

CREA *el* COSMOS™

REGLAMENTO

DAVID GORDON Y TAM
ILUSTRACIONES DE QUILLSILVER



¡Escanea el
código para
aprender a jugar
con un vídeo!

CREA *el* COSMOS™

Tienes el poder de darle forma al universo. ¿Qué tipo de galaxias construirás?

En un rincón vacío del cosmos, hay un lienzo en blanco esperando a que lo llenes. De ti depende diseñar desde cero la arquitectura de este espacio celeste, y las decisiones que tomes moldearán tu galaxia a gran escala. Llénala de estrellas colosales que se fusionan en poderosas nebulosas; transforma los protobiontes emergentes en incipientes y prometedoras formas de vida avanzadas; cambia el flujo del tiempo y las fuerzas de la gravedad a tu favor para disponer tu galaxia según tus especificaciones exactas.

El destino de esta creación cósmica está en tus manos, así que constrúyela sabiamente y deja tu huella en el universo.

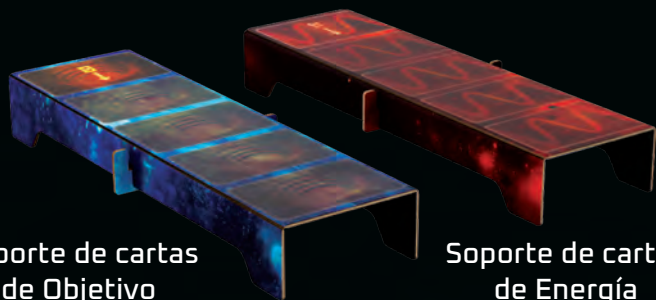
CONTENIDO



Tablero principal (consola)



4 tableros individuales



Soporte de cartas de Objetivo

Soporte de cartas de Energía

2 soportes de cartas

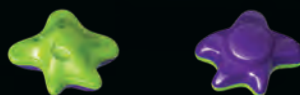
(soportes opcionales para que las filas de cartas de Objetivo y Energía se vean mejor)



12 marcadores de Recursos (3 por participante)



4 marcadores de Fin de turno (1 por participante)



Vida estable

Protobionte



16 fichas de Poder (4 por participante)

50 fichas de Vida a doble cara



60 cartas de Energía
(15 de cada de Luz, Tiempo, Gravedad y Química)



32 cartas de Poder
(8 de cada de Luz, Tiempo, Gravedad y Química)



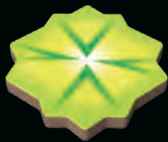
16 cartas de Objetivo universal



8 fichas de Energía (canicas opacas:
1 por color de participante y 4 oscuras)



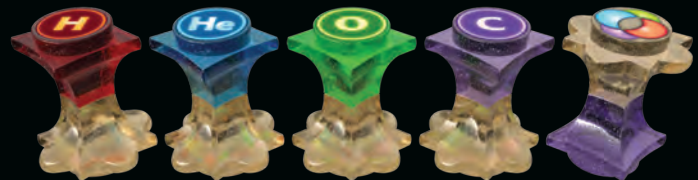
4 marcadores de Puntuación
(1 por color de participante)



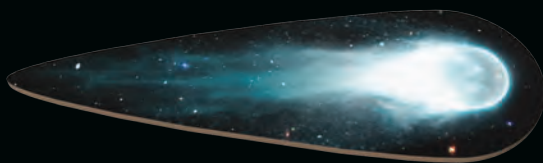
18 fichas de
Cristal de tiempo



4 fichas de puntos a
doble cara +50/100



78 fichas de Estrella
26 **H** (de hidrógeno)
20 **He** (de helio)
16 **O** (de oxígeno)
16 **C** (de carbono)
(Todas con Supernovas en el reverso)



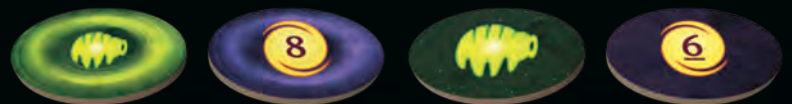
Ficha de Participante inicial

Lado frontal/
de elementos



48 discos de Nebulosa
(16 de cada de tamaño 1, 2 y 3)

