

Estábamos a años luz de nuestro hogar, a galaxias de distancia, cuando descubrimos este ancestral cuerpo celeste. Un planeta lleno de intrigantes formas de vida inteligente, no demasiado diferentes de nosotros. Algunos construyeron reinos bajo la superficie de verdes mares, mientras que otros controlaban planicies llenas de desiertos y acantilados. Entre ellos encontramos científicos, inventores, granjeros, comerciantes y guerreros. A pesar de que nuestra presencia ha resultado perturbadora para algunos de ellos, hemos sufrido pocos incidentes con los nativos.

Aún así, nosotros, los Circadians, los afamados exploradores de la tierra, debemos hacer todo lo posible para garantizar la paz. Debemos respetar este mundo y a sus habitantes. Los jefes de Moontide transmitieron órdenes desde arriba. Estamos abiertos a negociaciones con los tres clanes, con la esperanza de ganarnos su favor, junto con nuestra propia seguridad mientras estemos en el planeta. Además, debemos recoger muestras orgánicas para el almacén de Moontide. Este es un terreno desconocido para nosotros. Sin embargo, tenemos que ser valientes y hábiles. El futuro de los Circadians depende de ello.

**DISEÑO DEL JUEGO - S J MACDONALD | ILUSTRACIONES - SAM PHILLIPS | DESARROLLO - SHEM PHILLIPS**  
**EDITORES - SERGIO VAQUERO Y NANCY YAO | TRADUCTOR - DAVID SERRANO**

**COPYRIGHT 2019 GARPHILL GAMES / EDICIONES PRIMIGENIO | [WWW.GARPHILL.COM](http://WWW.GARPHILL.COM) / [WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM](http://WWW.EDICIONESPRIMIGENIO.COM)**



# PRIMERA LUZ

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de Circadians: Primera Luz es liderar un equipo de investigadores en el recientemente descubierto planeta Ryh. Los jugadores tendrán que gestionar su tripulación (dados) para que visiten las diferentes partes del planeta para comerciar, cultivar, construir e investigar. Los jugadores obtendrán puntos por negociar con los nativos, recolectar recursos para el Almacén, mejorar sus Bases de Investigación, explorar el Planeta y recoger Gemas. La partida se juega en 8 Rondas. Al final de la última Ronda, el jugador con más puntos será el vencedor.

## COMPONENTES

70 Agua  40 Energía   
 50 Algas  30 Gemas 

12 Fichas de Negociación 

1 Marcador de Jugador Inicial 

52 Dados (13 por jugador) 

4 Cosechadoras (1 por jugador) 



1 Tablero de Planeta



4 Pantallas de Jugador



6 Cartas Multiplicadoras



36 Cartas de Objeto



20 Cartas de Programación de la IA



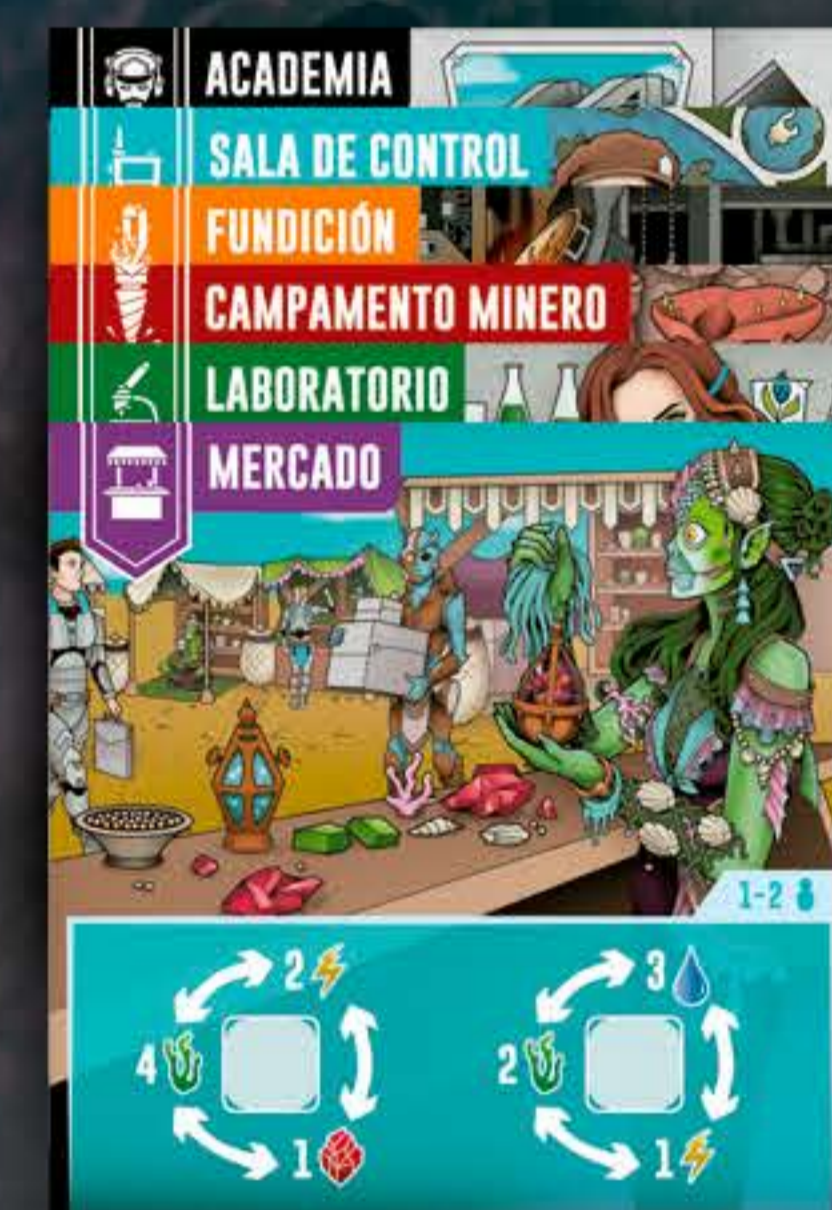
16 Cartas de Evento



15 Losetas de Granja



18 Losetas de Mejora



8 Tableros de Personaje



3 Tableros de Clan

6 Tableros de Localización



6 Losetas de Reserva de Gemas



4 Bases de Investigación / Tableros de Oponente de la IA



1 Tablero de Negociación



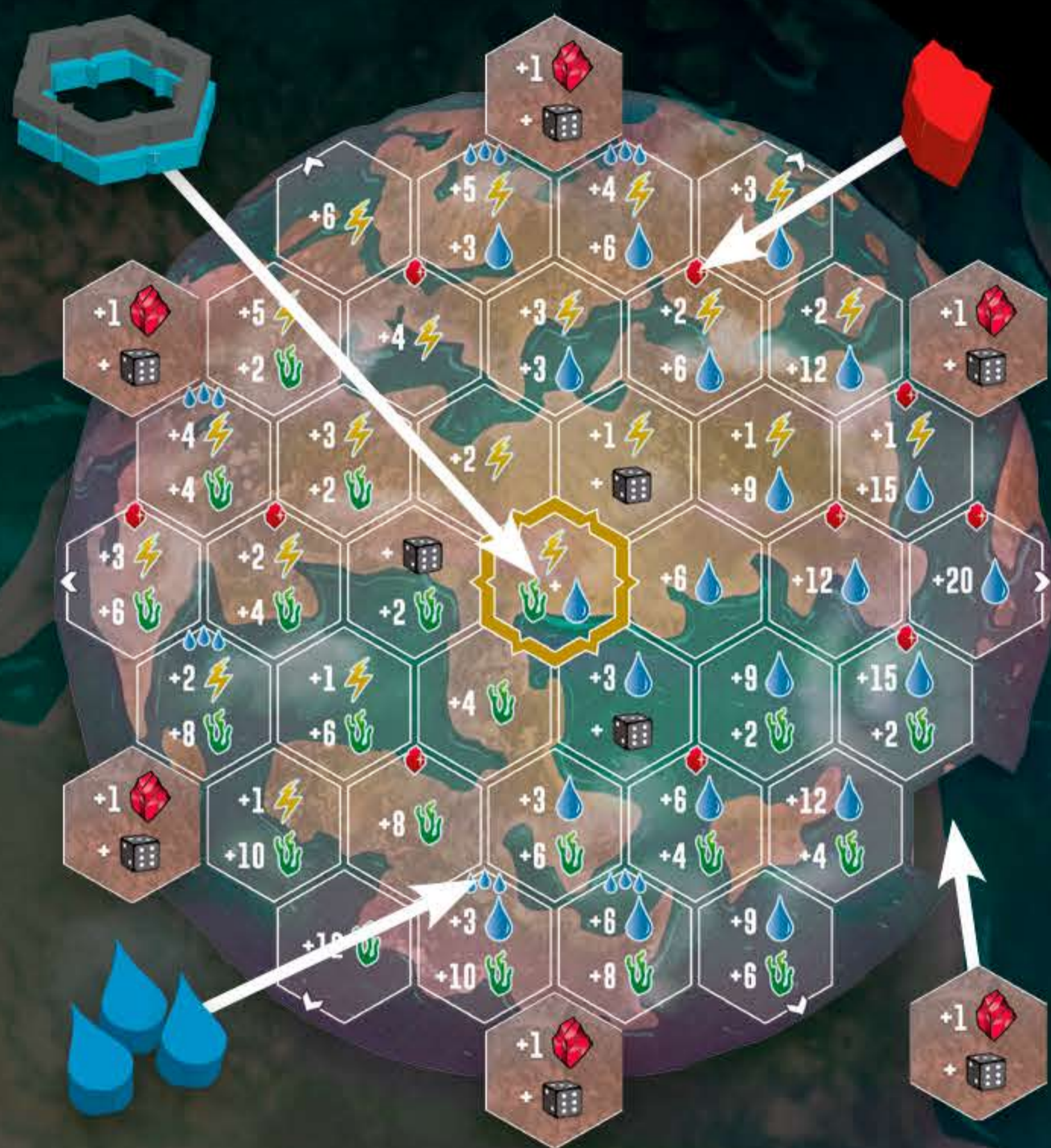
1 Tablero de Almacén / Cuartel General

3 Losetas de Progreso de la IA 



## PREPARACIÓN

Para preparar Circadians: Primera Luz, sigue estos sencillos pasos:



1. Sitúa el Tablero de Planeta en el centro de la mesa, con uno de los lados hacia arriba.

2. Baraja las 6 Losetas de Reserva de Gemas y sitúa 1 al azar en cada una de las 6 secciones recortadas del borde del Tablero de Planeta. Asegúrate de que el lado rojo de estas losetas no es visible para ninguno de los jugadores.

3. Coloca 3 Agua y 1 Gema sobre las casillas indicadas en el Tablero de Planeta (busca los iconos pequeños en la parte superior de algunas casillas).

4. Cada jugador debe escoger un color de jugador y colocar su Cosechadora en el centro del Tablero de Planeta.

5. Sitúa el Tablero de Negociación cerca del Tablero de Planeta con el lado correcto boca arriba para el número de jugadores de esta partida.

6. Escoge el lado correspondiente de cada Tablero de Clan y sitúalos sobre el Tablero de Negociación con Leyrien a la izquierda, Zcharo en el medio y Jrayek a la derecha.



7. Coloca las 12 Fichas de Negociación en los 12 huecos en la parte inferior izquierda del Tablero de Negociación.

8. Sitúa el Tablero de Almacén / Cuartel General cerca del Tablero de Planeta. Además, asegúrate de que lo sitúas con el lado correcto boca arriba para el número de jugadores de esta partida. Nota: Si la partida es a menos de 3 jugadores, la columna más a la izquierda del Almacén no se utiliza.

