



MLEM
AGENCIA ESPACIAL



REGLAMENTO

ES EL AÑO 2075. POCO DESPUÉS DE HACERSE CON EL CONTROL ABSOLUTO DEL PLANETA TIERRA, LOS GATOS FIJAN SUS RASGADAS PUPILAS EN UN NUEVO HORIZONTE: ¡EL UNIVERSO! LOS ESPECIALISTAS GATUNOS MÁS IMPORTANTES DEL MUNDO HAN INICIADO UNA COMPETICIÓN FERROZ POR EL DOMINIO ESTELAR. ¡PERO NO DEJAN DE SER GATOS Y SUS TRAVESURAS CON LA HIERBA GATERA PROVOCAN MUCHOS DESASTRES SIDERALES! ¿QUIÉN SALDRÁ VICTORIOSO EN ESTA ÉPICA CARRERA Y SE APODERARÁ DE LOS SEMPITERNOS TESOROS DE LA VÍA LÁCTEA? QUIEN LOGRE TAMAÑA HAZAÑA SE CONVERTIRÁ EN UN VERDADERO CONQUISTADOR ESTELAR.

CONTENIDO



1 Cohete



4 fichas de Objetivo



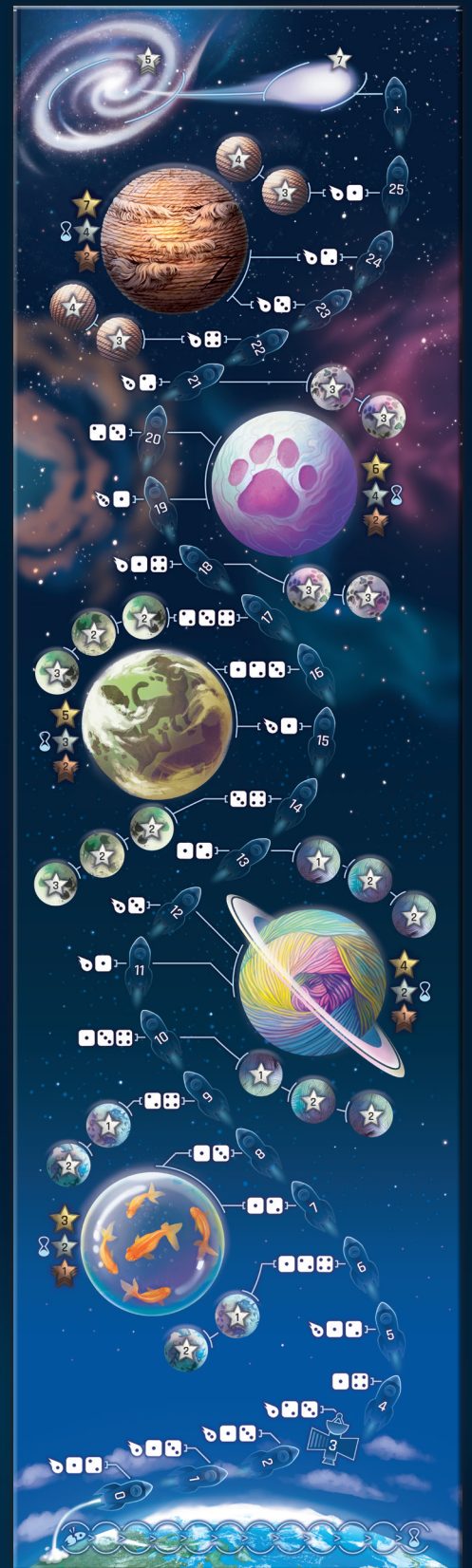
64 fichas de Puntos
(20 de valor 1, 20 de valor 3, 12 de valor 5, y 12 de valor 10)



1 indicador de Cohete



6 dados



1 tapete Estelar



5 tableros de Astronauta (en 5 colores)



1 ficha de Desastre sideral



40 fichas de Astronauta (en 5 colores)

VARIANTE RECONOCIMIENTO:



20 fichas de Reconocimiento

VARIANTE MISIONES SECRETAS:



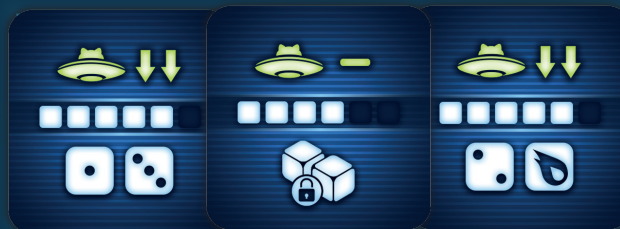
🐱 :15/ 🐱 :7/8 🐱 :11/12

20 fichas de Misión secreta

VARIANTE OVNI:



5 fichas de Ovni



14 fichas de Expedición



1 indicador de Ovni

PREPARACIÓN

A Pon el tapete Estelar en el centro de la mesa.

B Pon las 4 fichas de Objetivo cerca del tapete.



C Deja todas las fichas de Puntos en una pila al alcance de todo el mundo.



D Coloca la ficha de Desastre sideral en la primera casilla del marcador de Desastre sideral.



F

Quien haya limpiado la caja de arena más recientemente inicia la expedición espacial. Para ello pondrá el Cohete, el indicador de Cohete y todos los dados en su zona de juego.

E

Cada participante toma un tablero de Astronauta y las fichas de Astronauta del mismo color, y pone las fichas de Astronauta en el orden que desee sobre las casillas destinadas para ello.

Por el momento deja el resto de los componentes en la caja del juego.



¡ATENCIÓN! Las fichas de Reconocimiento, de Misión secreta, de Ovni y de Expedición, así como el indicador de Ovni, solo se utilizan en las variantes de juego avanzado. Te recomendamos que no juegues con ellas en tu primera partida.



OBJETIVO DEL JUEGO

Estás al cargo de uno de los cinco centros especializados de la Agencia Gatuna Espacial y Aeronáutica. Tu objetivo es desembarcar tus fichas de Astronauta en planetas, lunas y, si es posible, llevarlas al espacio profundo. Una partida consiste en una serie de Viajes espaciales consecutivos, durante los cuales elegirás una de tus fichas de Astronauta para enviarlo al espacio. Pero piénsatelo bien, porque cada ficha tiene una capacidad especial que puedes utilizar en tu beneficio. Cuanto más lejos consigas llegar, más puntos obtendrás. Eso sí, ¡ten cuidado! El Cohete puede estrellarse con tu ficha de Astronauta a bordo y provocar que tus minuciosos planes fracasen estrepitosamente. La partida termina cuando alguien logre colocar todas sus fichas de Astronauta en el tapete Estelar, o cuando el Cohete se estrelle once veces. La persona cuyas fichas de Astronauta proporcionen más puntos será quien gane la partida.

3... 2... 1... ¡Despegue!



VIAJE ESPACIAL

Un Viaje espacial consta de la fase de Despegue y de algunas fases consecutivas de Exploración y Aterrizaje. El Viaje espacial finaliza cuando todas las fichas de Astronauta hayan desembarcado del Cohete o este se estrelle.

Al finalizar un Viaje espacial, la persona que lo inició entrega el Cohete al participante sentado a su izquierda para que inicie el siguiente Viaje espacial.

Fase de Despegue

La persona que inicia el Viaje espacial coloca el indicador de Cohete en la casilla 0 del tapete Estelar.

A continuación, elige una de sus fichas de Astronauta y la coloca en la primera casilla disponible del Cohete.



A continuación, y siguiendo el sentido horario, cada participante restante elige una de sus fichas de Astronauta disponibles y la coloca en la siguiente casilla vacía del Cohete. La persona que inicia el Viaje espacial ostenta el cargo de **Comandante de la expedición** hasta que su ficha de Astronauta desembarque del Cohete o este se estrelle.

¡ATENCIÓN! Todas las fichas de Astronauta tienen una capacidad especial. Puedes consultar las reglas de esas capacidades en la página 12 de este reglamento.