Lado trasero/
terminado



24 fichas de Vida avanzada

Grupo 1

Fichas de 8 puntos (4)
Fichas de 7 puntos (3)
Fichas de 6 puntos (1)

Grupo 2

Fichas de 7 puntos (2)
Fichas de 6 puntos (5)
Fichas de 5 puntos (5)
Fichas de 4 puntos (4)



8 Fichas de +50/100
+50

7 Fichas de Vida avanzada

5 Cartas de Energía

1

4 Cartas de Poder de Tiempo

3 Cartas de Objetivo universal

9 Fichas de Estrella

Control de Tiempo

2 Cristales de tiempo

9 Fichas de Estrella

4 Cartas de Poder de Luz

Control de Luz

Control de Gravedad

4 Cartas de Poder de Gravedad

Fichas de Vida

Control de Química

9 Fichas de Estrella

9 Fichas de Estrella

4 Cartas de Poder de Química

6 Reserva de Nebulosas

Nebulosas de tamaño 1

Nebulosas de tamaño 2

Nebulosas de tamaño 3

PREPARACIÓN DEL TABLERO PRINCIPAL

1 Coloca el tablero principal en el centro de la mesa. Opcionalmente, monta los soportes de cartas y colócalos a lo largo de los laterales del tablero principal. Si lo haces, en los pasos 3 y 5 de la preparación, coloca las cartas de Objetivo y Energía en los soportes.

2 Coloca una cantidad de Cristales de tiempo en la reserva en función del número de participantes:

- ✦ 2 participantes: 6 Cristales de tiempo
- ✦ 3 participantes: 9 Cristales de tiempo
- ✦ 4 participantes: 11 Cristales de tiempo

Deja aparte 1 Cristal de tiempo adicional por cada participante para sus tableros individuales. Devuelve los que sobren a la caja del juego.

3 Baraja las cartas de Objetivo universal, roba 6 y colócalas boca abajo en un mazo a la derecha del tablero principal, cerca del control de Gravedad. Revela el primer Objetivo y colócalo en el espacio superior del medidor de Objetivos. Devuelve las cartas de Objetivo universal restantes a la caja del juego.

4 Separa en mazos las cartas de Poder según su tipo. Baraja cada mazo y colócalos boca abajo junto a sus respectivos controles correspondientes en el tablero principal.

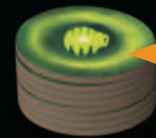
5 Baraja las cartas de Energía y reparte 4 boca arriba en una fila junto al tablero principal, cerca del control de Luz. Coloca las cartas de Energía restantes cerca, formando el mazo de Energía.

6 Separa los discos de Nebulosa en 3 pilas por tamaño (1, 2 o 3). Baraja cada pila y colócalas cerca del tablero principal, con la cara de los elementos hacia abajo.

7 Baraja las fichas de Vida avanzada y forma 2 pilas boca abajo:

Grupo 1:

- ✦ 8 puntos x 4
- ✦ 7 puntos x 3
- ✦ 6 puntos x 1



El grupo 1 tiene un borde verde brillante.

Grupo 2 (todas las fichas de Vida avanzada restantes):

- ✦ 7 puntos x 2
- ✦ 6 puntos x 5
- ✦ 5 puntos x 5
- ✦ 4 puntos x 4



El grupo 2 no tiene borde.

Coloca las fichas de Vida avanzada del grupo 2 en una pila cerca del tablero principal.

Encima de la pila del grupo 2, coloca 2 fichas de Vida avanzada del grupo 1 al azar por cada participante. Devuelve las que sobren a la caja del juego.



8 Coloca las fichas de +50/100 puntos cerca del tablero principal.

9 En el tablero principal:

- ✦ Coloca las fichas de Estrella **H** cerca del control de Luz.
- ✦ Coloca las fichas de Estrella **O** cerca del control de Tiempo y de los Cristales de tiempo.
- ✦ Coloca las fichas de Estrella **Ho** cerca del control de Gravedad.
- ✦ Coloca las fichas de Estrella **C** y las fichas de Protobionte/Vida estable cerca del control de Química.



