

WEI-HWA HUANG & TOM LEHMANN



El juego de dados del Race for the Galaxy

Roll for the Galaxy es un juego de dados de construcción de imperios espaciales para 2 – 5 jugadores. Tus dados representan trabajadores que desarrollan nuevas tecnologías, colonizan mundos, y transportan bienes. ¡El jugador que mejor administre sus trabajadores y construya el imperio más próspero gana!

VISIÓN DE CONJUNTO

En **Roll for the Galaxy**, cada jugador crea una civilización galáctica mediante la contratación de trabajadores (representado por los dados personalizados) para colonizar mundos y construir desarrollos (representados por las losetas del juego), durante varias rondas del juego.

Los jugadores comienzan cada ronda poniendo sus *trabajadores* en lo que desea hacer en esa ronda de forma secreta. Cada jugador usa un trabajador para *seleccionar* una de las cinco fases posibles, y luego todos los jugadores revelan sus trabajadores. Todas las fases que el jugador haya seleccionado se resolverán en orden de turno.

Los trabajadores que completen sus tareas van a la *Ciudadanía* de su jugador.

Después de las fases, los jugadores gestionan sus imperios, los Créditos Galácticos se gastan para *reclutar* trabajadores de su Ciudadanía de nuevo a sus cubiletes, para utilizarlos a la siguiente ronda.

El jugador que mejor gestiona sus trabajadores para crear el mejor imperio espacial con el mayor número de mundos, desarrollos, y fichas de puntos de victoria, gana.



Explorar por nuevas losetas o Créditos Galácticos.



Desarrollar tecnologías por poderes que modifiquen la partida.



Colonizar mundos por más población y lugares para mantener recursos.



Producir bienes o mundos, en preparación para transportar.



Transportar bienes por Créditos Galácticos o puntos de victoria.

Las 5 Fases de Roll for the Galaxy

CONTENIDO

5 cubiletes de dados
5 marcadores de crédito
5 tableros de jugador
5 pantallas de jugador
5 losetas marcadores de fase
9 losetas de facción (anchas, numeradas del 1 – 9, con los bordes gris oscuro)
9 losetas de mundos iniciales (con los bordes gris oscuros)
111 dados personalizados (ver el gráfico a la derecha)
55 losetas de juego (doble – cara)
1 bolsa de tela (para almacenar las losetas de juego)
33 fichas de puntos de victoria (VP):
20 fichas pequeñas de 1 VP,
8 fichas medianas de 5 VP,
5 fichas grandes de 10 VP
5 losetas de fase (con los símbolos de fase en grande)
este reglamento

Antes de la primera partida, retire con cuidado las pantallas, tableros, losetas de fase, losetas y tokens de sus troqueles.

	Dados Propios	(blancos, 25)
	Dados Militares	(rojos, 22)
	Dados de Consumo	(púrpuras, 9)
	Dados de Innovación	(cian, 20)
	Dados de Elementos Raros	(marrones, 14)
	Dados de Genes	(verdes, 12)
	Dados de Tecnología Alienígena	(amarillos, 9)
	Este matriz significa cualquiera de los anteriores	

Color de los Dados y Distribución

SETUP

1 Pon en el Centro del Área de Juego:



Usa 12 VP por jugador (en fichas de 1 VP a 5 VP):

Jugadores	VPs
2	24
3	36
4	48
5	60

Coloca las otras fichas de 10 VP aparte para usarlas en la ronda final. Pon las otras fichas de VP en otro lugar.

2 Da a cada Jugador:

- un cubilete de dados.
- un marcador de crédito
- un tablero (coloca el marcador en el espacio 1)
- una pantalla
- una loseta de fase
- losetas iniciales



cubilete

Pon cualquier componente distinto en la caja

Da una loseta de facción y una loseta de mundo inicial (cada una elegida al azar) a cada jugador. Devuelve el resto a la caja.

Cada jugador pone sus losetas boca arriba imperio inicial del jugador, representado por un tablero de losetas. en frente de su tablero; estas forman el imperio inicial del jugador, representado por un tablero de losetas.

3 Cada Jugador roba Losetas de Juego.

Roba dos losetas de la bolsa y colócalas en la zona de construcción de tu tablero. Pon una loseta de desarrollo boca arriba a la izquierda y una loseta de mundo boca arriba a la derecha.

Para tu primera partida, coloca boca arriba el lado de las losetas de desarrollo de doble cara y de mundo más económico. En posteriores partidas, elige cuál de los dos diferentes lados quieres colocar en tus losetas.

4 Cada Jugador toma los siguientes Dados:

- Pon 3 dados Propios (blancos) en tu cubilete.
- Pon 2 dados Propios en tu Ciudadanía.
- Toma todos los dados producidos por los mundos en tu imperio. Ponlos, como se indica, en la Ciudadanía en el cubilete de dados, o como un bien colocado en ese mundo.

No puedes tomar dados del mundo de tu zona de construcción; sólo te concederá dados cuando sea colonizado y movido a tu despliegue.



mundo de origen

Puntos Finales

- Los Dados de tu facción y mundo inicial se toman sólo durante el Setup.
- El mundo inicial *Doomed World* no produce dados; sin embargo, los jugadores comienzan con 8 Créditos Galácticos.
- La facción *Destroyed Colony* tiene dos mundos; ambos proporcionan dados.