Fase de Exploración

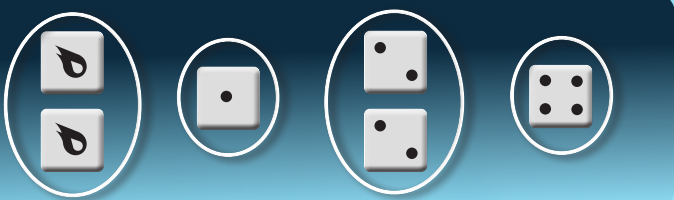
La fase de Exploración tiene diferentes etapas:

Etapa 1

El Comandante de la expedición tira todos los dados disponibles (6 dados en la primera fase de Exploración) y, a continuación, los agrupa conforme al resultado obtenido teniendo en cuenta que un solo dado también puede formar un grupo.

Ejemplo

Aquí puedes ver los 4 grupos resultantes de una tirada de 6 dados.



Observa los dados que están en la posición actual del indicador de Cohete. Los dados que no coincidan con esos valores **no podrán utilizarse** durante el resto de la actual fase de Exploración.

Ejemplo




Resultados que el Comandante de la expedición **puede usar** en la fase de Exploración.

Resultados que el Comandante de la expedición **NO puede usar** en la fase de Exploración.

Etapa 2

El Comandante de la expedición elige, de entre los dados restantes (los que coinciden con los símbolos situados junto a la posición actual del indicador de Cohete), un grupo o grupos de dados para utilizarlos en esta fase de Exploración. Si elige un grupo con varios dados, debe utilizar **todos** los dados de ese grupo.

Después, moverá el indicador de Cohete una cantidad de casillas igual a la suma de los valores de los dados elegidos.

¡ATENCIÓN! El valor de combustión  de un dado es el mismo que viene indicado en la casilla actual del indicador de Cohete.




Ejemplo



El Comandante de la expedición decide utilizar los grupos de dados de combustión y los dados de valor 1 para el movimiento. Los dados de combustión tienen un valor de 1, por lo que el indicador de Cohete se moverá 3 casillas ($1 \times 1 + 2 \times 1$). Si quisiera, también podría elegir solo uno de los grupos para mover menos casillas.

Etapa 3

Después de mover el indicador de Cohete, el Comandante de la expedición descarta los dados utilizados poniéndolos en el tapete Estelar como recordatorio. Esos dados **no pueden volver a utilizarse** hasta el final de este Viaje espacial.

¡ATENCIÓN! Los dados con un resultado de combustión  son una excepción y, a diferencia de los dados con otros resultados, nunca se descartan y vuelven a estar disponibles en la siguiente fase de Exploración.

¡ATENCIÓN! Si el Comandante de la expedición termina la etapa 3 sin dados debido a que ha tenido que descartarlos todos, deberá tomar uno del tapete Estelar. El Comandante de la expedición debe tener siempre 1 dado en su poder.





Aquí finaliza la fase de Exploración. Si el Cohete no se ha estrellado, pasa a la fase de Aterrizaje.

El Cohete se estrella

Después de tirar los dados, si ninguno de los resultados coincide con los símbolos situados junto a la posición actual del indicador de Cohete, el Cohete se estrella y el Comandante de la expedición deberá mover la ficha de Desastre sideral a la siguiente casilla del marcador de Desastre sideral.

Cuando el Cohete se estrella todo el mundo a bordo deberá tomar su ficha de Astronauta y volverla a colocar en una casilla disponible de su tablero de Astronauta.

Ejemplo

En la fase de Exploración se utilizaron 2 dados  y 1 dado . Como los dados con el resultado  nunca se descartan, el Comandante de la expedición solo deberá descartar el dado con el resultado .



¡ATENCIÓN! Como excepción, si una ficha de Astronauta tiene el símbolo de un paracaídas, todavía podrá tener una posibilidad de desembarcar (consulta la pág. 12).

Cuando el Cohete se estrella, el Viaje espacial termina de inmediato y el Comandante de la expedición entregará el Cohete a la persona sentada a su izquierda para que inicie el siguiente Viaje espacial.