- A** Nebulosa de tamaño 2
- H** Ficha de Estrella
- A** Nebulosa de tamaño 3
- I** Mano de cartas de Energía

PREPARACIÓN DEL TABLERO INDIVIDUAL

Cada participante elige un color y toma los componentes de su color.

- ✦ 1 tablero individual
- ✦ 1 marcador de Puntuación
- ✦ 4 fichas de Poder
- ✦ 3 marcadores de Recursos
- ✦ 1 ficha de Energía
- ✦ 1 marcador de Fin de turno
- ✦ 1 Cristal de tiempo (de los apartados durante la preparación del tablero principal, no de la reserva principal)

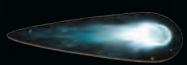
A continuación, cada participante:

- Roba 1 disco de Nebulosa de cada tamaño y lo coloca con el lado de los elementos hacia arriba en los lugares indicados de su tablero individual.
- Coloca el marcador de Puntuación en la casilla 0 de su medidor de puntuación personal.
- Coloca 1 ficha de Protobionte (con el lado morado hacia arriba) en el espacio de Vida inicial (indicado por el espacio en blanco).
- Coloca 4 fichas de Poder en el lado izquierdo de su tablero individual.
- Coloca los 3 marcadores de Recursos en la casilla 0 de sus 3 medidores (Supernova, ADN y Gravitón).
- Coloca 1 Cristal de tiempo (de los apartados durante la preparación del tablero principal, no de la reserva principal) en la casilla 0 de su cámara temporal.
- Coloca 1 marcador de Fin de turno en el espacio con la letra alfa.
- Coloca 1 ficha de Estrella **H** en el espacio central de su tablero individual (el círculo de estrella central delineado).
- Roba 4 cartas de Energía del mazo de Energía para formar su mano.

Toma las fichas de Energía de cada participante más el siguiente número de fichas de Energía oscura en función del número de participantes:

- ✦ 2 participantes: 4 fichas de Energía oscura
- ✦ 3 participantes: 3 fichas de Energía oscura
- ✦ 4 participantes: 3 fichas de Energía oscura

A continuación, empezando por el control de Luz del tablero principal, coloca al azar 1 ficha de Energía en cada control, una por una en sentido horario, hasta que las hayas colocado todas.



El participante cuya ficha de Energía se coloque en último lugar recibe la ficha de Participante inicial y jugará el primer turno.



RESUMEN DEL JUEGO

El objetivo de *Crea el cosmos* es tener más puntos de victoria que el resto al final de la partida.

La partida se desarrolla en una serie de rondas. Cada ronda consiste en un turno de cada participante, seguidos de una fase final compartida. El turno de un participante consta de 2 fases: **Energía** y **Creación**. Los turnos de los participantes se alternan en orden.

1. Quien tenga la ficha de Participante inicial juega su turno moviendo Energía en el tablero principal y obteniendo recursos.
2. Luego gasta sus recursos para crear su galaxia.
3. La partida continúa con el siguiente participante en sentido horario, repitiendo los pasos 1 y 2.

Una vez que todos los participantes han jugado su turno, hay una fase final en la que todos puntúan Objetivos universales y se preparan para la siguiente ronda.