RONDAS

Roll for the Galaxy se juega en rondas (normalmente 11 – 14). Cada ronda consiste en 5 pasos:

- Lanzar
- Asignar
- Revelar
- Hacer las Fases – resolver las fases *seleccionadas* por orden.
- Administrar el Imperio.

Cada paso se realiza simultáneamente por todos los jugadores.

Repite rondas hasta que uno o varios consigan las *condiciones de final de partida*: todas las fichas de VP hayan sido ganadas, o al menos un jugador tenga 12 o más losetas cuadradas en su despliegue. Termina esa ronda y luego se suman los puntos de victoria de cada jugador.



Fase I: Explora



Fase II: Desarrolla



Fase III: Coloniza



Fase IV: Produce



Fase V: Transporta

LANZAR

Los Jugadores simultáneamente lanzan todos los trabajadores (dados en sus cubiletes) detrás de sus pantallas.

ASIGNAR

Inicialmente, asignar trabajadores por fases colocándolos debajo de la *loseta de fases* en columnas, juntando cada cara del dado lanzado con el símbolo de fase.

En estas reglas y en los iconos de poder de las losetas hace referencia a cualquiera trabajador asignado a una fase.

Todas las caras son independientes. Estos trabajadores pueden ser asignados a cualquier fase (múltiples dados independientes pueden colocarse debajo de la misma o diferentes columnas).



Seleccionar Fase. Cada jugador selecciona una fase tomando un trabajador y colocándolo en cualquier espacio de la loseta de fases. Sólo las fases seleccionadas ocurren (ver Fases, página 4).

Este asignar estos trabajadores a la fase seleccionada. El jugador ahora ignora la cara del dado y en cambio lo trata como si la cara fuera la fase seleccionada.



Reasignar. Algunos desarrollos tienen poderes que permiten a un jugador Reasignar trabajadores a otras fases, colocando estos dados debajo de otras columnas de la loseta de fases.

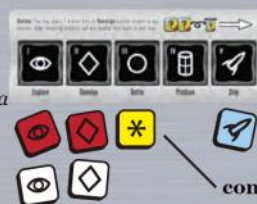
Todos los jugadores tienen un poder de **Reasignación** “incorporado”. **Dictado**, mostrado en la loseta de fases.

Para **Dictar**, coloca cualquier trabajador a la derecha de la loseta de fases (Área de Dictado) y luego **Reasigna** otro trabajador a una columna diferente. El trabajador en el área de Dictado retornará al cubilete (ver Revelar, página 4).

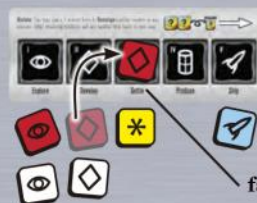
Cada poder de **Reasignación** puede ser usado más de una vez por ronda. Algunos poderes son opcionales, como indica el uso del “puede” en sus descripciones.

Cuando todos los jugadores han asignado a sus trabajadores y usado algunos poderes de **Reasignación**, se procede al siguiente paso.

Los Jugadores que hacen las fases a diferentes velocidades deben hacer una pausa en este punto hasta que todos los jugadores estén listos. La adopción de una regla casera para mostrar cuando los jugadores están listos, como girar los cubiletes de cierta manera, puede ser útil.



loseta de fase



comodín: colocalo debajo de cualquier columna.



fase seleccionada



LOCAL
SUBSIDIES
poder



desarrollo con **Reasignación** de poder

Consejo: Mover un trabajador **Reasignado** a una nueva columna sin rotarlos para mostrar una nueva cara. Esto se hace más fácil “deshaciendo” el uso de un poder ante de levantar las pantallas.

REVELAR

Cada jugador levantará su pantalla para revelar sus trabajadores asignados, anunciando la fase que han seleccionado. Gira adaptando la loseta de fases a su lado "X" desde su lado oscuro.

Partida para 2 Jugadores: Lanza un dado Propio (blanco) libre. Si la cara que resulte es de una fase que no ha sido seleccionada por los jugadores, gira la loseta de fases también. Esta fase también se producirá esta ronda.

Devuelve a los cubiletes de los jugadores los trabajadores asignados a fases con "X" y aquellos trabajadores cerca del área de **Dictado**.



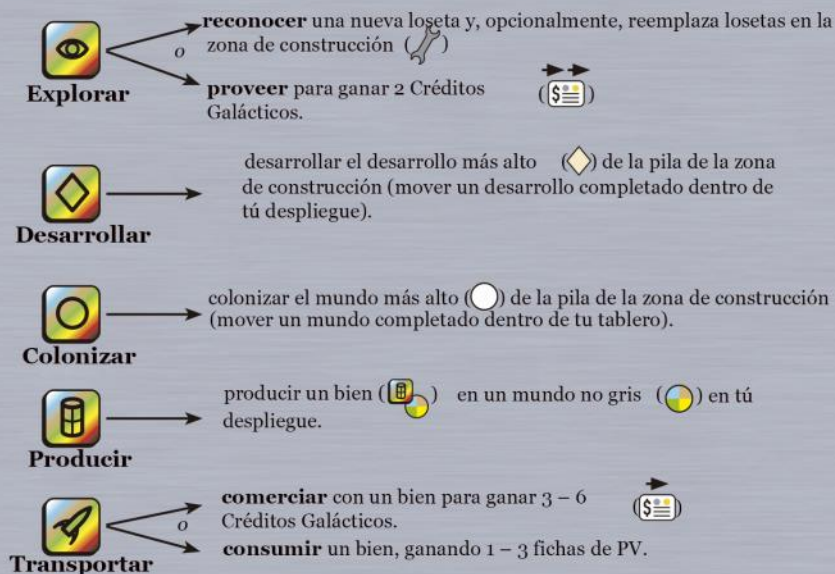
FASES



Simultáneamente, los jugadores habrán *seleccionado* todas las fases por orden numérico. Se realiza una fase, usando todos los trabajadores asignados, *incluyendo* cualquier trabajador seleccionado.