9. Coloca la Carta de Evento «Fin de una Era» boca abajo en el Tablero de Almacén / Cuartel General para formar el Mazo de Eventos. Baraja el resto de Cartas de Evento y sitúa 7 de ellos boca abajo sobre el Mazo de Eventos. Devuelve el resto de cartas a la caja del juego sin revelarlas.





## PREPARACIÓN (CONTINUACIÓN)

10. Sitúa los 6 Tableros de Localización bajo los 3 Tableros más grandes y asegúrate de que los colocas con los lados correctos boca arriba para el número de jugadores de esta partida. Cabe destacar que la Academia es igual por ambos lados. El orden de estos no es importante, pero se recomienda tener la Sala de Control cerca del Tablero de Planeta.



11. Baraja las Loquetas de Granja y sepáralas en 3 pilas de 5 Loquetas cada una. Coloca 1 pila boca arriba sobre cada uno de los 3 espacios en la parte inferior del Tablero de Laboratorio.

12. Baraja las Loquetas de Mejora y sepáralas en 3 pilas de 6 Loquetas cada una. Coloca 1 pila boca arriba sobre cada uno de los 3 espacios en la parte inferior del Tablero de Fundición.

13. Sitúa los 10 dados del color escogido por cada jugador cerca del Tablero de Academia.

14. Reparte a cada jugador 1 Base de Investigación, 1 Pantalla de Jugador, 3 dados del color escogido por el jugador, 10 Agua, 2 Algas y 2 Energía.

15. Baraja los Tableros de Personaje y reparte 2 boca abajo a cada jugador. Los jugadores deben elegir 1 en secreto y situarlo junto a su Base de Investigación, el otro lo devuelven a la caja. De manera alternativa, puede que los jugadores quieran elegir sus Personajes de entre todos los que hay disponibles.





16. Baraja todas las Cartas de Objeto y sitúalas en una pila boca abajo sobre el Tablero de Almacén / Cuartel General formando el Mazo de Cartas de Objeto. Además, habilita un espacio cercano para una pila de descartes. Siempre que los jugadores necesiten descartar Cartas de Objeto, deben colocarlas boca arriba en la pila de descartes. Siempre que los jugadores necesiten robar Cartas de Objeto, se toman de la parte superior del Mazo de Cartas de Objeto.



Si el Mazo de Cartas de Objeto se acaba, simplemente baraja el descarte y forma un nuevo Mazo.

17. Reparte 4 cartas del Mazo de Cartas de Objeto a cada jugador. Cada jugador debe quedarse con 1 carta y colocarla boca abajo delante de él. Después, cada jugador pasa el resto de cartas al jugador de su izquierda (siguiendo el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa). De las cartas que acaban de recibir, los jugadores vuelven a quedarse con 1 carta y pasan el resto de cartas a la izquierda. De esas cartas, los jugadores deben quedarse con 1 carta y colocar la carta sobrante boca abajo en la parte inferior del Mazo de Cartas de Objeto. Una vez que los jugadores han hecho esto, deberían haber escogido 3 Cartas de Objeto. Pueden mirarlas siempre que quieran, pero deben ocultárselas al resto de jugadores.

18. Coloca el resto de recursos (Agua, Algas, Energía y Gemas) formando una reserva. Además, sitúa las 6 Cartas Multiplicadoras cerca.

Nota: Siempre que los jugadores tengan que pagar recursos, deben devolverlos a la reserva. De igual forma, siempre que los jugadores obtengan recursos, los deben tomar de la reserva. Los recursos se consideran ilimitados. Los jugadores deben utilizar las Cartas Multiplicadoras si la reserva llega a agotarse (si se sitúa un recurso sobre el lado x5, cuenta como 5 unidades de ese recurso, y sobre el lado x10 cuenta como 10).

Las reservas de los jugadores no se consideran públicas. Los jugadores deciden si prefieren mantener esa información en secreto.

19. Determina de forma aleatoria el jugador inicial (quizás con una tirada de dados) y dale el Marcador de Jugador Inicial para que lo deje cerca de su Base de Investigación.

## PRIMERA PARTIDA

Cuando se juegue la primera partida o se enseñe a jugar a otros jugadores, hay algunos conceptos clave que hay que tener en mente:

1. Cosechar la mayor cantidad de recursos posibles cada Ronda es vital. Intenta mover tu Cosechadora por el Tablero de Planeta lo antes posible. Cabe destacar que esto no siempre es así en el caso de jugadores expertos.
2. Los 6 Tableros de Localización se utilizan para realizar acciones. Cualquier dado activado aquí volverá cada Ronda. Por contra, el Almacén (no el Cuartel General) y los Tableros de Negociación se utilizan para obtener puntos. Los dados activados aquí no volverán.
3. Los Tableros de Personaje proporcionan a cada jugador poderes de jugador variables a lo largo de toda la partida. Cuando se explique el juego, asegúrate de explicar el resto de reglas antes de que los jugadores escojan su personaje.



## CÓMO JUGAR

Circadians: Primera Luz se juega a lo largo de 8 Rondas. Cada Ronda sigue la misma estructura:

### 1. Planificación

Se revela la Carta de Evento superior.

Los jugadores tiran todos los dados que tengan disponibles de manera simultánea detrás de sus Pantallas de Jugador y los asignan a sus Bases de Investigación.

### 2. Ejecución

Todos los jugadores retiran sus Pantallas de Jugador y revelan sus Bases de Investigación y dados asignados.

Se activan los dados asignados al Cuartel General (esto no se aplica en la primera Ronda).

En orden de turno, los jugadores se turnan para activar los dados asignados a los Garajes de sus Bases de Investigación.

### 3. Cosecha

Los jugadores obtienen recursos de manera simultánea según la posición de sus Cosechadoras en el Tablero de Planeta y las Granjas Activas de sus Bases de Investigación.

### 4. Descanso

Los jugadores devuelven de forma simultánea todos los dados que hayan utilizado de los 6 Tableros de Localización y Granjas a su reserva. Cabe destacar que los dados en el Almacén / Cuartel General y los Tableros de Negociación no deben devolverse ni moverse de ninguna manera en este momento.

El jugador inicial pasa el Marcador de Jugador Inicial al jugador de su izquierda.

## FASE 1. PLANIFICACIÓN

Al principio de cada Fase de Planificación, revela la Carta de Eventos superior del Mazo de Eventos. Debe colocarse boca arriba en el espacio a la derecha del Mazo de Eventos. El Jugador Inicial debe leer el texto de la carta revelada en voz alta. Algunos efectos de las Cartas de Evento afectarán a los jugadores durante la Ronda actual, mientras que otros pueden que se resuelvan en un momento en particular de la ronda.

En cualquier caso, cada Carta de Evento solo tendrá efecto durante la Ronda en la que se revela.

### Tirar los Dados

Tras revelar la Carta de Evento actual, todos los jugadores tiran todos los dados que tengan disponibles de manera simultánea detrás de sus Pantallas de Jugador. En la primera Ronda, todos los jugadores tendrán 3 dados cada uno. Este número aumentará o se reducirá a lo largo de la partida. Se deben seguir 3 reglas en este momento:

1. **Los jugadores no pueden tener más de 5 dados durante la Fase de Planificación** (esto incluye tanto el Cuartel General como las Bases de Investigación).

2. Si un jugador no tiene dados disponibles durante la Fase de Planificación (incluyendo cualquier dado en el Cuartel General), puede obtener de inmediato 1 dado de su color de jugador de la reserva. Si no hay dados disponibles en la reserva, no obtiene ninguno.



3. Durante la Fase de Planificación, los jugadores no pueden alterar físicamente los valores de las tiradas de ninguno de los dados. Algunas casillas para dados permiten que se modifiquen sus valores, pero esto no debe llevarse a cabo hasta la Fase de Ejecución.

## Asignar los Dados

Detrás de las Pantallas de Jugador, lejos de la mirada de sus oponentes, los jugadores deben asignar los dados que han tirado previamente a las diversas casillas de sus Bases de Investigación.

Solo una vez que todos los jugadores hayan terminado de asignar los dados, deben retirar las Pantallas de Jugador y pasar a la Fase de Ejecución.

Al asignar dados, hay 2 tipos de localizaciones que los jugadores puede utilizar: Garajes y Granjas.



Nota:

La Cantina no es una localización a la que los jugadores puedan asignar dados durante la Fase de Planificación. Se explicará su uso más adelante.

En este ejemplo, el jugador Azul ha asignado 2 dados a sus Garajes y también ha decidido asignar su último dado a su tercera Granja.

Los Garajes se usan para realizar acciones de otros tableros durante la Ronda actual. Al asignar dados a los Garajes, los jugadores siempre tienen que rellenarlos de izquierda a derecha. Para hacer esto, coloca el dado escogido en la casilla justo arriba del Garaje. Cabe destacar que todas las casillas, menos la primera, tienen un coste de Algas impreso sobre ellas. Sin embargo, este coste solo debe pagarse al activar los dados durante la Fase de Ejecución. Además, el primer Garaje viene con un vehículo mejorado, lo que permite que los dados asignados aquí aumenten o disminuyan su valor en 1. Simplemente recuerda que esto no se debe hacer hasta la Fase de Ejecución.

Las Granjas se utilizan para obtener recursos para futuras Rondas. Al asignar dados a las Granjas, los jugadores no tienen que rellenarlas de izquierda a derecha. Pueden asignar dados a cualquier casilla disponible con total libertad. Los dados de las Granjas no se activan hasta la Fase de Cosecha. Cabe destacar que la Granja de la izquierda no produce recursos. Si los jugadores colocan un dado aquí, en lugar de ello aumentarán el valor de los demás dados de las Granjas en su Base de Investigación en hasta 3 (hasta un máximo de 6). La segunda y la tercera Granja producirá 1 de los 2 recursos impresos (los cuales se escogen durante la Fase de Cosecha). La cantidad de recursos que producen está determinada por el valor del dado que se coloca. Se puede utilizar la tabla en la parte inferior izquierda de las Bases de Investigación para calcular con exactitud lo que producirán. Todos los dados colocados en Granjas vuelven a sus jugadores durante la Fase de Descanso.



## FASE 2. EJECUCIÓN

### Retirar las Pantallas de Jugador

Una vez todos los jugadores han terminado de asignar dados en la Fase de Planificación, deben retirar sus Pantallas de Jugador y revelar sus Bases de Investigación y dados asignados. En este momento, los jugadores ya no pueden cambiar el lugar al que han asignado sus dados.

### Dados en el Cuartel General

Independientemente del orden de turno de la Ronda actual, todos los dados del Cuartel General se activan en el orden en el que se han asignado (de izquierda a derecha). Cabe destacar que esto no ocurre en la primera Ronda y tampoco ocurrirá necesariamente cada Ronda. Se deben seguir 2 reglas al activar estos dados:

1. Al activar los dados del Cuartel General, no pueden volver a asignarse al Cuartel General y activarlo.
2. Opcionalmente se puede girar el primer dado en el Cuartel General a su cara opuesta al activarlo.

Excepto por las reglas arriba explicadas, activar los dados del Cuartel General en principio funciona igual que los que se activan en las Bases de Investigación. Más adelante se describirá con detalle cómo se resuelven estas acciones.

