablero Auxiliar. Comenzando con el último jugador en el orden de turno y procediendo en sentido contrario al de la agujas del reloj alrededor de la mesa, cada jugador coge una carta de Adaptación de *Planeteers* sin prerequisite del Tablero Auxiliar, ignorando cualquier premio a las ganancias que haya en la carta.

COMENZAR LA PARTIDA CON PLANETEERS

Coloca el tablero de *Starfarers* en mitad de la mesa. Coloca el Tablero Auxiliar y el Tablero de Negocios junto al tablero principal.

Los jugadores reúnen todas las fichas del color que elijan de manera normal. Los jugadores usan el CG que se muestra a continuación en lugar del CG básico.

Lleva a cabo el despliegue para *Planeteers* [página 15], excepto según se modifica a continuación:



Coloca los siete marcadores de contrato completado en los siete contratos de *Mariners*.

Los jugadores comienzan con sus marcadores de genética y de revelación ya avanzados una casilla cada uno en la Rueda de Progreso.

Usarás dos cartas de Tiempo en una partida de 2 jugadores; cinco en una de 3 jugadores; o las ocho en una partida de 4 jugadores. Devuelve cualquier carta de Tiempo que sobre a la caja.

Los jugadores comienzan la partida con +8 \mathbb{F} de ganancias.

ACABAR ANTES UNA PARTIDA

Si los jugadores desean acabar una partida al terminar las épocas *Mariners* o *Planeteers*, determina un ganador de la siguiente manera al terminar esa época en lugar de proceder a la siguiente época [página 14].

Primero, los jugadores obtienen ganancias de la siguiente manera:

- El jugador que tenga el marcador 1º Más Allá gana 3 \mathbb{F} .
- El jugador que tenga el marcador 2º Más Allá gana 1 \mathbb{F} .
- Al final de la época *Mariners* (únicamente) los jugadores ganan 1 \mathbb{F} por cada casilla que su marcador de genética haya avanzado en la Rueda de Progreso.

Después, el jugador con más ganancias obtiene la victoria. Si hay empate en ganancias, el jugador de entre los empatados con mayor número de bases en el tablero obtiene la victoria. Si sigue habiendo empate, la victoria se comparte en lo que probablemente es una fusión monumental.

INVENTARIO

- Este reglamento
- Un Reglamento para el Juego en Solitario
- dos mapas de doble cara de 43 x 43 cm
- un Tablero de Negocios de doble cara de 28 x 21 cm
- seis CGs de jugadores de doble cara de 28 x 15 cm
- cuatro hojas de referencia rápida de doble cara de 21 x 28 cm
- una hoja de ayuda para el juego en solitario de doble cara de 21 x 28 cm
- 16 cubos de madera en los cuatro colores de los jugadores
- cuatro cubos de madera de color canela y cuatro negros
- siete discos de madera de color naranja
- 220 cartas
- tres plantillas de fichas troqueladas:
 - 32 colonias
 - 60 descubrimientos
 - 108 bases en los cuatro colores de los jugadores
 - cuatro marcadores de ganancias en los cuatro colores de los jugadores
 - dos marcadores de Más Allá
 - 13 marcadores para la variante de partida en solitario

CRÉDITOS

Diseño del Juego: John Butterfield

Desarrollo: Chad & Kai Jensen

Ilustración de Cubierta: Shrox

Diseño de la Caja: Rodger MacGowan

Ilustraciones de las Cartas: Kurt Miller y Shrox

Maquetación y Gráficos: Chad Jensen, Kurt Miller y Mark Simonitch

Principales Playtesters: Mark Beyak, Bob Borbe, Julie Butterfield, Sarah Quass, Marty Sample, Christopher Schall y David Spangler

Playtesters Adicionales: Dan Healy, Tom Kassel, Natalie Pinto, Stephen Pinto, Jonathon Quass, Peter Quill, Allan Rothberg, James Terry, John Tiehen, John Vogel, Chris Wade, Charles Ward y Srivani Narra Ward

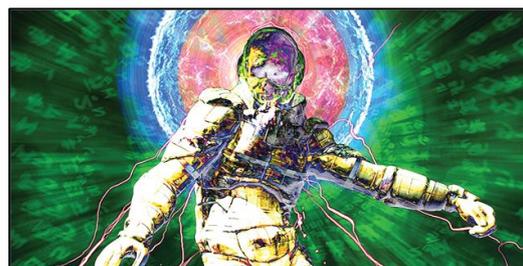
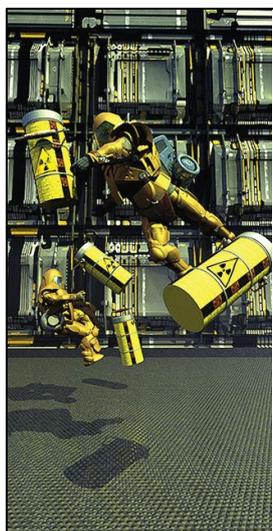
Módulo VASSAL Online: Joel Toppen

Coordinador de Producción: Tony Curtis

Productores: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan y Mark Simonitch

Asesor Técnico: Ejner Fulsang, autor de *SpaceCorp*, el primer libro de la serie Galactic, disponible en Amazon en formatos impreso y digital.

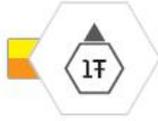
Traducción al Castellano: Luis H. Agüe



Efectos de las Colonias



Siempre que un oponente Coloniza, ganas 1F.



Siempre que un oponente o la competencia Colonizan, ganas 1 F



Siempre que tu oponente Coloniza, ganas 2F.



Siempre que Colonizas, incluyendo esta ocasión, ganas 1F.



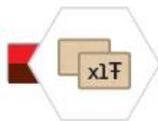
Siempre que Colonizas, incluyendo esta ocasión, ganas tantos F como el nº de colonias que controlas.



Ganas 1F por cada dos colonias de la competencia en juego.



Ganas 1F por cada Avance en juego.



Ganas 1F por cada dos Adaptaciones en juego.



Ganas 1F por cada Adaptación y Avance que poseas.



Sin beneficio especial



Siempre que un oponente complete un contrato, ganas 1 F.



Siempre que un oponente o la competencia completen un contrato, ganas 2 F.



Ganas tantos F como el premio impreso de un contrato cualquiera no completado de Starfarers.



Al final de la época, reclama un contrato cualesquiera no completado.



Al final de la época, ganas 1 F por cada sistema estelar sin colonia (*sin contar Sol*).



Siempre que un oponente Produce, ganas 1 F



Ganas 1 F por cada localización en la que tengas una base de Seguridad.

PUNTOS DE COLONIZACIÓN

(sólo puede optarse a cada opción una vez)

- ? PC según especifiquen todas las losetas de descubrimiento de esa región;
- 1 PC si tienes una colonia cercana;
- 1 PC si hay una base **Industrial** en la región;
- 1 PC si hay 2 o más bases en la región;
- 1 PC si eliminas uno de tus equipos de la región;
- 1 PC si acumulas 8+ de valor de Construcción (12+ si es un sistema multiestelar) mediante el uso de cartas de tu mano y/o de Infra;
- 1 PC si gastas 5 F;
- 1 PC si posees la Adaptación **Enviro Tolerance**

Juego en solitario

2 jugadores

3 jugadores

4 jugadores