No podrás cumplir ninguna fase si no la has seleccionado esta ronda.

Un trabajador realiza una tarea, dependiendo a que fase ha sido asignado:



En cada fase, todos los trabajadores deben ser usados (si es posible). Ellos son usados uno cada vez y deben ser usados por orden. Para Explorar y Transportar, un trabajador ha de cumplir completamente su tarea antes de decidir que tarea hará el siguiente trabajador.

Cuando han completado sus tareas, devuelve los trabajadores usados a la Ciudadanía.

Durante la Administración del Imperio (ver página 8), se gastan para reclutar dados de la Ciudadanía al cubilete para convertirlos en trabajadores para la siguiente ronda.

Los Créditos Gálat. se ganan en varias fases. Los Poderes usan el símbolo \$ para indicar créditos (p. e. "+\$2"). Marca los créditos en tu tablero desplazando el marcador de Créditos Galácticos. Un jugador nunca puede tener más de 10\$ a la vez; el exceso de créditos se pierde.

Sí, después de completar todas las posibles tareas, un jugador tiene trabajadores disponibles para una fase, los devuelve entonces al cubilete.

Muchos desarrollos otorgan un poder. Los Poderes pueden afectar a una fase o a como un trabajador realiza una tarea.

Tablero de Selección de Fase



Ciclo Económico del Trabajador



Explorar

Usa cada *exploración* para Reconocer (👁️🔧) o Proveer (👁️💰) Ponlos en la Ciudadanía (🏠) después de usarlos.

👁️🔧 Para Reconocer – después posibilidad de renunciar a alguna loseta de tu zona de construcción – roba 1 o más losetas de la bolsa y examínalas. Luego, en cualquier orden, elige si cada loseta será un desarrollo (📦) o un mundo (🌐) y ponla debajo de la pila de la zona de construcción.

Roba 1 loseta más que el número de losetas al que renuncies.

Puedes robar solamente 1 loseta; no necesitas renunciar a losetas.

Si la bolsa nunca se queda sin losetas, ver página 10, Puntos Importantes: Explorar.

Las losetas pueden renunciarse desde cualquier posición de tus pilas de la zona de construcción. Pon las losetas a las que renuncies debajo de Exploración en la loseta de fases.

Puedes renunciar a losetas cada vez que Reconozcas, incluyendo las losetas que robaste con anterioridad.

Tareas de Reconocimiento (ver el diagrama de abajo).

Y al final de la fase de Exploración, devuelve todas las losetas a las que has renunciado a la bolsa.

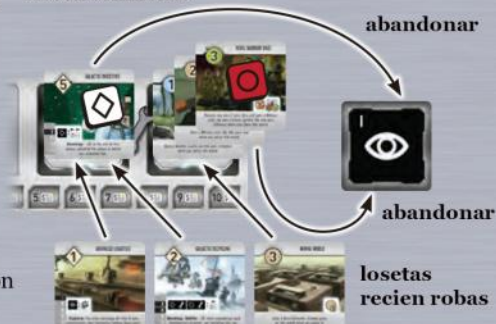
Durante la Exploración, desarrollo y colonización en las pilas de la zona de construcción se mantiene la parte superior de sus pilas, incluso si una pila está vacía debido a las losetas retiradas.

La regla de que ambas pilas de la zona de construcción deben tener una loseta se aplica sólo durante el setup, no durante la partida



Para **Proveer**, suma 2 Créditos (💰) Galácticos a tu total.

antes del Reconocimiento



después del Reconocimiento



primera Colonización

segunda Colonización

tercera Colonización

pilas de la zona de construcción antes de la Colonización



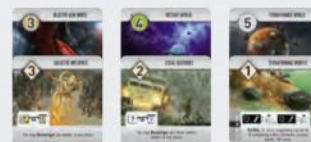
losetas abandonadas (colorar debajo 👁️)



(ninguna)



losetas robadas recientemente, primero roba en la izquierda (ambas caras)



pilas de la zona de construcción después de la Colonización



Ejemplo: 3 Tareas de Colonización Consecutivas



Desarrollo

Pon cada *desarrollador*, uno cada vez, en la loseta superior en el desarrollo de la pila de la zona de construcción.

Si el número de desarrolladores es igual al *coste* superior de los desarrollos (el número en el ) el desarrollo está completo. Mueve esta loseta al despliegue y pon los desarrolladores que hayan completado la tarea en la Ciudadanía.

Usa cualquier desarrollador restante para construir la siguiente loseta en la pila. Un jugador puede completar más de un desarrollo en la fase de Desarrollo.