### Dados en las Bases de Investigación

Una vez todos los dados del Cuartel General (si los hubiera) han sido activados y se han resuelto, los jugadores empezarán a activar los dados asignados a los Garajes (fila superior) de sus Bases de Investigación. Esto se lleva a cabo siguiendo el orden de turno, empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Se continúa haciendo así: cada jugador realiza 1 acción, seguido del jugador de su izquierda, hasta que se hayan activado todos los dados que haya en los Garajes de todas las Bases de Investigación. Se deben seguir 3 reglas al activar estos dados:

1. Durante su turno, los jugadores siempre tienen que activar el dado más a la izquierda. El orden es importante.
2. El primer dado, el de más a la izquierda, siempre está disponible para ser activado. Sin embargo, tal y como indican los iconos sobre los otros 4 Garajes, estos dados obligan a pagar de 1 a 3 Algas a la reserva al activarlos. Si, por algún motivo, un jugador no puede o no quiere pagar ese coste en Algas, ese dado y todos los demás dados a su derecha se sitúan de inmediato en la Cantina de su Base de Investigación. Por cada dado situado en esta localización, obtienen de inmediato 2 Agua de la reserva.
3. Algunas Losetas de Mejora pueden influir en el coste o el valor del dado al activar dados de algunos Garajes específicos. Se pueden consultar más detalles sobre cómo funcionan estas en la página 24.

### Activar los Dados

Al activar dados, hay un número de posibles localizaciones en las que colocarlos, incluyendo el Tablero de Negociación, el Almacén, el Cuartel General y los 6 Tableros de Localización.



## Tablero de Negociación

Activar los Dados aquí es 1 de las principales formas de obtener puntos para los jugadores. Al activar un dado aquí, los jugadores pueden escoger una de las casillas libres (que no esté ocupada por otro dado). Para activar un dado, también deben pagar el número necesario de recursos.

Por ejemplo, si un jugador quisiera activar su dado en la casilla superior izquierda del Tablero de Negociación, tendría que pagar 6 Algas.

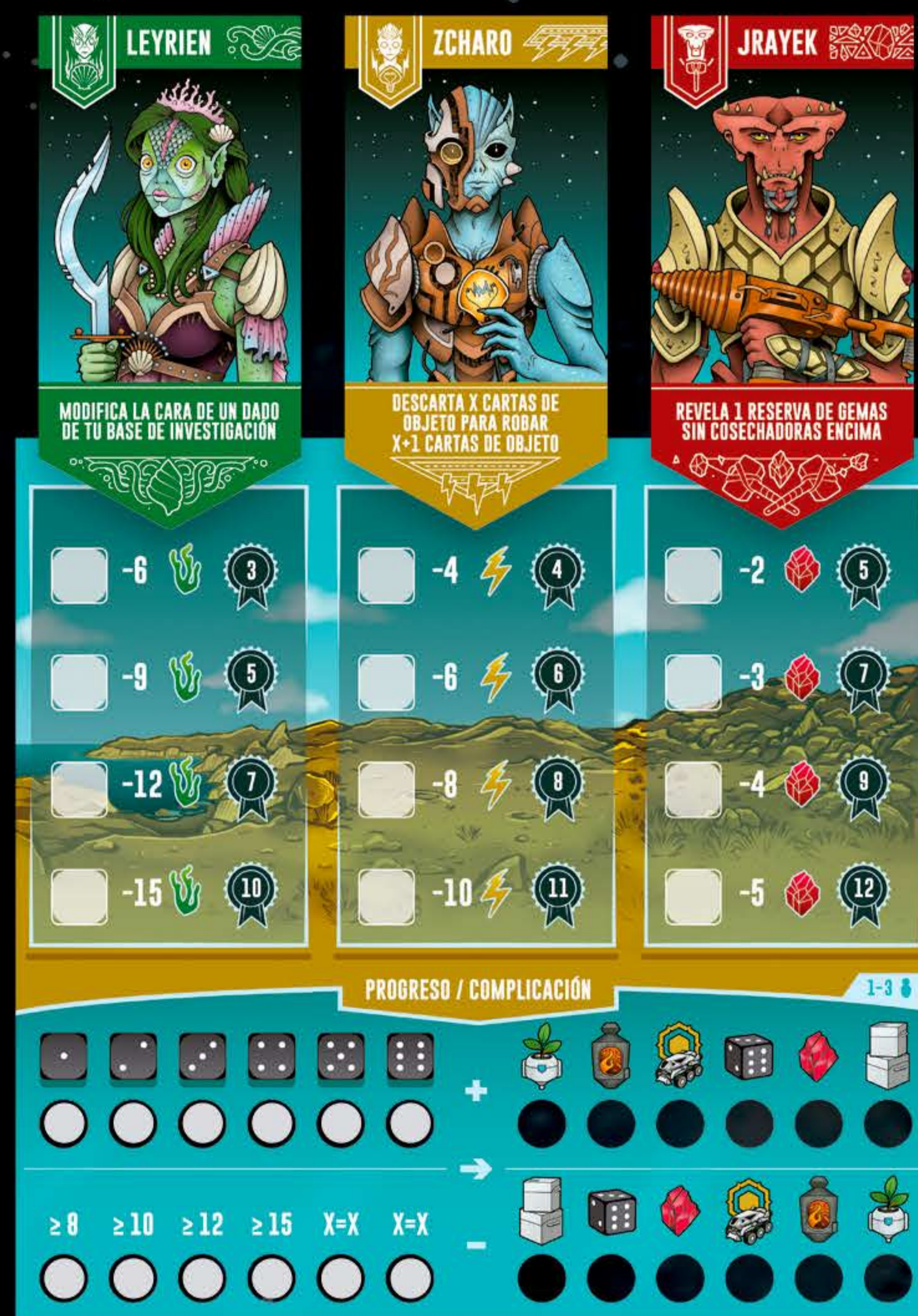
Una vez se activan los dados en el Tablero de Negociación, permanecen ahí durante el resto de la partida. Después de activar un dado y de pagar los recursos necesarios, puede que se tengan que resolver una serie de efectos en el siguiente orden:

1. **Habilidad de Clan:** Cada uno de los 3 Clanes tiene una habilidad única, descrita debajo de su ilustración. Siempre se consideran opcionales. Por ejemplo, cualquier dado colocado debajo de Leyrien en este ejemplo permitiría que el jugador actual cambiara el valor de uno de sus dados en la Base de Investigación.

2. **Avances:** El primer dado colocado en el Tablero de Negociación con un valor único proporcionará un avance. Esto representa el uso por parte de un jugador de nuevas técnicas al interactuar con los nativos. Para reclamar un avance, los jugadores deben mover la Ficha de Negociación del lado izquierdo del Tablero (bajo el icono del valor del dado que acaba de colocar) al lado derecho del Tablero. En el lado derecho del Tablero, debe escoger una de las recompensas disponibles y reclamarla de inmediato. Una vez se ha obtenido una recompensa, no puede volver a obtenerse esa misma.

3. **Complicaciones:** De forma similar a la que funcionan los avances, los jugadores también pueden encontrarse complicaciones al interactuar con los nativos. Las Complicaciones solo se aplican a cada Clan específico. Por lo tanto, si se está tratando con Leyrien, no se puede recibir una complicación de Jrayek. Para ver si un jugador desencadena una complicación, mira los valores de todos los dados debajo de ese Clan. Si esos dados sobrepasan el límite o si 2 o más de esos dados son del mismo valor, se puede desencadenar una complicación. En la parte inferior izquierda del Tablero de Negociación hay 6 Fichas de Negociación, cada una con una condición numérica impresa sobre ella. Las 4 primeras hacen referencia a la suma total, mientras que las 2 últimas se centran en dados con el mismo valor. Es posible que los jugadores cumplan los requisitos de más de 1 complicación a la vez. En ese caso, solo aplican una de las complicaciones a su elección y dejan las demás para futuras negociaciones.

Al recibir una complicación, los jugadores deben mover la Ficha de Negociación del lado izquierdo del Tablero (bajo el icono que muestra la complicación cuyos requisitos cumplen) y lo mueve al lado derecho del Tablero. En el lado derecho del Tablero, debe escoger 1 de las complicaciones disponibles y recibirla de inmediato. Una vez se ha seleccionado una complicación, no puede volver a seleccionarse esa misma. Si los jugadores pueden recibir una penalización, deben hacerlo. Por ejemplo, si un jugador no tiene Gemas, no puede recibir la penalización «Perder 1 Gema» para evitar escoger 1 que sí pueda pagar. Sin embargo, si ninguna de las penalizaciones disponibles le afecta de ninguna manera, debe tapar 1 de todas formas.





Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar un dado de valor 5 debajo de Leyrien y ha pagado 9 Algas a la reserva. Al final de la partida, obtendrá 5 puntos por ello.

Ahora pueden cambiar de inmediato 1 dado que todavía esté en su Base de Investigación a cualquier otro valor, gracias a la Habilidad de Clan de Leyrien.

Después de hacerlo, obtiene un avance por ser el primer jugador en colocar un 5 en el Tablero de Negociación. Puede escoger entre 1 Granja gratuita, 1 Mejora gratuita, 1 Gema o 2 Cartas de Objeto.

Después de eso, también puede que cumpla los requisitos para una complicación, ya que la suma total de todos los dados debajo de Leyrien ahora es de 11. Incluso aunque cumpla los requisitos para 2 de las complicaciones (una suma total de 8 o más y una suma total de 10 o más), solo escoge 1 para aplicarla. Ahora debe escoger 1 de las 6 penalizaciones y pagar su coste.

**Nota:** Se pueden consultar más detalles sobre avances y complicaciones específicos en la página 23.

## Almacén

Activar dados aquí es otra de las principales formas de obtener puntos para los jugadores. Al activar un dado aquí, los jugadores pueden escoger una de las casillas libres (que no esté ocupada por otro dado). Para activar un dado, debe ser del mismo valor que la columna que se desee activar. Por ejemplo, la columna más a la derecha solo permite colocar dados de valor 6 para activarla. Una vez se han rellenado las 3 casillas de una columna, los jugadores ya no pueden activar dados de ese valor en el Almacén.

Los jugadores también deben tener el número necesario de recursos para intercambiarlos por 1 de las Cartas de Objeto de su mano. Si no tiene los recursos necesarios para intercambiarlos por un Objeto, no puede activar un dado en el Almacén.

Al depositar recursos a cambio de Objetos, los jugadores deben empezar colocando la Carta de Objeto de su mano boca arriba delante de ellos. Entonces deben pagar los recursos necesarios a la reserva, tal y como se muestra en la parte superior izquierda de la Carta de Objeto. Una vez los jugadores han adquirido el Objeto con éxito, este proporciona un par de atributos:

1. Puntos: La parte superior derecha de cada Carta de Objeto indica cuántos puntos valdrá al final de la partida.

2. Beneficio: La parte inferior de cada Carta de Objeto indica si proporciona una habilidad durante la partida o una puntuación extra de final de partida. Los beneficios de las Cartas de Objeto están descritos al detalle en la página 22.