Marcador de Desastre sideral



Ejemplo

Ninguno de los resultados coincide con los valores y símbolos visibles en la casilla en la que se encuentra el indicador de Cohete; por tanto, el Cohete se estrella y el Comandante de la expedición deberá mover la ficha de Desastre sideral a la siguiente casilla del marcador de Desastre sideral.



Fase de Aterrizaje

La fase de Aterrizaje tiene lugar después de cada fase de Exploración en la que el Cohete no haya acabado estrellado. El Comandante de la expedición, seguido del resto de los participantes según su posición en el Cohete (de arriba abajo), decide si su ficha de Astronauta permanece en el Cohete durante otro Viaje espacial, o si debe desembarcar. Las fichas de Astronauta no pueden desembarcar en las casillas 0 a 5, ambas inclusive, puesto que no hay lunas ni planetas: si el indicador de Cohete está en una de esas casillas, no juguéis la fase de Aterrizaje.

Desembarcar en las lunas

Si durante la fase de Aterrizaje el indicador de Cohete se encuentra en una casilla junto a lunas, cualquier participante podrá desembarcar del Cohete; si decide desembarcar deberá colocar su ficha de Astronauta en la luna desocupada más alejada del indicador de Cohete (es decir, en la luna que proporcione más puntos) y recibir de inmediato la cantidad de puntos que se muestra en la luna en cuestión.

¡ATENCIÓN! Solo puede haber 1 ficha de Astronauta por luna. Si todas las lunas están ocupadas por fichas de Astronauta, nadie podrá desembarcar su ficha de Astronauta en esas lunas.

Desembarcar en un planeta

Si durante la fase de Aterrizaje el indicador de Cohete se encuentra en una casilla junto a un planeta, cualquier participante podrá desembarcar del Cohete en ese planeta. No hay límite al número de fichas de Astronauta que puede haber en un planeta.

¡ATENCIÓN! Los puntos que proporcionan los planetas se contabilizan al final de la partida.



Cada vez que alguien desembarque su ficha de Astronauta en un planeta, deberá colocarla sobre ese planeta de arriba abajo para indicar el orden de llegada.

En las siguientes fases de Aterrizaje:

- Si una ficha de Astronauta desembarca en un planeta ocupado por otra ficha de Astronauta del mismo color, ponla al lado de la que ya estaba en ese planeta formando una fila de fichas de Astronautas del mismo color.
- Cada vez que una ficha de Astronauta desembarque en un planeta donde no haya fichas de Astronauta del mismo color, ponla debajo de todas las que ya se encuentren en ese planeta formando una nueva fila.



Desembarcar en el espacio profundo

Si el indicador de Cohete alcanza el espacio profundo (la última casilla del tapete Estelar), todas las fichas de Astronauta deberán abandonar el Cohete. Coloca la ficha de Astronauta del Comandante de la expedición en el cometa y dale 7 puntos; dale 5 puntos al resto de participantes y deja sus fichas de Astronauta en la galaxia.



No hay límite al número de fichas de Astronauta que puede haber en la galaxia o en el cometa.

Cambio de comandancia

En el momento en el que la ficha de Astronauta del Comandante de la expedición desembarque, la persona cuya ficha de Astronauta en el Cohete esté en la siguiente posición recibe de inmediato el cargo de Comandante de la expedición. El nuevo Comandante de la expedición recibe los dados disponibles, es decir, los no usados, y será quien a partir de ahora realizará las tiradas y elegirá los resultados que se utilizarán en la fase de Exploración. El Cohete deberá permanecer delante del Comandante de la expedición original para no alterar el orden de turno.

Fin del Viaje espacial

El Viaje espacial finaliza cuando todas las fichas de Astronauta hayan desembarcado del Cohete o cuando este se estrelle.