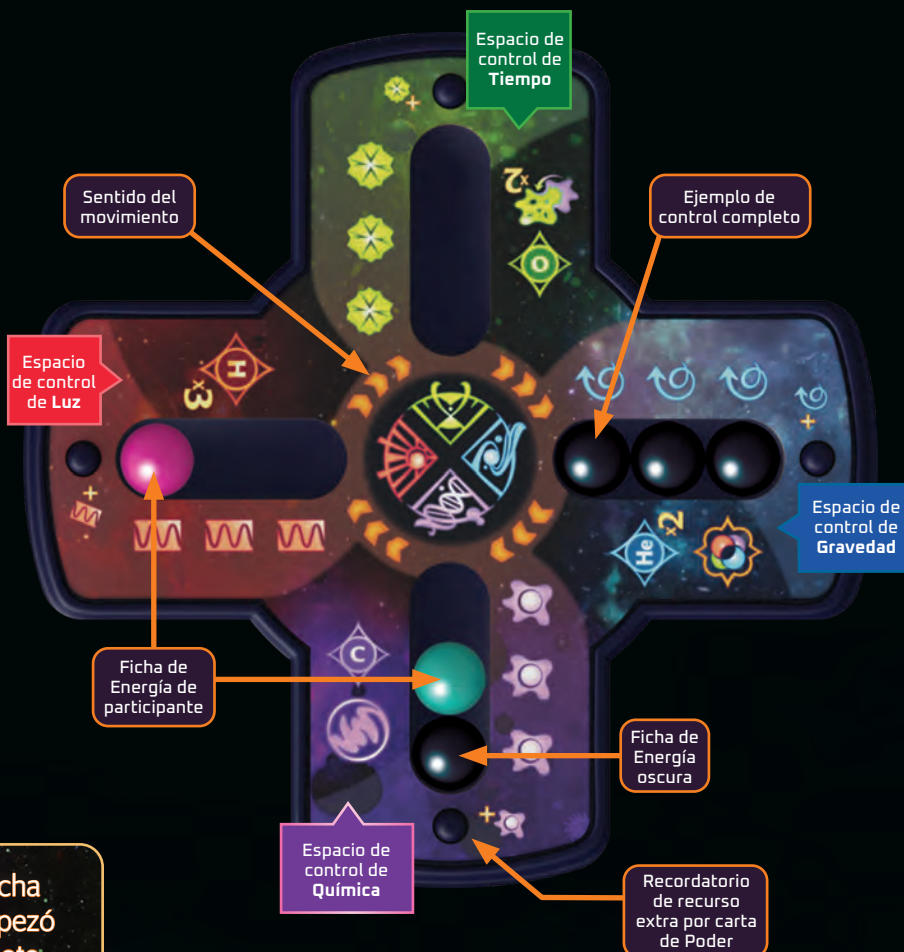
FASE DE ENERGÍA

Durante la fase de Energía, realiza los 2 pasos siguientes: **manipular Energía** y **recoger recursos**.

1. Manipular Energía

Mueve las fichas de Energía por los controles del tablero principal para obtener recursos con los que crear tu cosmos. Cada control es un único espacio que puede contener un máximo de 3 fichas de Energía.

- ★ Debes mover tu propia ficha de Energía al menos 1 espacio (no tiene por qué ser la primera que muevas).
- ★ Solo puedes mover tu ficha de Energía y las de Energía oscura.
- ★ Puedes mover fichas de Energía un total combinado de 3 espacios.
- ★ Las fichas de Energía deben moverse en sentido horario.
- ★ Omite cualquier control que esté lleno (es decir, que tenga 3 fichas de Energía).



Es posible terminar el turno con tu ficha de Energía en el control en el que empezó el turno moviendo 3 veces y saltándote un control que esté completo.



Ejemplo: le toca manipular Energía a Magenta.



1 Primero mueve la ficha de Energía oscura del control de Química al control de Luz.

2 Después, mueve su ficha de Energía 2 espacios, una vez al control de Química y otra al de Tiempo, tras saltarse el control de Luz porque está completo.

2. Recolectar recursos

Obtén los recursos del espacio de control activo (el que tiene tu ficha de Energía) y luego de los 4 espacios de control pasivo.



Recompensas activa y pasiva

Recompensa activa: indicada en el lado izquierdo del control. Recibes todos estos recursos del control donde esté tu ficha de Energía (la que coincide con tu color).

Recompensas pasivas: indicadas en el lado derecho del control. Obtienes una cantidad de recursos igual al número total de fichas de Energía en cada control, independientemente de a quién pertenezcan (tu ficha de Energía, las de los rivales o fichas de Energía oscura). Si no hay fichas de Energía en un control, no obtienes ninguno de esos recursos.

Cuando recolectes recursos, empieza por tus recompensas activas y luego recoge las pasivas del control que tiene tu ficha de Energía. Por último, sigue en sentido horario por los espacios de control, recolectando el resto de tus recompensas pasivas.

Importante: termina de recolectar todos tus recursos durante la fase de Energía antes de comenzar la fase de Creación y colocar recursos o realizar acciones.

FASE DE ENERGÍA

DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS



Nebulosas

Rodea una Nebulosa con tipos específicos de Estrellas para terminarla y obtener puntos.

Recompensa: roba 1 de la pila de tamaño 1, tamaño 2 o tamaño 3 y déjala cerca de tu tablero individual.