**LEYRIEN**  
MODIFICA LA CARA DE UN DADO DE TU BASE DE INVESTIGACIÓN

**ZCHARO**  
DESCARTA X CARTAS DE OBJETO PARA ROBAR X-1 CARTAS DE OBJETO

**JRAYEK**  
REVELA 1 RESERVA DE GEMAS SIN COSECHADORAS ENCIMA

Valor	Coste	Beneficio	Puntos
3	-6	🌱	3
4	-4	⚡	4
5	-2	🔴	5
6	-6	⚡	6
7	-3	🔴	7
8	-8	⚡	8
9	-4	🔴	9
10	-15	🌱	10
11	-10	⚡	11
12	-5	🔴	12

PROGRESO / COMPLICACIÓN 1-3

ALMACÉN

Requisito	Beneficio
≥ 8	🌱
≥ 10	🔴
≥ 12	🔴
≥ 15	🔴
X=X	🔴
X=X	🌱

**ALMACÉN**

**CUARTEL GENERAL**

1.º 2.º 3.º 4.º

SOBRECARGA ELÉCTRICA  
PUEDES GASTAR 2 CARTAS DE OBJETO COMO 2 ENERGÍA O 1 GEMA



Tras activar un dado e intercambiar los recursos por un Objeto, los jugadores obtendrán también una recompensa adicional por utilizar el Almacén. Dicha recompensa depende de la fila en la que haya activado el dado:



**Fila Superior:** El jugador actual puede mover su Cosechadora a cualquier casilla adyacente en el Tablero de Planeta sin coste alguno.



**Fila Central:** El jugador actual obtiene de inmediato 1 dado de la reserva para usarlo durante la próxima Ronda.



**Fila Inferior:** El jugador actual roba de inmediato 2 Cartas de Objeto y las añade a su mano.

Por ejemplo, el jugador Negro activa un dado de valor 6 en la fila central del Almacén.

Quiere adquirir el Cañón de Agua. Para hacerlo, coloca la Carta de Objeto boca arriba frente a sí y paga 3 Agua y 2 Energía a la reserva. Al final de la partida, obtendrá 2 puntos por ello. Además, cualquier futura acción en la Fundación le costará ahora 5 menos de Agua.

Como ha activado su dado en la fila central del Almacén, obtiene inmediatamente 1 dado de la reserva.



## Cuartel General

Activar dados aquí permite a los jugadores activar estos dados en primer lugar en la Ronda siguiente (independientemente del orden de turno). Al activar un dado aquí, los jugadores deben hacerlo en la casilla libre más a la izquierda (que no esté ocupada por otro dado). Justo después de activar un dado, los jugadores obtienen a su elección 2 Cartas de Objeto o 5 Agua de la reserva.

## Campamento Minero

Activar dados aquí permite a los jugadores recolectar Gemas. Al activar un dado aquí, los jugadores pueden escoger 1 de las casillas libres (que no esté ocupada por otro dado). Después de hacerlo, puede que tengan que pagar cierta cantidad de Agua dependiendo del valor del dado activado y de la casilla en la que lo hayan hecho.

Cada una de las casillas muestra una cantidad (X=?). Este número determina cuánto necesita un jugador para recolectar las Gemas indicadas (1 o 2 tal y como está impreso debajo de cada casilla específica). La cantidad de Agua de su reserva que debería pagar un jugador es el valor de la casilla menos el valor de su dado.

Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar un dado de valor 4 en la casilla que dice (X=10), así que tendría que pagar 6 Agua a la reserva para recolectar 1 Gema (dado de valor 4 + 6 Agua = 10).





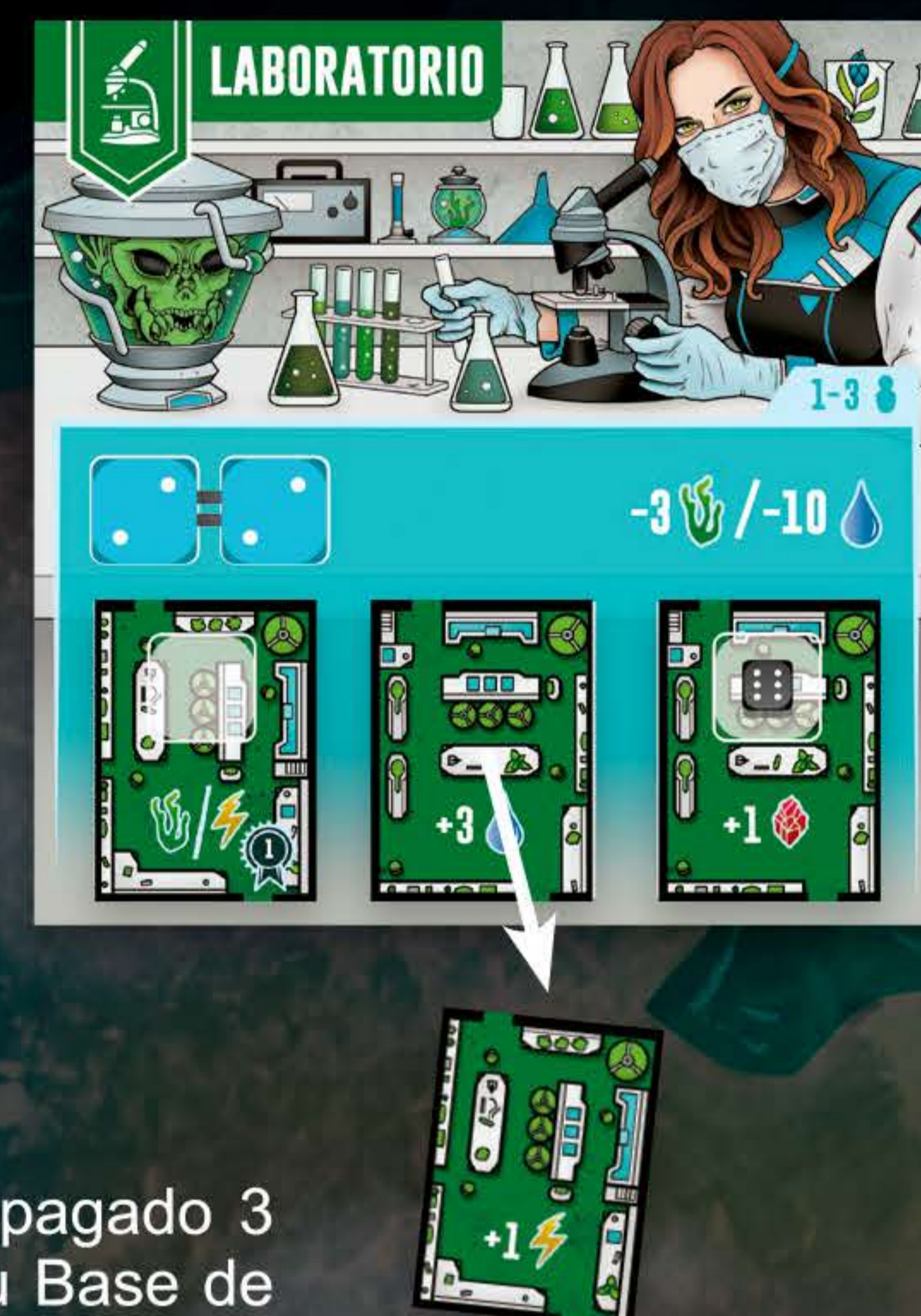
## Laboratorio

Activar dados aquí permite a los jugadores adquirir nuevas Granjas para sus Bases de Investigación. Para activar dados aquí, los jugadores deben colocar 2 dados de exactamente el mismo valor al mismo tiempo. El segundo dado siempre tiene que ser el siguiente dado programado para activar. Por ejemplo, si su primer dado estaba en el segundo Garaje de su Base de Investigación, el segundo dado debe estar en el tercer Garaje. Si, en lugar de ello, su primer dado proviene del Cuartel General, su segundo dado tendría que ser o bien el siguiente dado que tenga en el Cuartel General o bien 1 dado en el Garaje más a la izquierda de su Base de Investigación.

Tras activar una pareja de dados iguales en el Laboratorio, los jugadores deben pagar 3 Algas o 10 Agua. Después de hacerlo, pueden escoger 1 de las Losetas de Granja disponibles, visibles a lo largo de la parte inferior del Tablero. La Loseta de Granja que adquieran debe colocarse en la casilla vacía más a la izquierda en la parte central de su Base de Investigación. Cabe destacar que los jugadores pueden retirar si quieren una Loseta de Granja para dejar espacio para la nueva. Las Losetas de Granja descartadas deben retirarse del juego.

Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar 2 dados de igual valor en el Laboratorio. Ha pagado 3 Algas a la reserva y ha decidido escoger la Loseta de Granja del medio y la ha añadido a su Base de Investigación.

Si alguna de las pilas de Losetas de Granja se vacía durante la partida, no se debe rellenar ese hueco.



## Fundición

Activar dados aquí permite a los jugadores adquirir nuevas Mejoras para los Garajes de sus Bases de Investigación. Al activar dados aquí, los jugadores deben pagar 2 Energía o 10 Agua.

Después de hacerlo, obtienen 1 nueva Loseta de Mejora. Qué Loseta de Mejora obtengan depende del valor del dado que acaben de activar en la Fundición. Tal y como se muestra en la parte inferior del Tablero, existen 3 posibilidades. En función del dado que activen, los jugadores obtienen la Loseta de Mejora superior visible y la colocan en el Garaje más a la izquierda que no tenga ya una mejora en la parte superior de su Base de Investigación. Cabe destacar que los jugadores pueden retirar si quieren una Loseta de Mejora para dejar espacio para la nueva. Las Losetas de Mejora descartadas deben retirarse del juego. Además, cabe destacar que cualquier habilidad obtenida a partir de mejoras en un Garaje pasa a estar disponible de inmediato. De esta manera, los jugadores pueden mejorar un Garaje de forma estratégica para obtener una ayuda al activar un futuro dado esa Ronda.

Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar un dado de valor 5 en la Fundición. Ha pagado 10 Agua a la reserva y ha decidido escoger la Loseta de Mejora de la derecha y la ha añadido a su Base de Investigación.

Si alguna de las pilas de Losetas de Mejora se vacía durante la partida, no se debe rellenar ese hueco.



## Sala de Control

Activar dados aquí permite a los jugadores mover sus Cosechadoras en el Tablero de Planeta. Al activar dados aquí, los jugadores deben pagar 2 Energía o 10 Agua. Después de hacerlo, deben mover su Cosechadora a cualquier casilla adyacente en el Tablero de Planeta. Sin embargo, la dirección en la que se mueve depende del valor del dado que acaben de activar. Tal y como se muestra en el Tablero de la Sala de Control, si colocaran un dado de valor 2, moverían la Cosechadora 1 casilla a la derecha. Por este motivo, es importante que se orienten de igual forma los Tableros de Planeta y de Sala de Control durante la preparación.

Si una Cosechadora se mueve a una casilla que contiene 1 Gema o 3 Agua, ese jugador retira de inmediato esos recursos del Tablero de Planeta y los sitúa en su reserva personal. Cabe destacar que no hay límite de Cosechadoras por casilla. Esto no afecta de ninguna manera su productividad al cosechar.



A lo largo del borde del Tablero de Planeta hay 6 flechas. Los jugadores pueden usarlas para mover sus Cosechadoras al lado opuesto del Tablero de Planeta. Al hacerlo, deben moverlo en una dirección en la que su Cosechadora «se salga» por el lado del Tablero de Planeta en la dirección de la flecha. Su Cosechadora debe aparecer de inmediato por el lado opuesto del Tablero de Planeta.

Por ejemplo, la Cosechadora del jugador Azul estaba en el centro del Tablero de Planeta. Acaba de activar un dado de valor 3 en la Sala de Control y de pagar 1 Energía a la Reserva (normalmente pagaría 2 Energía, pero su Refinería de Combustible le otorga un descuento de 1 Energía en la Sala de Control). Después de hacerlo, ha movido su Cosechadora en la dirección correcta, en función del diagrama de la Sala de Control.