Fichas de Objetivo

Cuando alguien cumpla las condiciones de una ficha de Objetivo durante la fase de Aterrizaje, deberá reclamar esa ficha de Objetivo y quedársela. Cuando alguien reclame una ficha de Objetivo, ya nadie más podrá reclamar la misma ficha de Objetivo. Al final de la partida, cada ficha de Objetivo reclamada proporciona 5 puntos.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 4 fichas de Astronauta en **4 planetas diferentes**.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 3 fichas de Astronauta en **1 planeta**.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 4 fichas de Astronauta en 4 lunas.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 2 fichas de Astronauta en el espacio profundo (el cometa y/o la galaxia).

FINAL DE LA PARTIDA

El partida finaliza cuando se da uno de los dos siguientes casos:

- Después de 11 Desastres siderales, es decir, cuando la ficha de Desastre sideral alcance la última casilla del marcador.
- O cuando alguien haya colocado sus 8 fichas de Astronauta en el tapete Estelar. En este caso, el Viaje espacial debe completarse.

Contar puntos

Calcula los puntos que proporcione cada planeta empezando por el más cercano al marcador de Desastre sideral, es decir, a partir de la Tierra. Cada planeta proporciona puntos a las personas con más fichas de Astronauta.



El símbolo del reloj de arena está ahí para recordarte que tienes que contar los puntos del planeta solo al final de la partida.



Puntos para quien tenga más fichas de Astronauta en el planeta.



Puntos para quien tenga más fichas de Astronauta en el planeta en segundo lugar.



Puntos para el resto de las personas que tengan al menos 1 ficha de Astronauta en el planeta.

Si dos o más personas están empatadas en fichas de Astronauta en el planeta, quien haya desembarcado antes será quien reciba la mayor cantidad de puntos. Gracias a esta regla solo una persona recibe los puntos del primer puesto, así como solo una persona recibe los puntos del segundo puesto. Luego cada participante con al menos una ficha de Astronauta en ese planeta gana los puntos del tercer puesto.



Ejemplo

El color azul tiene más fichas de Astronauta en el planeta y recibe 5 puntos. El resto de los colores solo tienen 1 ficha de Astronauta en el planeta, pero como el color amarillo llegó antes, es quien recibe los 3 puntos por la segunda posición. El resto de los colores reciben 2 puntos cada uno.



Cada participante suma sus puntos por desembarcar en planetas, lunas y/o en el espacio profundo, y por las fichas de Objetivo. Quien tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, se comparte la victoria.

CAPACIDADES DE LAS FICHAS DE ASTRONAUTA

Todo el mundo dispone de un juego de 8 fichas de Astronauta con las siguientes capacidades:



Si esta ficha de Astronauta se encuentra en el Cohete, el indicador de Cohete inicia el Viaje espacial desde la casilla con forma de satélite (la tercera casilla).

¡ATENCIÓN! El Cohete iniciará el Viaje espacial desde el Satélite aunque a bordo haya más de una ficha de Astronauta con esta capacidad.



Durante la fase de Aterrizaje, esta ficha de Astronauta puede desembarcar del Cohete como si el indicador de Cohete estuviera en la casilla siguiente (+1) o en la casilla anterior (-1).

¡ATENCIÓN! Si la ficha de Astronauta desembarca desde la casilla número 25 al espacio profundo, solo obtiene 5 puntos.



Si el Cohete se estrella en una casilla con planeta o en una casilla con alguna luna disponible, esta ficha de Astronauta podrá desembarcar allí.

¡ATENCIÓN! Si no hay un lugar en el que poder desembarcar, o si no se desea desembarcar en ese planeta o en esa luna, la ficha de Astronauta deberá volver a ponerse en una de las casillas disponibles de su tablero de Astronauta.



Esta ficha de Astronauta duplica los puntos que proporciona la luna en la que desembarque.



Esta ficha de Astronauta duplica los puntos que obtenga del planeta en el que se encuentre.



Si esta ficha de Astronauta desembarca en el espacio profundo, duplica los puntos obtenidos (14 puntos si desembarca en el cometa o 10 puntos si lo hace en la galaxia).



Quando esta ficha de Astronauta desembarca del Cohete, el Comandante de la expedición actual debe descartar un dado como si lo hubiera utilizado. Recuerda que si el Comandante de la expedición se queda sin dados al final de la etapa 3 de la fase de Exploración, deberá tomar uno del tapete Estelar.