Estrellas

Necesarias para terminar una Nebulosa.

Recompensa: toma las Estrellas correspondientes de la reserva y déjalas cerca de tu tablero individual.



Supernovas

Convierte Estrellas normales en poderosas estrellas comodín.

Recompensa: mueve tu medidor de Supernova 1 vez por recurso obtenido.



Cristales de tiempo

Acumula Cristales de tiempo para obtener Estrellas extra y puntos.

Recompensa: avanza 1 Cristal de tiempo por tu medidor de cámara temporal.

Cuando llegues a la sexta casilla de tu cámara temporal, toma 1 nueva ficha de Cristal de tiempo de la reserva, colócala en la casilla 0 del medidor y sigue haciendo avances si te quedaba alguno. Toma 1 nueva ficha de Cristal de tiempo solo cuando llegues al sexto espacio del medidor (*consulta en la página 12 la acción Descargar cámara temporal*).



Cartas de Energía

Gasta cartas de Energía para obtener y activar cartas de Poder y obtener puntos.

Recompensa: roba cartas de Energía de la fila bocarriba o del mazo bocabajo.

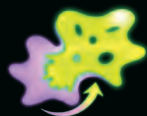
Al final de la fase de Energía de cada participante, revela nuevas cartas bocarriba hasta que vuelva a haber 4 en total (no se reponen después de robar cada carta). Hay un límite de mano de cartas de Energía de 10, que se comprueba durante la fase final (*consulta la página 16*). Si el mazo se agota, baraja la pila de descartes de cartas de Energía para formar uno nuevo.



Protobiontes

Rodea una Nebulosa terminada con Protobiontes para obtener valiosa Vida avanzada.

Recompensa: toma fichas de Vida de la reserva con la cara de Protobionte (morada) bocarriba y déjalas cerca de tu tablero individual.



ADN

Convierte los frágiles Protobiontes en robusta Vida estable.

Recompensa: mueve tu medidor de ADN 1 vez por recurso obtenido.



Gravitones

Gasta Gravitones para realizar acciones de movimiento con Estrellas o Vida.

Recompensa: mueve tu medidor de Gravitones 1 vez por recurso obtenido.

QUEDARSE SIN RECURSOS

Si no hay suficiente cantidad de un determinado recurso, el participante no podrá tomarlo. La excepción son los Cristales de tiempo. Cuando se agote la reserva de Cristales de tiempo, los participantes pueden tomar fichas extra de la caja de juego para tener Cristales de tiempo adicionales para la ronda actual.



Control de Luz

Activa: 3 fichas de Estrella **H**.

Pasiva: 1 carta de Energía por ficha de Energía.



Control de Tiempo

Activa: 1 ficha de Estrella **O** y 2 recursos de ADN.

Pasiva: avanza 1 Cristal de tiempo 1 casilla en el medidor de la cámara temporal por ficha de Energía.



Control de Gravedad

Activa: 2 fichas de Estrella **He** y 1 recurso de Supernova.

Pasiva: 1 recurso de Gravitón por ficha de Energía.



Control de Química

Activa: 1 ficha de Estrella **C** y 1 disco de Nebulosa (el primero de la pila de tamaño 1, 2 o 3).

Pasiva: 1 ficha de Proto-bionte por ficha de Energía.

Cada control tiene un espacio para las fichas de Poder (consulta la página 14).



OPCIONAL

Cómo agilizar la partida:

Una vez que hayas recolectado todos tus recursos, el siguiente participante puede comenzar su fase de Energía mientras tú gastas tus recursos durante tu fase de Creación.

Ejemplo: como continuación del ejemplo anterior, **A** Magenta toma 1 ficha de Estrella **O** y 2 recursos de ADN. **B** Luego hace 3 avances de Cristal de tiempo y **C** toma 1 recurso de Gravitón, **D** fichas de Proto-bionte y **D** 3 cartas de Energía.

FASE DE CREACIÓN

Una vez que un participante ha recolectado todos sus recursos (durante la fase de Energía), los gasta durante la fase de Creación para dar forma a su galaxia. Puede realizar acciones de colocación, puntuación, cartas de Energía y medidores de recursos en cualquier orden.