## Mercado

Activar dados aquí permite a los jugadores comerciar con recursos de la reserva principal. Al activar dados aquí, tanto la casilla elegida como el valor del dado son importantes. Dependiendo del número de jugadores, hay 2 o 3 casillas diferentes para activar dados. Estas casillas muestran qué cantidad de cada recurso pueden intercambiar los jugadores por un tipo de recurso específico. Algunas casillas solo permiten comerciar con 2 recursos, mientras que otras dan la opción de 3. El valor del dado activado rige cuántos intercambios puede hacer un jugador.

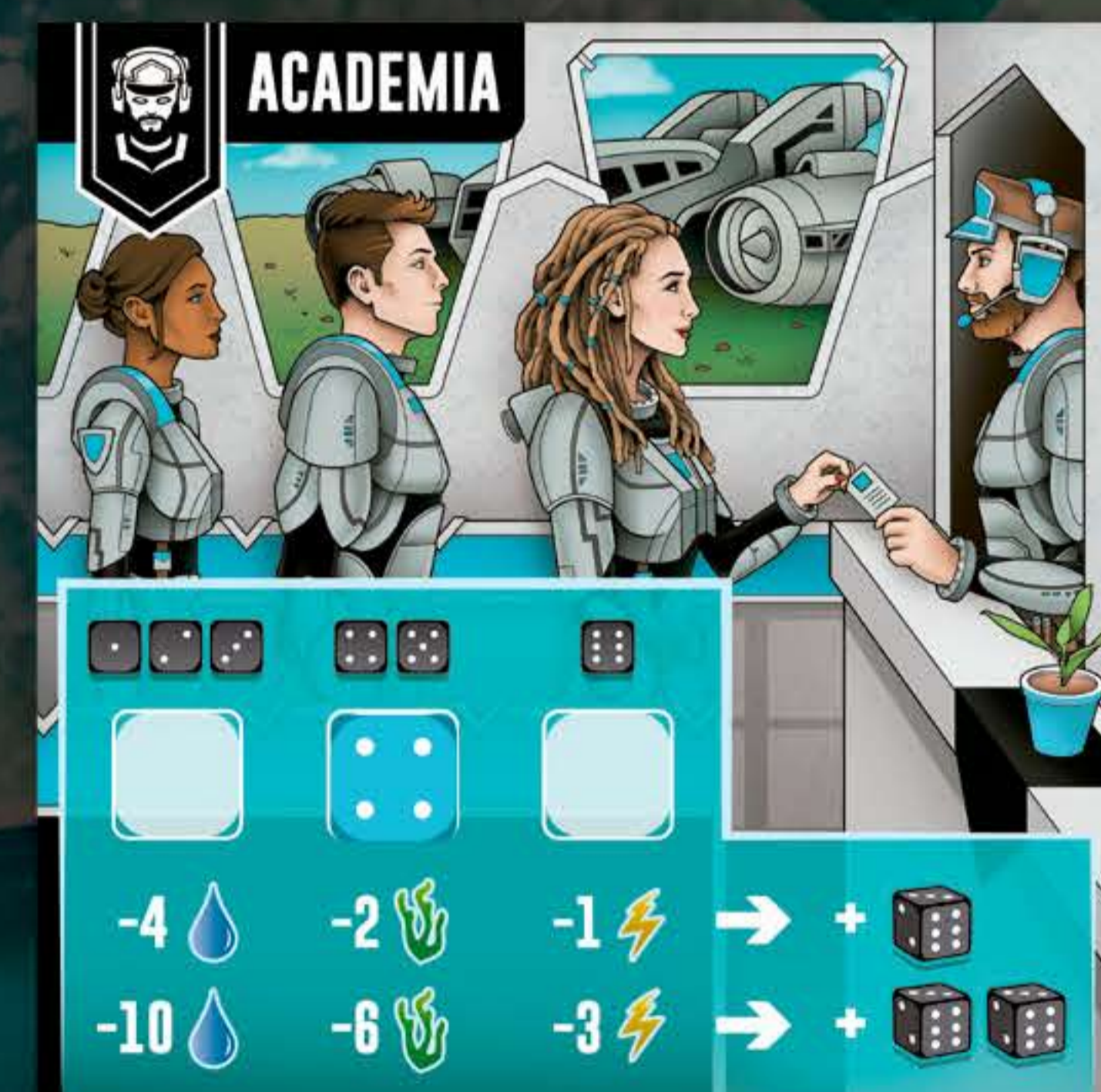
Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar un dado de valor 3 en la casilla más a la derecha. Dado que puede realizar 3 intercambios independientes, decide gastar 2 grupos de 3 Agua para obtener 4 Algas y después 1 Energía para obtener 2 Algas más.

## Academia

Activar dados aquí permite a los jugadores obtener nuevos dados para la Ronda siguiente. Al activar un dado aquí, los jugadores pueden escoger 1 de las casillas libres (que no esté ocupada por otro dado), siempre y cuando el dado activado coincida con 1 de los valores impresos sobre la casilla elegida. Tras activar su dado, los jugadores tienen la opción de obtener 1 o 2 dados. El coste de esto se muestra en la parte inferior del Tablero de Academia.

Los nuevos dados deben colocarse en el espacio inferior derecho de las Bases de Investigación de los jugadores. Estos solo estarán disponibles en futuras Rondas. Aun así, los dados colocados aquí pueden perderse mediante complicaciones u otros efectos.

Por ejemplo, el jugador Azul acaba de activar un dado de valor 4 en la casilla central de la Academia. Ha decidido pagar solo 2 Algas para obtener 1 nuevo dado y lo ha colocado en su Base de Investigación.



## Final de la Fase de Ejecución

Una vez todos los dados asignados al Cuartel General y a los Garajes de las Bases de Investigación han sido activados y se han resuelto, se pasa a la Fase de Cosecha. Recuerda que cualquier dado activado en el Cuartel General durante la Ronda actual permanecerá ahí para la Fase de Ejecución de la Ronda siguiente.



## FASE 3. COSECHA

Cosechar es la manera que tienen los jugadores de obtener la mayoría de sus recursos en la partida. Durante esta Fase, los jugadores cosechan todos sus recursos al mismo tiempo. Los recursos obtenidos durante la Fase de Cosecha se toman de la reserva. Existen 2 áreas en las que los jugadores cosechan recursos: El Planeta y sus Granjas.

### El Planeta

Según la posición de la Cosechadora de cada jugador en el Tablero de Planeta, obtendrá un número de recursos de la reserva. La cantidad que obtenga se encuentra impresa en la casilla ocupada por su Cosechadora. Por ejemplo, la Cosechadora del jugador Azul produciría 3 Agua y 1 dado.

Es importante destacar, especialmente para los nuevos jugadores, que cuanto más se alejen sus Cosechadoras del centro, más recursos acumularán cada Ronda. Los jugadores también deben tomarse su tiempo para observar cómo se distribuyen el Agua, las Algas y la Energía por el Tablero de Planeta para cosecharlos.



### Granjas

Los jugadores también obtienen recursos de cualquier Granja activa. Algunas Granjas necesitan dados para activarse, mientras que otras producen recursos de manera pasiva cada Ronda.

Por ejemplo, las Granjas del jugador Azul producirían lo siguiente:

7 Agua o 2 Energía de su tercera Granja (ya que su primera Granja aumenta el valor de este dado de 2 a 5) y 3 Agua de su cuarta Granja. La segunda Granja no tiene dado asignado para activarla y la quinta Granja no produce recursos, sino puntos al final de la partida.



## FASE 4. DESCANSO

Una vez todos los jugadores han cosechado sus recursos para la Ronda, se pasa a la Fase de Descanso. Es entonces cuando los jugadores devuelven de forma simultánea todos los dados que hayan utilizado de los 6 Tableros de Localización, las Granjas y la Cantina a su reserva. Cabe destacar que los dados en el Almacén / Cuartel General y los Tableros de Negociación no debe devolverse ni moverse de ninguna manera en este momento.

Después de hacerlo, el jugador inicial de la Ronda actual pasa el Marcador de Jugador Inicial al jugador de su izquierda. Ese jugador será ahora el jugador inicial para la Ronda siguiente. En este momento, los jugadores deben comprobar también que no tienen más de 5 dados ni más de 8 Cartas de Objeto en su mano. Si tienen más de alguna de las dos cosas, deben devolver los dados extra a la reserva y descartar las Cartas de Objeto extra (a su elección) a la pila de descartes.

A menos que esta sea la 8ª Ronda, se pasa a la siguiente Ronda, empezando por la Fase de Planificación y continuando como en la Ronda anterior.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba de inmediato tras la Fase de Descanso de la 8ª Ronda. Los jugadores lo podrán observar, ya que las 8 Cartas de Evento ya habrán entrado en juego. En este momento, los jugadores suman sus puntos. El jugador con más puntos será el vencedor. Será recordado por siempre entre los Circadians de Moontide como el explorador más valiente y hábil de este extraño y nuevo planeta.

En caso de empate, el jugador empatado con más dados (incluyendo tanto los del Cuartel General como los de las Bases de Investigación) gana la partida. Si el empate persiste, el jugador empatado con más Energía, Algas y Agua en su reserva gana la partida. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

## PUNTUACIÓN

Los jugadores obtendrán puntos por sus esfuerzos en las siguientes áreas:

1. Sus dados activados en el Tablero de Negociación (los valores impresos sobre el Tablero de Negociación).
2. Objetos que hayan adquirido (los valores impresos y las habilidades que otorgan puntos extra en las Cartas de Objeto boca arriba frente a ellos).
3. La posición de la Cosechadora en el Tablero de Planeta (si han llegado a una Reserva de Gemas).
4. La calidad de su Base de Investigación (los valores impresos sobre las Mejoras y Granjas específicas, así como los valores impresos en el Garaje y la Granja vacíos más a la izquierda en su Base de Investigación).
5. Las Gemas sobrantes en su reserva (1 punto cada una).



# PRIMERA LUZ

## 1. Puntuación del Tablero de Negociación

En este ejemplo, el jugador Azul obtendría 5 puntos por Leyrien, 10 por Zcharo y 17 por Jrayek (32 en total). En este ejemplo, el jugador Negro obtendría 7 puntos por Leyrien, 11 por Zcharo y 9 por Jrayek (27 en total).

## 2. Puntuación de las Cartas de Objeto

En este ejemplo, el jugador Azul obtendría 3 puntos por su Lámpara de Zcharo, 8 por su Reliquia Alienígena y otros 5 por su habilidad (5 dados en el Tablero de Negociación), 6 por su Uxolotyl y otros 2 por su habilidad (contando con que tiene entre 8 y 11 Algas en su reserva) y 4 por sus Códigos de Seguridad.