Si durante la fase de Exploración esta ficha de Astronauta sigue en el Cohete, el Comandante de la expedición puede utilizarla, además de cualquier otro dado que haya tirado, como si fuera un dado de valor 1. El Comandante de la expedición puede utilizar la capacidad de esta ficha de Astronauta solo una vez durante un Viaje espacial. Si hay más fichas de Astronauta con esta capacidad en el Cohete, el Comandante de la expedición puede elegir cuál utilizar. Ten en cuenta que el Comandante de la expedición puede utilizar todas las fichas de Astronauta que quiera con esta capacidad durante la misma fase de Exploración. A continuación, y para indicar que ya han sido utilizadas, el Comandante de la expedición deberá poner bocabajo todas las fichas de Astronauta con esta capacidad que haya decidido usar.

¡ATENCIÓN! Para poder usar la capacidad de esta ficha de Astronauta, el indicador de Cohete debe estar en una casilla que tenga el símbolo de un dado de valor 1.

¡ATENCIÓN! Si ningún valor de los dados lanzados coincide con los símbolos situados junto a la casilla actual del indicador de Cohete, pero esa casilla permite el movimiento con un valor de 1, el Comandante de la expedición puede utilizar la capacidad de esta ficha de Astronauta para moverse en lugar de que el Cohete se estrelle.

VARIANTES DE JUEGO AVANZADO

Cuando hayas jugado alguna partida con las reglas básicas, puedes añadir una o más variantes en la combinación que desees.

Variante Ovni

Después de los pasos descritos en las páginas 4-5 para la preparación de una partida, baraja todas las fichas de Expedición y forma una pila boca-abajo con todas ellas. A continuación, coloca el indicador de Ovni en la última casilla del tapete Estelar (la casilla con el símbolo «+») y deja junto al tapete las fichas de Ovni ordenadas en una pila de mayor a menor valor, siendo la ficha de Ovni en la parte superior de la pila la de valor 5.



Al comienzo de cada Viaje espacial, el Comandante de la expedición revela la ficha de Expedición de la parte superior de la pila y la coloca junto al Cohete. Las fichas de Expedición tienen los efectos siguientes:

- **Movimiento del Ovni:** Mueve el indicador de Ovni de 0 a 3 casillas en dirección al marcador de Desastre sideral (es decir, en dirección a la Tierra). Después de cada Viaje espacial, el Ovni estará más cerca de la Tierra.
- **Número de dados:** El Comandante de la expedición comienza el Viaje estelar con 4, 5 o 6 dados. Descarta los dados que no se vayan a utilizar.
- **Capacidad especial:** Cada ficha de Expedición mostrará una de estas tres capacidades especiales. El Comandante de la expedición podrá usarlas a su discreción durante el Viaje espacial.



Dados adicionales: Esta capacidad puede utilizarse independientemente de los dados que se hayan tirado. Cuando el Comandante de la expedición utilice esta capacidad, debe usar **todos** los dados que aparecen en la ficha y que coincidan con los dados situados junto a la casilla actual del indicador de Cohete.



¡ATENCIÓN! El Comandante de la expedición puede utilizar los dados de esta capacidad especial para mover el indicador de Cohete e impedir que se estrelle cuando ninguno de los valores de los dados que tire coincida con los símbolos situados junto a la casilla actual del indicador de Cohete.



Conserva los dados: El Comandante de la expedición **no descarta** los dados que use en la fase de Exploración actual.



Repetir la tirada: El Comandante de la expedición puede repetir la tirada de **todos** los dados disponibles. Si lo hace deberá quedarse con el nuevo resultado.

La capacidad especial de cada ficha de Expedición es de **uso único**. Una vez usada su capacidad especial, devuelve a la caja de juego la ficha de Expedición. Si hay un cambio de Comandante de la expedición y todavía no se ha utilizado la capacidad especial de la ficha de Expedición, el nuevo Comandante de la expedición podrá usarla cuando así lo desee.