Si algunos desarrolladores han quedado después de completar todos los desarrollos en la zona de construcción – la pila está vacía – devuélvelos al cubilete.

Ocasionalmente, debido a los poderes por Exploración o al Reconocimiento, el desarrollo superior puede ser completado durante la fase de Exploración. No muevas esta loseta al tablero o devuelvas los desarrolladores hasta que ocurra la fase de Desarrollo. Al comienzo de la siguiente fase de Desarrollo, resuelve completamente los desarrollos, eligiendo cuales desarrolladores deben volver a la Ciudadanía.

Muchos desarrollos otorgan un *poder* una vez construidas, pueden usarse durante la fase de Asignación, o en las fase (s) en que se muestre. Los Poderes son obligatorios a menos que su texto incluya “puedes” y son usados, en la fase que ocurra incluso si no tienes trabajadores asignados a ello.

3 desarrollos tienen “efectos inmediatos” instantáneos, similares a los mundos (ver abajo).



Completar Desarrollos



Colonización

Pon cada *colono*, cada vez, en la loseta superior en la pila de mundo de la zona de construcción.

Si el número de colonos es igual al *coste* superior de mundos (el número en el ) el mundo está *completo*. Mueve esta loseta al tablero y por el colono quien haya completado la tarea en la Ciudadanía.

Usa cualesquiera colonos restantes para construir la siguiente loseta en la pila.

Un jugador puede completar más de un mundo en la fase de Colonización.

Si quedan algunos colonos después de completar todos los mundos en la zona de construcción – la pila está vacía – devuélvelos al cubilete.

Ocasionalmente, debido a los poderes por Exploración o al Reconocimiento, el mundo superior puede ser completado durante la fase de Exploración. No muevas esta loseta al tablero o devuelvas los colonos hasta que ocurra la fase de Colonización. Al comienzo de la siguiente fase de Colonización, resuelve completamente los mundos, eligiendo cuales colonos deben volver a la Ciudadanía.

Cada mundo tiene un *efecto inmediato*, mostrado en la loseta. Se produce *una vez*, después de la colocación de la loseta. Todos los mundos conceden dados. Algunos mundos también dan Créditos Galácticos. Para efectos inmediatos que implican perder uno de tus dados, devolverlos de cualquier localización al centro.



Completar un Mundo



Consejo: Para conseguir más dados, colonizar más mundos. Evita “el bloqueo de arriba” demasiados trabajadores tratando de construir losetas caras.



Producción

Cada *productor* crea un bien (🏭) en un mundo no gris (🌐) en el despliegue del jugador.

El dado productor (🏭) se convierte en un bien; ponlo en el mundo.

Cualquier dado productor (de cualquier color) puede convertirse en un bien en cualquier mundo no gris.

Coincidencia del color del bien con el color del mundo solo si el bien será Consumido, no si será Comerciado (ver más abajo)

Cada mundo podrá tener un máximo de 1 bien (a menos que el jugador posea las *Reservas Galácticas* como desarrollo).

Devuelve cualquier exceso de producción al cubilete.



Transporte

Cada *transporte* toma un bien (🏭) de un mundo al tablero del jugador y o bien *Comercia* con ella (🚚💰) o bien (🚚🌐) la *Consume*. Pon *ambos* dados (el transporte y el bien) en la Ciudadanía.



Con cada **Negocio** el jugador gana (💰) Créditos Galácticos de acuerdo con el color del *mundo* del bien (no el color del dado):

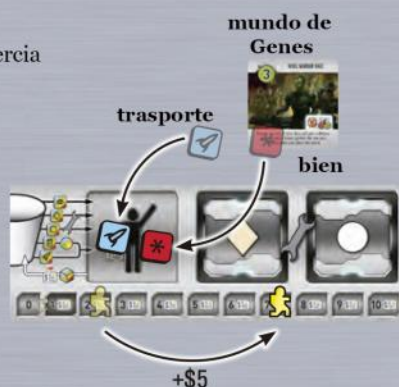
Innovación 🌐 : 3 💰

Elementos Raros 🌐 : 4 💰

Genes 🌐 : 5 💰

Tecnología Alienígena 🌐 : 6 💰

Algunos poderes aumentan estas cantidades.



Consejo: Gasta tus primeros Negocios para reclutar nuevos trabajadores para futuras rondas.



Cada **Consumo** gana el jugador que los transporto de 1 a 3 fichas de PV:

1 ficha de PV (siempre);

+1 ficha de PV si el color del bien coincide con el del mundo en el que está

+1 ficha de PV si el color del remitente coincide con el color del *mundo* en el que está el bien..

Una dado de *Consumción* (púrpura), usado tanto como bien o como remitente, coinciden *todos* los colores y siempre ganas +1 PV.

Usando 2 dados de Consumción, tanto como bien como remitente, siempre ganas ambos bonus de PV.

Algunos poderes incrementan el número de fichas de PV ganados o incluso que el jugador gane Créditos Galácticos.

Si la reserva inicial de tokens de PV se agota, añade un set ya usado de fichas de 10 PV a la reserva de PV. Úsalos para continuar ganando tokens de PV para tareas de *Consumción*.

Terminarse la reserva inicial de tokens de PV es una de las dos maneras de provocar el final del juego, terminándose la partida después de completarse una ronda completa.

Fin de Fase. Devuelve los transportes sobrantes al cubilete.