## 3. Puntuación de las Bases de Investigación

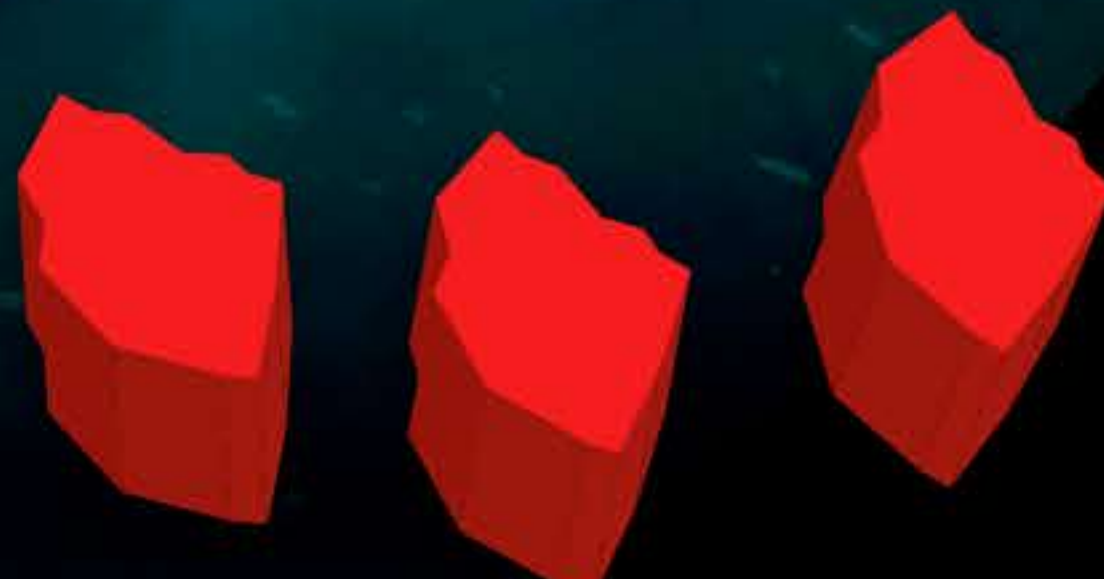
En este ejemplo, el jugador Azul obtendría 1 punto, tal y como está impreso en el segundo Garaje, y 1 más por los puntos impresos en el espacio a la derecha de su Loseta de Mejora más a la derecha (cabe destacar que si los jugadores mejoran los 4 Garajes, obtienen 8 puntos extra). También obtiene 3 puntos, tal y como está impreso en la quinta Granja, y 4 más por el espacio a la derecha de su Granja más a la derecha (cabe destacar que si los jugadores rellenan las 3 Granjas, obtienen 7 puntos extra).

## 4. Puntuación de las Cosechadoras

En este ejemplo, el jugador Azul obtendría 6 puntos por alcanzar la Reserva de Gemas, mientras que el jugador Negro no obtendría ninguno.

## 5. Puntuación de las Gemas

El jugador Azul tiene 3 Gemas, por lo que obtiene 3 puntos.



LEYRIEN	ZCHARO	JRAYEK
6	4	5
9	6	7
12	8	9
15	11	12

LÁMPARA ZCHARO	RELIQUIA ALIENÍGENA	UXOLOTYL	CÓDIGOS DE SEGURIDAD
3	8	6	4

Garaje	Granja	Cantina
1	3	2
1	5	8
3	7	4

+1	+4	+3	+9	+15
+6	+8	+3	+2	+2
+1	+10	+6	+4	+4
+12	+3	+6	+9	+6
+10	+8	+6	+4	+6



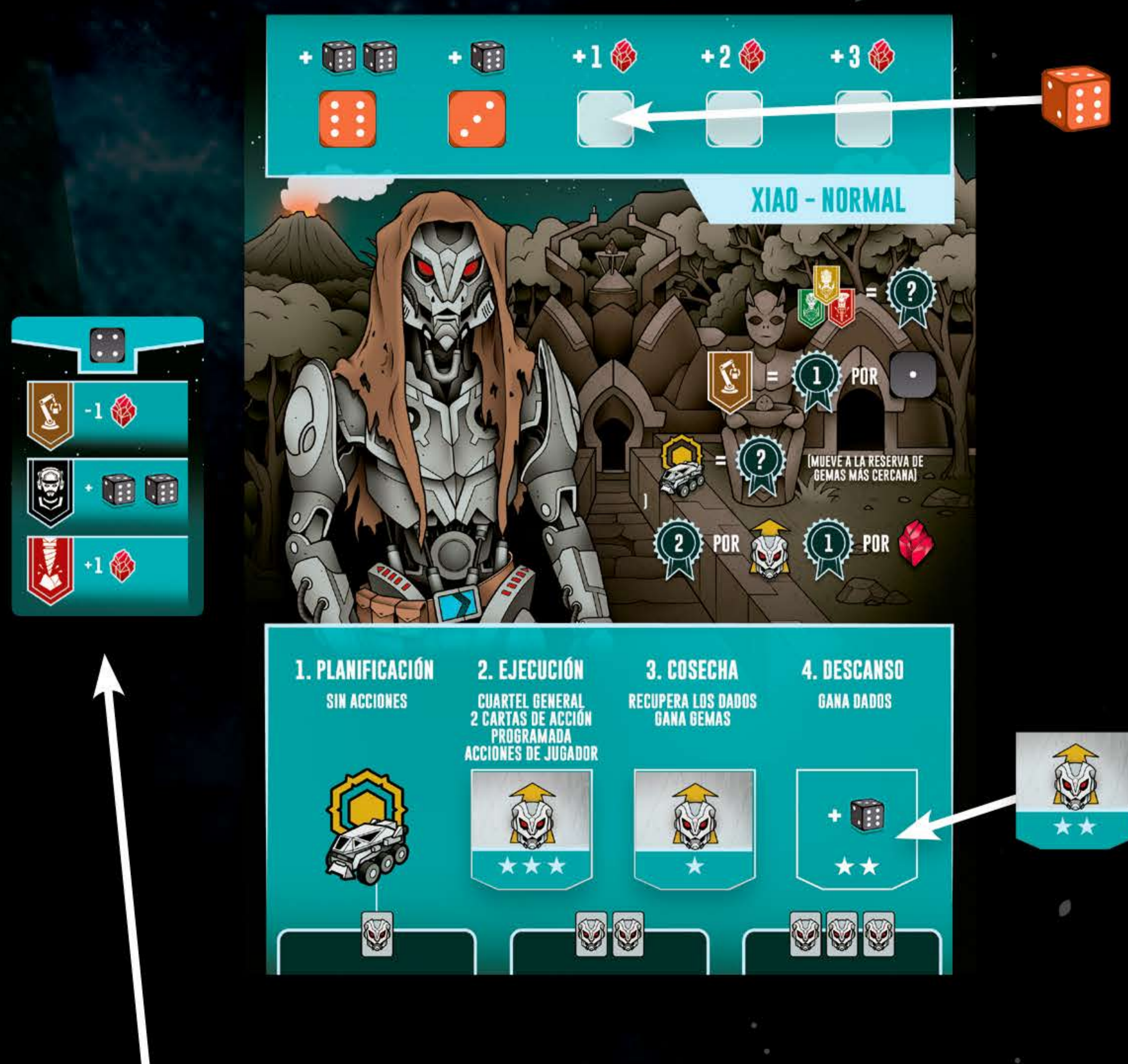
## VARIANTE EN SOLITARIO

### Introducción

Desde las protestas robóticas de la Tierra, hemos tenido que aprender a trabajar hombro con hombro con nuestros socios artificiales. A pesar de que nunca podrán ser verdaderos ciudadanos de Moontide, su determinación no parece desvanecerse. Recientemente tomaron la iniciativa de contactar con los nativos de Ryh. Su habilidad para descifrar el dialecto nativo les otorga una ventaja significativa sobre los Circadians como nosotros. ¿Por qué están tan interesados en comunicarse con los tres clanes? No parecen necesitarlos para sobrevivir. Llegaremos al fondo del asunto, pero antes tenemos que centrarnos en la tarea que nos ocupa: ganarnos el favor de nuestros nuevos anfitriones.

### Preparación

Prepara el juego utilizando los lados correctos de los Tableros de Negociación, Almacén / Cuartel General y Localización (jugadores = 1). Dale la vuelta a las 4 Bases de Investigación para ver los 4 oponentes de IA diferentes. Cada oponente ofrece un nivel de dificultad distinto. Escoge un oponente y coloca su Tablero a tu alcance.



Coloca sobre el Tablero de Oponente de la IA las 3 Losetas de Progreso de la IA (el lado de los puntos boca abajo) tapando los espacios indicados (fíjate en el número de estrellas de cada uno) sobre el Tablero de la IA.

Baraja las Cartas de Programación de la IA y colócalas boca abajo a la izquierda del Tablero de la IA. Esto formará el Mazo de Programación. Habilita un espacio cerca para los descartes.

La IA necesitará utilizar 13 Dados del color de 1 jugador y su correspondiente Cosechadora.

Coloca 3 de los dados de la IA a lo largo de la parte superior de su Tablero, rellenando las casillas vacías de izquierda a derecha. Sitúa el resto de dados en una reserva cercana. Cabe destacar que los valores de los dados no son importantes.

Coloca su Cosechadora en el centro del Tablero de Planeta.

Todo lo demás se prepara igual que en una partida estándar, excepto por la selección de Cartas de Objeto. En lugar de repartir y seleccionar las Cartas de Objeto, el jugador humano debe robar 5 Cartas de Objeto y descartar 2 de ellas.

Las cartas de programación son la esencia de la IA. Si el Mazo de Programación se acaba, simplemente baraja el descarte y forma un nuevo Mazo de Programación.



## IA contra Múltiples Oponentes

Si se usa la IA contra 2 o 3 jugadores humanos, asegúrate de usar los lados correctos de cada Tablero, en función del número total de jugadores (incluida la IA). Las Acciones Programadas de la IA (descritas abajo) siguen activando los dados en el Cuartel General y los de las Bases de Investigación de los jugadores. Además, cabe destacar que los jugadores deben seguir usando las Pantallas de Jugador para ocultar sus planes al resto de oponentes humanos.

## Cómo Jugar

Al igual que las partidas estándar, la variante en solitario se juega en 8 Rondas. Sin embargo, existen algunas diferencias en cuanto a la manera en la que cada Fase se desarrolla, como son las siguientes:

### 1. Planificación

La IA no realiza acciones durante esta Fase. El jugador humano revela la Carta de Evento superior y después tira los dados y los asigna como siempre. Cabe destacar que la IA no se ve afectada por las Cartas de Evento.