Encuentro con el Ovni. Si el indicador de Cohete **termina** su fase de Exploración en la misma casilla que el indicador de Ovni, el Comandante de la expedición deberá robar la ficha superior de la pila de fichas de Ovni (si queda alguna) y conservarla bocabajo hasta el final de la partida. Cuando termine la partida, cada participante añade a su puntuación final los puntos que proporcionen las fichas de Ovni que posea.

Variante Reconocimiento

Después de los pasos descritos en las páginas 4-5 para la preparación de una partida, baraja todas las fichas de Reconocimiento y forma una pila bocabajo con todas ellas. A continuación, revela 5 fichas de Reconocimiento y ponlas en las casillas correspondientes del tapete Estelar.



Cuando el indicador de Cohete **termine** su fase de Exploración en una casilla que contenga alguna ficha de Reconocimiento, la ficha de Reconocimiento se activa de inmediato.

¡ATENCIÓN! Después de activar la ficha, retírala del tapete y revela una nueva ficha de Reconocimiento, de modo que siempre haya cinco fichas de Reconocimiento sobre el tapete Estelar. Cuando se agoten las fichas de Reconocimiento, no añadas más fichas.

Tipos de fichas de Reconocimiento:



1, 2 o 3 puntos: El Comandante de la expedición toma la ficha de Reconocimiento y la conserva bocabajo en su tablero de Astronauta hasta el final de la partida. Cuando termine la partida, cada participante añade a su puntuación final los puntos que proporcionen las fichas de Reconocimiento que posea.



Recupera un dado: El Comandante de la expedición recupera 1 dado descartado. Si al activar esta ficha de Reconocimiento el Comandante de la expedición tiene los 6 dados, descarta esta ficha sin aplicar su efecto. Devuelve esta ficha a la caja del juego al aplicar su efecto.

¡ATENCIÓN! Recuerda que el Comandante de la expedición primero descarta los dados usados y después aplica el efecto de la ficha de Reconocimiento.



Túnel espacio-temporal: Nada más activar esta ficha de Reconocimiento, el Comandante de la expedición avanza el indicador de Cohete 4 casillas y la fase de Exploración termina de inmediato. Si el indicador de Cohete termina su movimiento en una casilla con una ficha de Reconocimiento, el Comandante de la expedición deberá activarla.

Variante Misiones secretas

Después de los pasos descritos en las páginas 4-5 para la preparación de una partida, baraja todas las fichas de Misión secreta y reparte 4 fichas a cada participante. Luego, cada participante deberá elegir las 3 fichas de Misión secreta que quiera conservar y devolver a la caja de juego la ficha que descarte. Las fichas de Misión secreta deben mantenerse ocultas durante la partida. Para cumplir las condiciones de cualquier ficha de Misión secreta se debe desembarcar una ficha de Astronauta en la luna o planeta indicado. Los números que aparecen en las fichas de Misión secreta señalan las casillas objetivo para cumplir la condición dada.

Las Misiones secretas proporcionan 2, 5 o 10 puntos si completas 1, 2 o 3 fichas de Misión secreta respectivamente. Cuando termine la partida, cada participante añade a su puntuación final los puntos que proporcionen las Misiones secretas que haya completado.

Ejemplo de fichas de Misión secreta



Número de casillas para cumplir con el objetivo de la Misión secreta

Puntos por completar Misiones secretas



Créditos

Diseño del juego: Reiner Knizia

Ilustraciones: Joanna Rzepecka

Diseño gráfico: Joanna Rzepecka,
Bartłomiej Kordowski

Desarrollo del juego: Andrzej Olejarczyk,
Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak

Reglamento: Studio Rebel

Coordinación del proyecto: Sławomir Gacal

Edición: Bryan Gerding, Tabletop Polish, Russ Williams

Maquetación original: Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

Traducción: Moisés Busanya

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Unas palabras del diseñador:

Quiero dar las gracias a todas las personas que han probado el juego y que con su ayuda hicieron posible su publicación. Además, me gustaría mandar un agradecimiento muy especial a Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer y Philipp Winter.