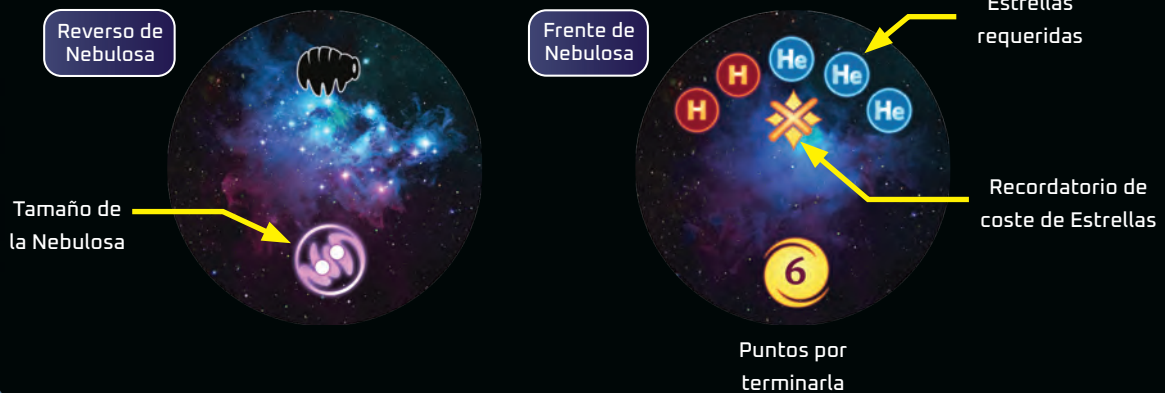
FASE DE CREACIÓN ACCIONES DE COLOCACIÓN

Los participantes deben colocar todas sus Nebulosas, Estrellas y Protobiontes antes del final de su turno o las perderán.

Nebulosas



Puedes colocar una Nebulosa en cualquier espacio de Nebulosa vacío de tu tablero individual, con el lado de los elementos bocarriba. Puedes mirar el lado de los elementos antes de elegir dónde colocarla. Cuanto más grande sea la Nebulosa, más Estrellas necesitarás para terminarla y más puntos valdrá (*consulta en la página 12 las reglas para terminar Nebulosas*).



Estrellas

Puedes colocar una Estrella en cualquier espacio de Estrella vacío de tu tablero individual. Existen 4 tipos estándar de Estrella: hidrógeno (H), helio (He), carbono (C) y oxígeno (O).



Protobionte

Debes colocar los Protobiontes adyacentes a Vida existente y en un espacio de Vida vacío de tu tablero individual, con el lado morado bocarriba. En el inusual caso de que no tengas Vida en el tablero, coloca cualquier Vida nueva en el espacio de Vida inicial (*consulta en la página 13 las reglas para crear Vida avanzada*).



Puntos

Cuando obtengas puntos, mueve tu marcador de Puntuación en tu medidor de puntuación personal. Cuando alcances 50 puntos o más en el medidor, toma una ficha de +50, mueve tu marcador de Puntuación al principio del medidor y continúa desde ahí. Si alcanzas 100 puntos o más, gira la ficha de +50 para ponerla por el lado de 100, vuelve a colocar tu marcador de Puntuación al principio del medidor y continúa como antes. Un participante puede llegar a tener más de 150 puntos.

FASE DE CREACIÓN ACCIONES DE PUNTUACIÓN

Puedes realizar cualquiera de las 3 acciones siguientes cuando y en el orden que quieras durante tu fase de Creación, siempre que cumplas sus requisitos.

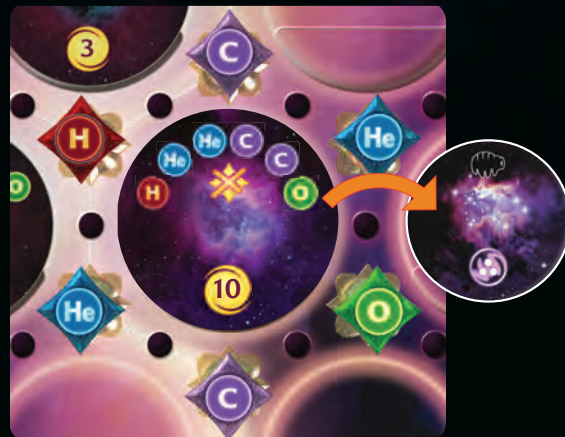
Terminar una Nebulosa

Requisito: la Nebulosa debe estar rodeada por una cantidad equivalente de Estrellas ricas en los elementos que requiere.