Consejo: Usa el dado de *Consumción* para ganar PV extras cuando consumas.

GESTIONA TÚ IMPERIO

Reclutar. Recluta trabajadores mediante la selección de dados de la Ciudadanía, poniéndolos en tu cubilete, y disminuyendo tus Créditos Galácticos en 1 por cada dado reclutado. Haces esto hasta que tu Ciudadanía esté vacía o tus créditos se hayan terminado. Después del reclutamiento, si tus créditos están a "0", cambia el token a "1" (como se muestra en el tablero de jugador).

Si tienes menos créditos que dados en la Ciudadanía, libremente puedes elegir que dados reclutar.

Reclamar. Puedes reclamar cualquier desarrollo, colonos (de las pilas de su zona de construcción) y bienes (de sus mundos). Ponlos luego en tu cubilete.

Reclamar dados, a diferencia de reclutar, no cuesta Créditos Galácticos.

Si no tienes dados en tu cubilete (después del reclutamiento), debes reclamar al menos un dado.

Reiniciar. Gira todas las losetas de fase a su cara "X".

Comprueba el Final de la Partida. Si se han agotado las fichas de PV de la reserva (ver Transportar, página 7) o cualquier jugador tiene 12 o más losetas cuadradas en su despliegue (contando su loseta doble de facción como 2 losetas cuadradas), la partida termina (ver Ganador, abajo).



Consejo: Reclama dados cuando tienes muchos vinculados sobre tus pilas de construcción o más bienes que tu esperas transportar.



13 losetas cuadradas, desencadenas el Fin de la Partida

GANADOR

Puntuación total de cada jugador:

- fichas de PV.
- PV iguales a los costes de todos los desarrollos y mundos (los números en y). *Incluya* ambos números de la loseta de facción. *No incluya* los de cualquier loseta en la zona de construcción.
- bonus de PV por desarrollos de coste 6 (además de los 6 PV por el propio desarrollo), como se indica en esas losetas. Al calcular estos bonus, redondea cualquier fracción *al siguiente* número entero.

Algunos desarrollos de coste 6 cuentan para sus propios bonus; tales como Galactic Federation (ver el ejemplo de puntuación a la derecha)

¡El jugador con más PV gana!

Si dos o más jugadores empatan, cada jugador empatado añade:

- el número de dados en su cubilete.
- sus Créditos Galácticos.

El jugador con el total más alto de entre los jugadores empatados gana. Si todavía hay empate, todos los jugadores empatados ganan.



13 PV = valor desarrollo base
3 PV = valor mundo base.
5 PV = Galactic Federation bonus
4 PV = New Galactic Order bonus

25 PV = Puntuación Total

SINCRONIZACIÓN

La mayoría de acciones puede y debe hacerse simultáneamente. Sin embargo, hay unos pocos casos donde el orden de turno puede importar, como:

- cuando un jugador puede construir la loseta cuadrada 12 o más (desencadenando el final de la partida), o
- cuando los marcadores de PV del pool pueden agotarse (desencadenando el final de la partida).

Cuando hay una necesidad de un tempo estricto, hacer la fase en el orden de las agujas del reloj, empezando con el jugador con el número de loseta de facción más bajo.



ETIQUETA

Que loseta haya debajo de la loseta superior de la pila de zona de construcción es un secreto. Un jugador puede mirar las losetas de su propia pila en cualquier momento.

Cuando pregunten, debe decirles a los otros jugadores el tamaño de cada pila.

Las losetas abandonadas durante la Fase de Exploración – debajo de la loseta fase de Exploración – son secretas.

La única otra información secreta en el juego son los trabajadores lanzados detrás de las pantallas durante una Ronda de Lanzamiento y cada Asignación.

Como no hay manera de verificar las acciones detrás de las pantallas, este juego se basa en que los jugadores tengan el cuidado de no cometer errores.

PARA JUGADORES DE RACE FOR THE GALAXY

Estas son algunas diferencias de las reglas de **Roll for the Galaxy** de las de **Race for the Galaxy**.

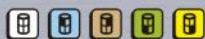
- El orden de las fases es diferente; Nave (la versión en este juego de Consumo) ocurre *después*, no antes de, Producir.
- No hay un “bonus” por seleccionar una fase (aunque no garantizamos que ocurra).
- Los jugadores *no* están limitados a una loseta construida por fase de “construcción”.
- Todos los desarrollos son únicos.
- Las Losetas del PV son iguales a su coste (excepto “+6” desarrollos).
- No hay una conquista militar directa. En cambio, los dados “Militares” están parcialmente dirigidos a “Desarrollo” y “Colonización”, representan la preferencia por la expansión militar.
- Los precios de Comercio son de 1\$ o más. Por ejemplo, unos Buenos Genes se comercia por 5\$, no 4 cartas.
- Un jugador puede Comerciar con muchos bienes en la fase de Nave (tantos como parejas de naves de transporte tengas).

PUNTOS IMPORTANTES

P: ¿Cuál es la diferencia entre los términos de dados como: trabajadores, naves, y bienes?

R: Los trabajadores son los dados en el cubilete del jugador, debajo de la loseta de fase del jugador o usarse al seleccionar una fase. Dados que no tienen propietario, en la Ciudadanía de un jugador, o áreas de Dictado sin trabajadores. En base a la fase en que sean asignados, los trabajadores serán exploradores, desarrolladores, colonos, productores, o navegantes. Los Productores puestos en mundos serán bienes.