Rebel Studio también quiere dar las gracias al grupo de pruebas de juego Roboty Planszowe formado por: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr Reiner Knizia, 2023.
Todos los derechos reservados.



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polonia
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

GLOSARIO DE FICHAS

Capacidades de las fichas de Astronauta



Si esta ficha de Astronauta se encuentra en el Cohete, el indicador de Cohete inicia el Viaje espacial desde la casilla con forma de satélite (la tercera casilla).



Durante la fase de Aterrizaje, esta ficha de Astronauta puede desembarcar del Cohete como si el indicador de Cohete estuviera en la casilla siguiente (+1) o en la casilla anterior (-1).



Si el Cohete se estrella en una casilla con planeta o en una casilla con alguna luna disponible, esta ficha de Astronauta podrá desembarcar allí.



Esta ficha de Astronauta duplica los puntos que proporciona la luna en la que desembarque.



Esta ficha de Astronauta duplica los puntos que obtenga del planeta en el que se encuentre.



Si esta ficha de Astronauta desembarca en el espacio profundo, duplica los puntos obtenidos (14 puntos si desembarca en el cometa o 10 puntos si lo hace en la galaxia).



Cuando esta ficha de Astronauta desembarca del Cohete, el Comandante de la expedición actual debe descartar un dado como si lo hubiera utilizado. Recuerda que si el Comandante de la expedición se queda sin dados al final de la etapa 3 de la fase de Exploración, deberá tomar uno del tapete Estelar.



Si durante la fase de Exploración esta ficha de Astronauta sigue en el Cohete, el Comandante de la expedición puede utilizarla, además de cualquier otro dado que haya tirado, como si fuera un dado de valor 1. El Comandante de la expedición puede utilizar la capacidad de esta ficha de Astronauta solo una vez durante un Viaje espacial. Si hay más fichas de Astronauta con esta capacidad en el Cohete, el Comandante de la expedición puede elegir cuál utilizar. Ten en cuenta que el Comandante de la expedición puede utilizar todas las fichas de Astronauta que quiera con esta capacidad durante la misma fase de Exploración. A continuación, y para indicar que ya han sido utilizadas, el Comandante de la expedición deberá poner bocabajo todas las fichas de Astronauta con esta capacidad que haya decidido usar.

Fichas de Objetivo



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 4 fichas de Astronauta en 4 planetas diferentes.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 3 fichas de Astronauta en 1 planeta.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 4 fichas de Astronauta en 4 lunas.



Esta ficha de Objetivo es para la primera persona que desembarque 2 fichas de Astronauta en el espacio profundo (el cometa y/o la galaxia).

Fichas de Expedición



Dados adicionales: Esta capacidad puede utilizarse independientemente de los dados que se hayan tirado. Cuando el Comandante de la expedición utilice esta capacidad, debe usar todos los dados que aparecen en la ficha y que coincidan con los dados situados junto a la casilla actual del indicador de Cohete.



Conserva los dados: El Comandante de la expedición no descarta los dados que use en la fase de Exploración actual.



Repetir la tirada: El Comandante de la expedición puede repetir la tirada de todos los dados disponibles. Si lo hace deberá quedarse con el nuevo resultado.

Fichas de Reconocimiento



1, 2 o 3 puntos: El Comandante de la expedición toma la ficha de Reconocimiento y la conserva bocabajo en su tablero de Astronauta hasta el final de la partida. Cuando termine la partida, cada participante añade a su puntuación final los puntos que proporcionen las fichas de Reconocimiento que posea.



Recupera un dado: El Comandante de la expedición recupera 1 dado descartado. Si al activar esta ficha de Reconocimiento el Comandante de la expedición tiene los 6 dados, descarta esta ficha sin aplicar su efecto. Devuelve esta ficha a la caja del juego al aplicar su efecto.



Túnel espacio-temporal: Nada más activar esta ficha de Reconocimiento, el Comandante de la expedición avanza el indicador de Cohete 4 casillas y la fase de Exploración termina de inmediato. Si el indicador de Cohete termina su movimiento en una casilla con una ficha de Reconocimiento, el Comandante de la expedición deberá activarla.