### 2. Ejecución

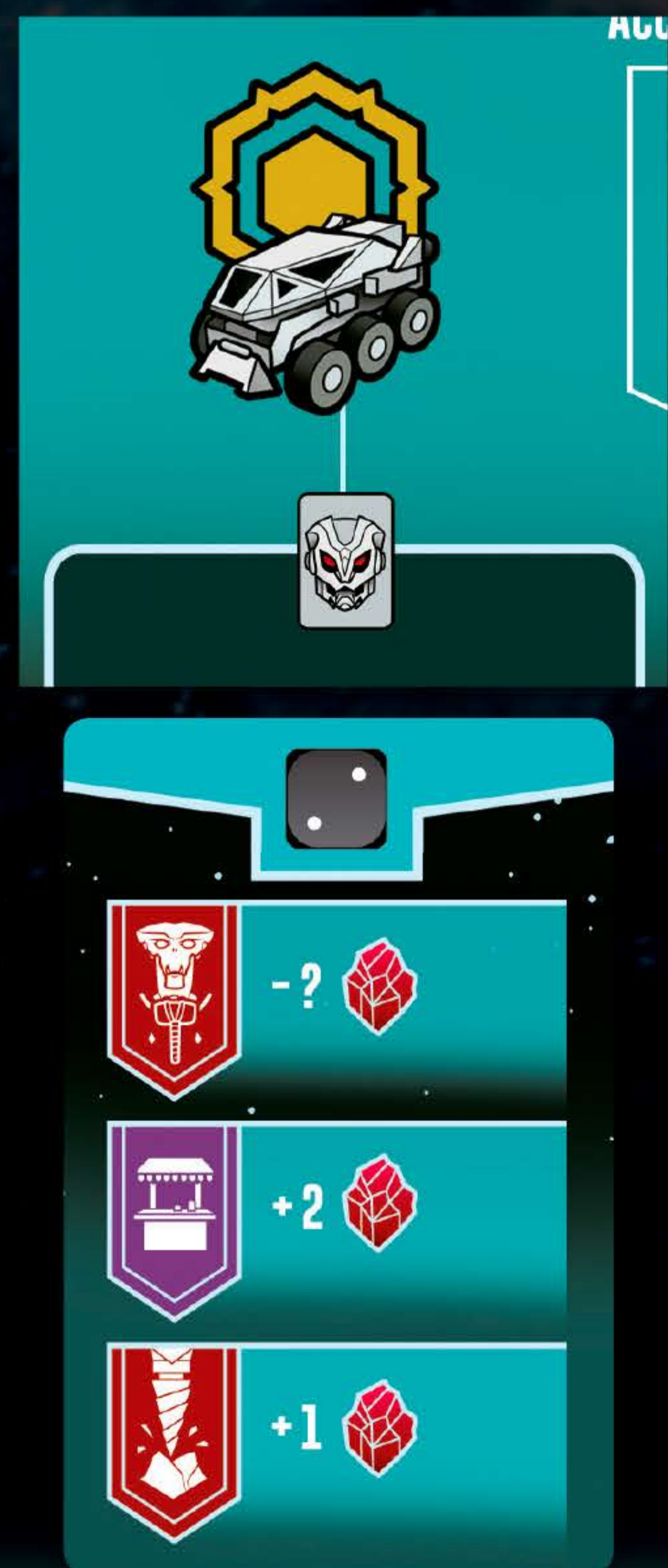
Si el jugador humano ha activado dados en el Cuartel General en la Ronda anterior, estos se activan y resuelven primero. Después de esto, revela la primera Carta de Programación de la IA de la parte superior del Mazo de Cartas de Programación.

Mira el valor impreso en la primera Carta de Programación revelada y mueve la Cosechadora de la IA en el Tablero de Planeta usando las mismas indicaciones direccionales que las que se muestran en el Tablero de Sala de Control. Al mover la Cosechadora de la IA, muévela lo más lejos posible en la dirección indicada hasta que se encuentre con una Gema, el borde del Tablero de Planeta o una Loseta de Reserva de Gemas. Cabe destacar que no se mueve sobre las Losetas de Reserva de Gemas. Al mover la Cosechadora de la IA, devuelve a la reserva cualquier cantidad de Agua que toque. Si se encuentra con una Gema, se para en esa casilla y añade la Gema a su reserva.

Por ejemplo, si esta fuera la primera Carta de Programación de la IA para esta Ronda, se movería tan lejos como fuera posible hacia la derecha a través del Tablero de Planeta.

La Cosechadora de la IA solo «se saldría» del Tablero de Planeta y se movería al lado opuesto (utilizando las 6 flechas de alrededor del Tablero) si empezara su movimiento en esa casilla. De esta forma, no pueden caer en un bucle infinito rodeando el Tablero de Planeta. También puede ser que la Cosechadora de la IA no pueda moverse este turno.

Después de esto, la IA activará el dado más a la derecha de la parte superior de su Tablero. Cabe destacar que, mientras se encuentren sobre el Tablero de Oponente de la IA, los valores de los dados no son importantes.







Cada Carta de Programación contiene 3 opciones posibles. Siempre intentará realizar la acción lo más arriba posible.

Al utilizar la Carta de Programación que aquí se muestra, la IA activaría un dado de valor 6 en el Almacén y devolvería 1 de sus Gemas a la reserva. Si no hubiera espacio para activar un 6 en el Almacén o si no hubiera Gemas disponibles, intentaría realizar la segunda opción de su Carta de Programación. Si no pudiera realizarla, intentaría llevar a cabo la tercera. En el extraño caso de que no pudiera realizar ninguna de estas acciones, no activaría ningún dado pero obtendría 1 Gema.

Después de resolver la primera Carta de Programación de la IA, dale la vuelta a la segunda Carta de Programación de la IA y resuélvela de la misma forma. Solo cabe destacar que esta Carta de Programación no mueve la Cosechadora de la IA. En el extraño caso de que la IA no tenga un dado disponible para activar una Carta de Programación particular, no pasa nada.



### 3. Cosecha

Durante esta Fase, la IA devuelve todos los dados que haya utilizado en los 6 Tableros de Localización. Deben volver a su Tablero, rellenando las casillas vacías de izquierda a derecha. Si no tuviera espacio para colocar estos dados, devuélvelos a la reserva.

Después de devolver los dados, también puede obtener Gemas de la reserva. Obtiene tantas Gemas como dados tenga disponibles, menos 2. Esto lo indica el número de Gemas sobre cada casilla para los dados en su Tablero. Solo obtiene la cantidad de Gemas impresa sobre el dado más a la derecha.

Por ejemplo, si la IA tuviera 4 dados sobre su Tablero, obtendría 2 Gemas.

### 4. Descanso

Después de obtener las posibles Gemas en la Fase de Cosecha, la IA también puede obtener nuevos dados. Siempre obtiene un mínimo de 3 dados. Esto se recuerda en su Tablero sobre cada casilla para los dados. Solo obtiene la cantidad de dados impresa sobre el dado más a la derecha. Si no tuviera dados sobre su Tablero en este momento, simplemente obtendría 3 nuevos dados. Si no hubiera más dados que obtener en la reserva, la IA obtendría en su lugar 1 Gema por cada dado que no pudiera obtener. Todas las Cartas de Programación reveladas deben colocarse en la pila de descartes.

Por ejemplo, si la IA tuviera 4 dados sobre su Tablero, no obtendría ningún dado adicional para la Ronda siguiente.

### Losetas de Progreso de la IA

- ★ Cosecha - Una vez desbloqueada, siempre otorga a la IA 1 Gema adicional cada Ronda (incluso si no fuera a ganar ninguna de otra manera).
- ★★ Descanso - Una vez desbloqueada, siempre otorga a la IA 1 dado adicional cada Ronda (incluso si no fuera a ganar ninguno de otra manera).
- ★★★ Ejecución - Una vez desbloqueada, siempre provoca que la IA juegue 1 Carta de Programación adicional cada Ronda.



## Reglas para Activar Dados de la IA.

Al activar dados en el Tablero de Negociación, la IA solo gastará Gemas. Sin embargo, seguirá pudiendo activar dados debajo de Leyrien y Zcharo. Simplemente activa sus dados en la misma fila que la que coincida con los valores impresos de Gemas de Jrayek. Además, intentará gastar tantas Gemas como le sea posible. Por ejemplo, si la Carta de Programación de abajo fuera revelada y la IA tuviera 4 Gemas, activaría su dado más a la derecha con valor 5 en la tercera fila de Leyrien (o la siguiente casilla con un valor menor en caso de que estuviera bloqueada por otro dado).

La IA puede desencadenar avances y complicaciones, aunque no se beneficie de ellos ni los sufra. En lugar de ello, simplemente mueve la Ficha de Negociación adecuada (la más a la izquierda si se aplicara más de 1 complicación) al espacio más a la izquierda disponible en la parte derecha del Tablero de Negociación. Además, cabe destacar que la IA no desencadena Habilidades de Clan.

Al activar dados en el Almacén, la IA solo lo hará si hay una casilla disponible en la columna específica en función del valor de su dado. También tendrá que pagar 1 Gema para activar un dado aquí. La IA siempre debe activar su dado en la fila más arriba disponible en el Almacén. Cabe destacar que no siempre obtiene recompensas al activar dados aquí.

Al activar dados en el Laboratorio, solo activa un único dado. Sin embargo, al hacerlo bloquea esta casilla para el jugador humano. Después de hacerlo, desbloquea la siguiente Loseta de Progreso disponible. La IA tiene 3 Losetas de Progreso. Deben desbloquearse en orden (1 estrella, 2 estrellas y 3 estrellas). Cuando la IA obtiene una Loseta de Progreso, dale la vuelta y colócala sobre el Tablero de Oponente de la IA. Una vez la IA haya desbloqueado las 3 Losetas de Progreso, ya no activará dados en el Laboratorio.

Al activar dados en la Fundición, dale la vuelta de inmediato a una Carta de Programación adicional y resuélvela de la manera habitual. Cabe destacar que esta Carta de Programación adicional no cuenta como si fuera una de las Acciones Programadas 2 y 3. Además, no hará que su Cosechadora se vuelva a mover.

Al activar dados en el Mercado y en el Campamento Minero, rellena siempre primero el espacio más a la izquierda. Independientemente de qué espacio rellene, la Carta de Programación revelada indicará cuántas Gemas obtiene de la reserva. Al activar dados en la Academia, debe rellenar la casilla en función del valor del dado activado. La cantidad de dados que la IA obtiene de la reserva está indicada en cada Carta de Programación. Los nuevos dados deben colocarse en el Tablero de Oponente de la IA, rellenando las casillas vacías de izquierda a derecha. Una vez no queden dados en la reserva, la IA no activará más dados en la Academia.

## Final de la partida y Puntuación

Al igual que las partidas estándar, la variante en solitario acaba después de la 8ª Ronda. El jugador humano obtendrá sus puntos de forma habitual. La IA obtendrá sus puntos de la siguiente forma:

1. Los dados activados en el Tablero de Negociación (los puntos varían en función del Oponente IA elegido).
2. Los dados activados en el Almacén (los puntos varían en función del Oponente IA elegido).
3. La posición de la Cosechadora en el Tablero de Planeta:  
(mueve la Cosechadora a la Loseta de Reserva de Gemas más cercana; en caso de empate, muévelo a la de mayor valor).
4. Puntos por cada Loseta de Progreso de la IA desbloqueada (2 puntos cada una).
5. Las Gemas sobrantes en su reserva (1 punto cada una).





## CARTAS DE OBJETO

**Archivo** - Obtén 1 punto por cada 2 Cartas de Objeto que aún tengas en tu mano.

**Armadura Jrayek** - Obtén 1 dado al activar dados debajo de Jrayek.

**Armadura Leyrien** - Obtén 1 dado al activar dados debajo de Leyrien.

**Armadura Zcharo** - Obtén 1 dado al activar dados debajo de Zcharo.

**Bomba Jrayek** - Obtén 5 Agua al activar dados en el Mercado (antes de comerciar).

**Cañón de Agua** - Paga 5 menos de Agua al activar dados en la Fundición.

**Cápsulas del Sueño** - Obtén 1 punto por cada dado que tengas aún en tu reserva (incluyendo en el Cuartel General).

**Células de Alga** - Paga 2 Algas menos en el Laboratorio

**Cesta Leyrien** - Obtén 2 Algas al activar dados en el Mercado (antes de comerciar).

**Cetro Leyrien** - Puedes escoger ignorar todas las complicaciones (no muevas una Ficha de Negociación).

**Códigos de seguridad** - Obtén 5 Agua adicionales al activar dados en el Cuartel General.

**Dron de Seguridad** - Obtén 2 puntos por cada Objeto boca arriba que poseas que otorgue puntos al final de la partida (incluyendo este).