P: ¿Por qué los iconos de Producción varían en los dados de diferentes colores?



R: Esta es una ayuda para los jugadores daltónicos.

P: ¿Por qué las losetas de mundos verdes tienen un punto pequeño en su esquina superior izquierda?



R: Sólo los mundos de Genes (verdes) los tienen como una ayuda añadida a los jugadores daltónicos para que puedan distinguir entre los mundos de Genes (verdes) y los de Elementos Raros (marrones).

Setup

P: ¿Debo elegir mis dos losetas iniciales por sus costes más bajos en su anverso?

R: No (esto es sólo para tu primera partida)

P: ¿Puedo poner ambas losetas iniciales en la misma pila de zona de construcción?

R: No.

P: ¿Puedo reclamar bienes de mi despliegue inicial al principio de la partida?

R: No. Sólo puedes reclamar dados durante el paso de Gestión del Imperio.

Asignación

P: ¿Deben coincidir las caras de los dados con las fases a las que son asignados?

R: No. Un dado puede no coincidir con esa fase debido a una **Reasignación** de poderes, o por que se utilizan para seleccionar una fase.

P: ¿Puedo asignar trabajadores que  muestren caras comodín después de que la fase de selecciones se ha revelado?

R: No. Todos los trabajadores deben ser asignados en fases anteriores a la Revelación.

P: ¿Debo seleccionar una fase antes de usar los poderes de **Reasignación**?

R: Sí.



Exploración

P: ¿Debo usar todos mis exploradores durante la fase de Exploración?

R: Sí (cada explorador debe usarse ya sea para Reconocer o Abastecer)

P: ¿Debo declarar previamente lo que todos mis exploradores van a hacer?

R: No; declaras cada tarea una después de otra, decidiendo que tarea – Reconocer o Proveer – hará cada explorador.

P: ¿Qué ocurre si un jugador realiza una tarea de Reconocimiento y necesita

robar más losetas de las que en la bolsa?

R: Después de robar todas las losetas en la bolsa, terminas esta tarea de Reconocimiento tomando todas las losetas abandonadas debajo de la loseta de la fase de Exploración, ponlas en la bolsa, y roba el resto de losetas necesarias.

P (muy raro): ¿Qué ocurre si todavía no hay suficientes losetas después de hacer lo anterior?

R: El jugador explorador coloca todas las losetas que ha robado hasta ahora en su zona de construcción. Luego, cada jugador con al menos 3 losetas en su zona de construcción, entre los cuales puede incluirse el jugador Explorador, deben abandonar 1 loseta en la bolsa. Luego el jugador Explorador roba las losetas necesarias para finalizar la tarea.

Cuando la bolsa tiene pocas losetas, los jugadores pueden desear hacer toda la fase de Exploración por orden de turno usando las reglas de timing, de la página 9.



Desarrollo y Colonización

P: ¿Debes usar todos mis desarrolladores (o colonos)?

R: Sí. Los Desarrolladores (o colonos) deben colocarse, uno cada vez, en la loseta superior de tu zona de construcción si tienes cualquier desarrollo (o mundo) allí.

P: ¿Debo usar todos los descuentos aplicables que tenga (como *Robots Replicantes*)?

R: Sí.

P: ¿Puedo tener más de 12 losetas cuadradas en mi despliegue?

R: Sí. Un jugador puede terminar con más de 12 losetas cuadradas construyendo varias losetas durante la ronda final.



Producción y Transporte

P: ¿Deben los productores coincidir con el color de un mundo con el fin de producir allí?

R: No. Productores de cualquier color pueden producir en cualquier mundo no gris, convirtiéndose en un bien allí.

P: ¿Está bien determinar el valor comercial por el color del mundo (en vez de por el color del bien)?

R: Sí.

P: ¿Debo declarar de antemano lo que harán todos mis transportistas?

R: No; lo harás en cada tarea uno después de otro, decidiendo que tarea – Comerciar o Consumir – hará cada uno de tus transportistas.

P: ¿Las  caras comodín proporcionan fichas de PV extras cuando se usan para Consumir?

R: No (sólo los colores de los dados implicados – no sus símbolos – son importantes para Consumir).

P: ¿Puedo deliberadamente desajustar mercancías y transportes para ganar menos fichas de PV cuando Consuma?

R: Sí (ocasionalmente, esto puede tener un sentido estratégico).

Gestión del Imperio

P: ¿Debo reclutar tantos dados como pueda costearme desde mi Ciudadanía?

R: Sí.

P: ¿Hay alguna razón para reclutar trabajadores en la ronda final?

R: Sí; la regla para romper los empates (ver Victoria, página 8) incluidos los dados en el cubilete, pero no los trabajadores en la zona de construcción o bienes.

Efectos Inmediatos

P: ¿Cuándo retiro un dado como parte de un efecto inmediato, puedo retirar *cualquiera* de mis dados?

R: Sí.

P: ¿El retirar un dado de mi cubilete, loseta de marcación de fase, zona de construcción, o cualquiera de mis mundos tiene alguno efecto? (mas allá de su eliminación)

R: No. (Si retiras el único dado usado para seleccionar una fase, esa fase sigue ocurriendo).

Poderes de Desarrollo

P: ¿Cuándo puedo usar un poder de desarrollo?

R: **Reasignar** poderes puede ser usado sólo en el paso de Asignación. Todos los otros poderes específicos en la fase(s) en la cual van a ser usado (excepción: *Galactic Reserver/Reservas Galácticas*, ver la sección en cuadrada debajo).

P: ¿Cuántas veces por fase puedo usar un poder?

R: Tantas veces como se “activa”.

Ejemplo: Public Works/Obras Públicas proporcionan 1\$ después de que su propietario completa un desarrollo. Un jugador que lo construye y luego 2 desarrollos más ganaría 2\$ de Obras Públicas en esa fase.

P: ¿Necesitas asignar trabajadores a una fase para activar los poderes que ocurren en ella?

R: No.

P: ¿Puedo usar un poder de desarrollo en la fase que lo construyo?

R: Sí (ver ejemplos abajo)

P: ¿Puedo **Reasignar** dados en el área de Dictado?

R: No.

P: ¿Puedo **Reasignar** un poder que asigna múltiples trabajadores asignándolos a diferentes columnas?

R: Sí.

P: ¿Puedo Reasignar poderes para afectar a trabajadores * que muestran caras comodín?

R: Sí (a pesar de que pocas veces tiene sentido hacerlo).

P: ¿Puedo **Reasignar** un poder asignando un dado sin dar un símbolo de fase (en cualquiera de sus caras) en esa fase?

R: Sí (Sólo un dado en la *columna*, no sus caras, determina cuál de los cinco posibles trabajadores es).

P: Algunos poderes se refieren a un **Explorador Alienígena** - ¿Puedo tener un Explorador Alienígena cuando el dado de Alien no tiene caras de Exploración?

R: Usa un poder de **Reasignación** para poner un dado Alien en la columna de Exploración, o usa un dado Alien para seleccionar Explorar, o asigna un dado Alien comodín para Explorar.

*

P: ¿Pueden los poderes afectar a un dado asignado a una fase cuyas caras no coincidan con los **símbolos** mostrados en el dado del icono del poder?

R: Sí. (sólo un dado en *columna*, no sus caras, determinan cuál de los cinco posibles trabajadores es).

P: ¿El dado de Consumo (púrpura) cuenta como otro dado de colores cuando evalúas los poderes durante la puntuación de Final de Partida?

R: No. Ellos juntan colores sólo para ganar fichas de PV durante el Consumo.

P: ¿Qué significa “redondear” (para los poderes de desarrollo)?

R: Tratar *cualquier cantidad parcial* como “una unidad completa”.

Ejemplo 1: Space Piracy/Espacio de Piratería da a su propietario 1 Crédito por cada 2 dados Militares en su propia Ciudadanía al final de la fase de Nave. Si un jugador con Espacio de Piratería en su desarrollo tiene 3 dados Militares, esto le proporciona 1 1/2 Créditos, los cuales se redondean como 2 Créditos.

Ejemplo 2: New Galactic Order/Nuevo Orden Galáctico proporciona 2 bonus de PV al final de la partida por cada set de 3 dados Militares que su propietario tenga. Un jugador con 4 dados Militares tiene 1 1/3 sets de dados Militares, lo que redondea a 2 sets de dados Militares, cada uno con valor de 2 PV, con un total de 4 bonus de PV.

Aclaraciones sobre los Poderes Individuales

Advanced Logistics/Avances Logísticos: Usa este poder tantas veces como desees durante la Exploración, pero no después de robar una loseta por *Alien Research Team/Equipo de Investigación Alienígena*. Cuando Explore con una sincronización estricta, puedes sólo usar este poder durante tu turno para Explorar.

Alien Archaeology/Arqueología Alienígena: Ver Alien explorer/Exploración Alienígena y preguntas de símbolos en la sección de Poderes de Desarrollo

Alien Research Ship/Nave de Investigación Alienígena: Uno de tus Exploradores extra ha de ser un dado Alienígena importante sólo para unos pocos poderes de Exploración.

Alien Research Team/Equipo de Investigación Alienígena: Roba una loseta(s) extra después de que todos los jugadores hayan realizado sus tareas, *antes* devuelve cualquier loseta desechada al final de la fase. Para saber más ver Alien explorer/Exploración Alienígena y cuestiones sobre símbolos en la sección de Poderes de Desarrollo.

Biological Adaptation/Adaptación Biológica: Esta no es una **Reasignación** de poder (incluso aunque contenga la palabra clave “Reasignar”).

Conscription/Reclutamiento: Ver la sección de Efectos Inmediatos.

Executive Power/ Poder Ejecutivo: Ver las cuestiones de Reasignación debajo de Poderes de Desarrollo.

Former Penal Colony/Excolonia Penal: Ver la sección Efectos Inmediatos.

Free Trade Zone/Zona de Comercio Libre: Por ejemplo, un mundo gris que cuesta 3 o 4 costaría 2 (menos si además tienes *Replicant Robots/Robots Replicantes* en el despliegue, en ese caso cualquiera de esos mundos costaría 1).

Galactic Mandate/Mandato Galáctico: Ver las cuestiones de Reasignación debajo de Poderes de Desarrollo.