**Dron Trabajador** - Obtén 2 puntos por cada Objeto boca arriba que poseas que otorgue habilidades durante la partida.

**Escudo Jrayek** - Obtén 2 puntos por cada dado que hayas activado debajo de Jrayek.

**Gorra del Capitán** - Obtén 1 dado adicional al activar dados en la Academia.

**Grogg** - Obtén 1 punto por cada 5 Agua que aún tengas en tu reserva.

**Guadaña Leyrien** - Obtén 2 puntos por cada dado que hayas activado debajo de Leyrien.

**Jakhaw** - Obtén 1 punto por cada Loseta de Mejora en tu Base de Investigación (no cuentes el primer Garaje).

**Karvyk** - Obtén 1 punto por cada Loseta de Granja en tu Base de Investigación (no cuentes tus Granjas iniciales).

**Lámpara Zcharo** - Obtén 1 Energía al activar dados en el Mercado (antes de comerciar).

**Libro de Cuentas** - Obtén 1 Carta de Objeto al activar dados en el Almacén (tras comerciar por un Objeto).

**Mochila de Agua** - Obtén 5 Agua al activar dados en el Tablero de Negociación.

**Núcleo Hidráulico** - Paga 5 menos de Agua al activar dados en la Sala de Control.

**Perforadora Jrayek** - Paga 5 menos de Agua al activar dados en el Campamento Minero.

**Piedras de Hielo** - Paga 7 menos de Agua al activar dados en el Laboratorio.

**Planeador Zcharo** - Obtén 2 puntos por cada dado que hayas activado debajo de Zcharo.

**Refinería de Combustible** - Paga 1 menos de Energía al activar dados en la Sala de Control.

**Refrescos** - Paga 5 menos de Agua al activar dados en el Almacén.

**Reliquia Alienígena** - Obtén 1 punto por cada dado que hayas activado en el Tablero de Negociación.

**Repuestos** - Paga 1 menos de Energía al activar dados en la Fundición.

**Robot Ingeniero** - Obtén 1 punto por cada dado que hayas activado en el Almacén.

**Tarjeta ID** - Obtén 2 Cartas de Objeto adicionales al activar dados en el Cuartel General.

**Uxolotyl** - Obtén 1 punto por cada 4 Algas que aún tengas en tu reserva.

**Yeki** - Obtén 1 punto por cada 2 Gemas que aún tengas en tu reserva.

**Zcarpi** - Obtén 1 punto por cada 2 Energía que aún tengas en tu reserva.



## TABLERO DE PERSONAJE ACLARACIONES

### Akira Hope

Intenta evitar modificar dados físicamente al utilizar su habilidad. Los dados con valor 1 y 2 pueden ser utilizados para activar Granjas que normalmente requieren dados de valor 6.

### Dan Gautama

A modo de ejemplo, si Dan hubiera activado un dado en la fila superior del Almacén, no solo obtendría la recompensa de mover su Cosechadora, sino que también obtendría 1 dado o 2 Cartas de Objeto.

### Jakob Olander

Debe seguir pagando el coste del Laboratorio cuando active un dado ahí. Sin embargo, no le cuesta nada más obtener la Loseta de Mejora gratuita. Además, los dados que haya activado en el Laboratorio no influyen en la Loseta de Mejora que puede obtener.

### Lysias James

A modo de ejemplo, tras desencadenar una complicación, puede reclamar la penalización más a la derecha y, en lugar de perder una Loseta de Granja, obtendría 1. En otras palabras, puede utilizar las complicaciones como si fueran avances.

### Naira Sol

Solo elimina el coste de activar dados en sus Garajes. No le abarata las acciones que realice.

### Roslyn Ashford

Cualquier dado en el Cuartel General sigue contando para su número total.

### Sable Lesedi

Solo puede utilizar su habilidad tras cosechar en su localización actual. Si mueve la Cosechadora a una localización con 1 Gema o 3 Agua, las añade inmediatamente a su reserva.

### Troy Sullivan

Por ejemplo, si ha activado un dado de la fila superior de Zcharo, pagaría 2 Energía en lugar de 4.

## AVANCES Y COMPLICACIONES



+ Obtén 1 Loseta de Granja visible cualquiera del Laboratorio sin coste alguno.

- Pierde 1 de las Losetas de Granja que hayas adquirido. Si retiras una Loseta de Granja que no es la de más a la derecha, mueve todas las Losetas de Granja restantes en tu Base de Investigación a la izquierda rellenando las casillas libres.



+ Obtén 1 Loseta de Mejora visible cualquiera de la Fundición sin coste alguno.

- Pierde 1 de las Losetas de Mejora que hayas adquirido. Si retiras una Loseta de Mejora que no es la más a la derecha, mueve todas las Losetas de Mejora restantes en tu Base de Investigación a la izquierda rellenando las casillas libres.



+ Mueve tu Cosechadora a cualquier casilla adyacente en el Tablero de Planeta.

- Mueve tu Cosechadora a una casilla adyacente en el Tablero de Planeta de tal forma que se acerque al centro. Si hay 2 casillas posibles, tú decides.



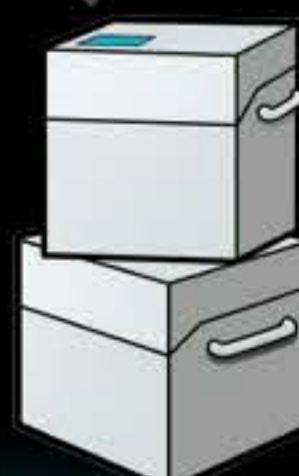
+ Obtén 1 Gema de la reserva.

- Devuelve 1 Gema a la reserva.



+ Obtén 1 nuevo dado de la reserva.

- Devuelve 1 dado a la reserva. Ese dado puede estar en cualquier sitio, incluyendo cualquier dado activado previamente.

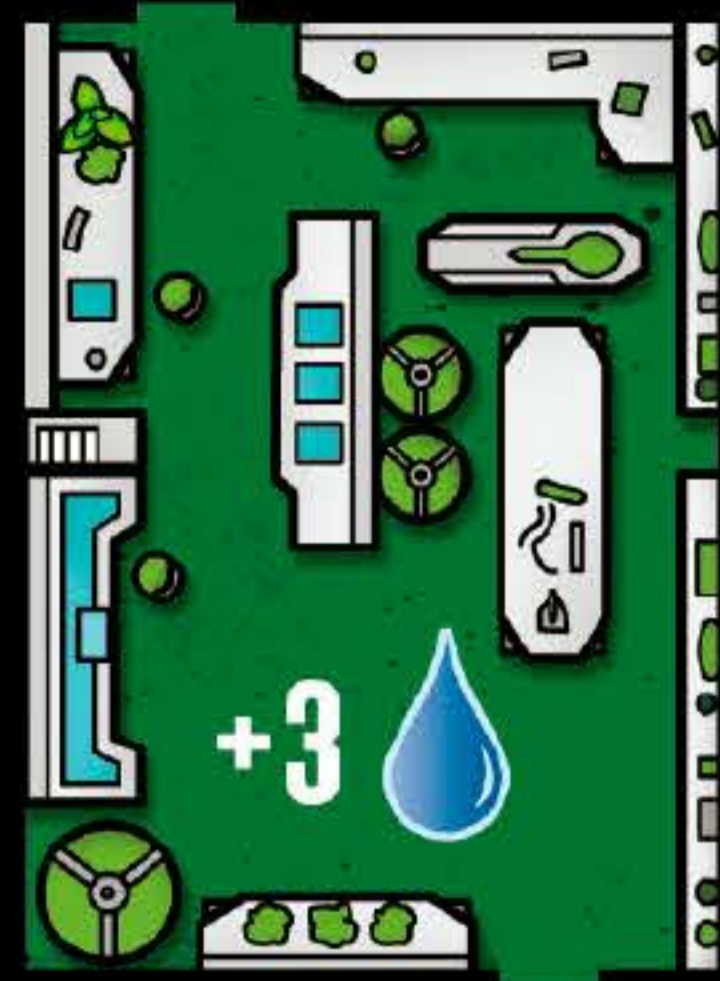


+ Obtén 2 Cartas de Objeto de la reserva.

- Descarta 2 Cartas de Objeto de tu mano.



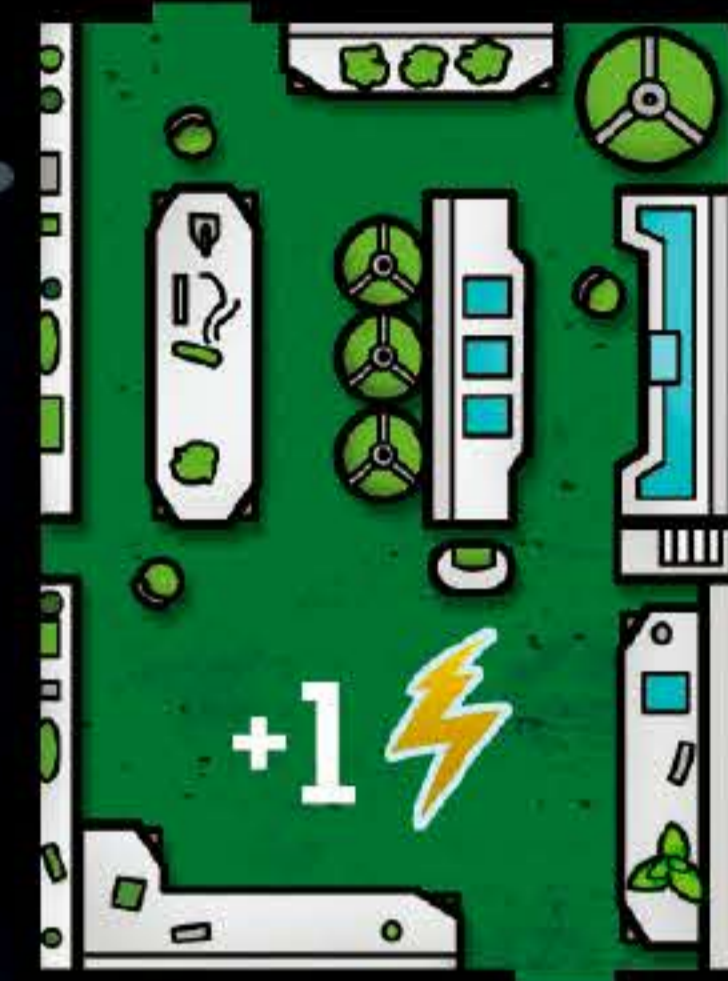
## LOSETAS DE GRANJA



Obtén 3 Agua durante cada cosecha



Obtén 2 Algas durante cada cosecha



Obtén 1 Energía durante cada cosecha



Obtén 1 Gema durante la cosecha (Requiere un dado de valor 6 para activarla)



Obtén 2 dados durante la cosecha (Requiere un dado de valor 6 para activarla)



Obtén 3 puntos al final de la partida



Obtén Algas o Energía durante la cosecha (Requiere un dado para activarla)

Además, obtén 1 punto al final de la partida

## LOSETAS DE MEJORA



Al activar el dado en este Garaje, puedes modificar su valor en +1 o -1

Además, obtén 1 punto al final de la partida



Al activar el dado en este Garaje, puedes aumentar su valor en hasta 2

Además, obtén 1 punto al final de la partida



Al activar el dado en este Garaje, puedes darle la vuelta (1=6, 2=5, 3=4)

Además, obtén 1 punto al final de la partida



Obtén 2 puntos al final de la partida



Cualquier acción realizada con el dado de este Garaje cuesta 5 menos de Agua



Al activar el dado en este Garaje, ignora el coste de Algas del Garaje