Galactic Reserves/Reservas Galácticas: Este poder tiene un *efecto continuo*; una vez construido, puedes ignorar las restricciones de que cada mundo (no gris) pueda tener al menos un bien. En su lugar, cada uno de tus mundos (no grises) puede tener hasta dos bienes (ya sean del mismo o de diferente color). Cada bien todavía requiere 1 nave para Transportarlo.

Genetics Lab/Laboratorios Genéticos: Este poder cuenta sólo el número de dados de Genes que uses como bienes, *no* el número de bienes en los mundos de Genes

Information Tech/Información Tecnológica: Ver la sección Efectos Inmediatos

Isolation Policy/Política de Aislamiento: Ver las cuestiones de Investigación debajo de Poderes de Desarrollo.

Mad Scientists/Científicos Desquiciados: Si no tienes cualquier mundo Nuevo, esto cuenta como “requisito para la mayoría”, por es puedes usar este poder para **Reasignar** 1 dado.

Nanotechnology/Nanotecnología: Ver las cuestiones de Reasignación debajo de Poderes de Desarrollo.

Organic Shipyards/Astilleros Orgánicos: Uno de estos transportes extra será un dado de Genes que importa sólo si lo usas para Consumir un bien de un *mundo* de Genes.

Rebel Miners/Mineros Rebeldes: Ver la sección Efectos Inmediatos

Rebel Warrior Race/Raza de Guerreros Rebeldes: Ver la sección Efectos Inmediatos.

Space Marines/Marines Espaciales: Ver la sección Efectos Inmediatos.

Space Tourism/Turismo Espacial: Si hay varios mundos vinculados por costes altos, conseguirás 1\$ extra sólo si posees todos ellos. Usa sólo los costes *impresos*, no discontinuos, cuando determines el mundo de coste más alto.

NORMAS OBVIADAS FRECUENTEMENTE

- La partida es *simultanea* (no hay turnos separados para los jugadores).
- El dado colocado en la loseta marcadora de fase (para seleccionar una fase) todavía es un trabajador.
- Cada jugador puede selección sólo una fase. Cada trabajador Reasignado – incluyendo uno asignado al Dictado – va *debajo* de la loseta marcadora de fase.
- Todos los trabajadores realizan sus tareas secuencialmente, uno – a – la – vez. Los Jugadores no tienen que declarar antes que tarea van a hacer sus trabajadores.
- Los Trabajadores que completan sus tareas van a la Ciudadanía (no al cubilete).
- Los trabajadores no usados retornan al cubilete (no a la Ciudadanía).
- Las losetas descartadas van debajo de la loseta de fase “Exploración”.
- Cada dado de Consumo (púrpura), ya sea un bien o un transporte durante el “Consumo”, gana +1 PV.
- Las losetas de facción y de mundo hogar de cada jugador conjuntamente cuentan como 3 de las losetas cuadradas para alcanzar las 12 necesarias para desencadenar el final de la partida.

CARAS DE LOS DADOS Y DISTRIBUCIÓN DE LOSETAS

Los dados del mismo color tienen una idéntica distribución de las caras.

Cada tipo se especializa en diferentes(s) fase(s):

Hogar: Exploración						
Militar: Desarrollo, Colonización.						
Consumo: Nave (x3)						
Innovación: Producción, Nave						
Elementos Raros: Desarrollo						
Genes: Colonización, Comodín						
Alien: Comodín (x3)						

Esta información está también presente (de una forma diferente) en la parte derecha de la pantalla del jugador.

Cada una de las 55 losetas del juego tiene un mundo en una cara y un desarrollo en la otra con costes que fluctúan de 1 a 6.

Esta tabla muestra la distribución de los tipos de losetas por coste:

1	2	3	4	5	6	costes
5	6	4				
	5	6	2			
		3	4	2		
			2	2	3	
2	3	2	2	1	1	
1	1	1	6	5	4	
9	4	3	8	5	5	
	2	1				
6	5	4	3	2	1	costes

- 15 Mundos de Innovación
- 13 Mundos de Elementos Raros.
- 9 Mundos de Genes.
- 7 Mundos de Tecnología Alienígena.
- 11 Otros Mundos
- 18 Des. con **Reasignación** de poderes.
- 34 Des. con otros poderes.
- 3 Des. con Efectos Inmediatos.

CRÉDITOS

Game design, development, and rules: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann

Original Graphics: Wei-Hwa Huang

Tile Illustrations: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Graphics: Mirko Suzuki

Playtesting and advice: Corin Anderson, William Attia, Joe Black, Paul Blake, Dan Blum, Eric Burgess, Joe Casadonte, Ken Chaney, Bay Chang, Dave Cortwright, David desJardins, Sandra Emerson, Jeff Goldsmith, Ted Griggs, Dave Helmbold, Heydon Hensley, Jay Heyman, Trisha Huang, Rich Irving, Ron Krantz, Mike Linsc, Chris Lopez, Terry Lyzen, Paul Makarian, Alex Power, Bahman Rabii, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Anthony Rubbo, Ron Sapolsky, Craig Silverstein, Greg Snyder, Jeffrey Stern, Mik Svellor, Steve Thomas, Andreas Walsh, Dayton Williams, Don Woods, Maciej Zenczykowski, Doug Zongker

Galactic Credit: Jesse McGatha

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games

PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2014 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann

© 2014 Rio Grande Games