Recordatorio: las Supernovas son comodines. Una Supernova puede contar como cualquier tipo de Estrella a la hora de terminar una Nebulosa.

- ✦ Obtén los puntos indicados en el disco de Nebulosa.
- ✦ Descarta 1 Estrella de las que rodean la Nebulosa y devuélvela a la reserva (tú eliges cuál, incluso una Supernova).
- ✦ Dale la vuelta al disco de Nebulosa para ponerlo por su lado terminado. Puedes terminar cada Nebulosa una vez.

Nota: no es necesaria la presencia de Vida para terminar una Nebulosa (consulta en la página 13 cómo puntuar Vida avanzada).



Ejemplo: para terminarla, esta Nebulosa de tamaño 3 necesita estar rodeada de estrellas ricas en H, He, He, C, C, y O. Por otra parte, otorga 10 puntos y quien la termina tiene que descartar 1 Estrella. Una vez terminada, se le da la vuelta al disco de Nebulosa para ponerlo por el lado terminado.

Descargar la cámara temporal

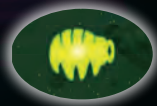
Requisito: tener 1 ficha de Cristal de tiempo en la casilla 6 de tu medidor de cámara temporal.

- ✦ Obtén 1 ficha de Estrella (H, He, O, o C) y colócala en cualquier espacio de Estrella libre.
- ✦ Mueve la ficha de Cristal de tiempo a la casilla de puntuación situada más a la derecha.
- ✦ Obtén puntos de victoria en función del número de la casilla de puntuación (1: 3 puntos; 2: 6 puntos; 3: 10 puntos; 4: 15 puntos; 5: 21 puntos). Después de haber descargado tu cámara temporal 5 veces, las futuras acciones de descarga te harán obtener una Estrella, pero no puntos adicionales (deja a un lado de tu tablero individual el Cristal que acabas de descargar, ya que no tendrás casillas de puntuación libres).



Ejemplo: al comienzo de la ronda, Cian tiene 1 Cristal de tiempo en la casilla 4. A Este turno, obtiene 3 avances en el medidor. Desliza su ficha de Cristal de tiempo 2 casillas hacia arriba hasta la parte superior del medidor de cámara temporal y B luego toma un nuevo Cristal de la reserva y lo coloca en la casilla D. C Finalmente, desliza el nuevo Cristal hacia arriba 1 casilla, que sería su tercer avance. D En cualquier momento de su fase de Creación puede mover el Cristal de más arriba de su cámara temporal hasta la casilla de puntuación de 6 puntos para obtener 6 puntos en su marcador de puntuación y 1 Estrella.

Crear Vida avanzada

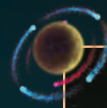
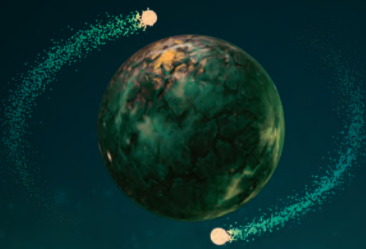


Requisito: tener 6 fichas de Vida (en cualquier combinación de Protobionte y Vida estable) rodeando un disco de Nebulosa terminado que no tenga ya una ficha de Vida avanzada.

- ✦ Descarta todas las fichas de Protobionte que rodean esta Nebulosa (todas las fichas de Vida estable se quedan donde están).
- ✦ Roba 1 ficha de Vida avanzada de encima de la pila y colócala bocabajo sobre la Nebulosa.



Ejemplo: este participante tiene 6 fichas de Vida rodeando un disco de Nebulosa terminado y decide crear Vida avanzada. Descarta todas las fichas de Protobionte (3) que rodean la Nebulosa. Por último, roba 1 ficha de Vida avanzada y la coloca bocabajo sobre la Nebulosa.



Los puntos de las fichas de Vida avanzada se reciben al final de la partida y sus valores se mantienen en secreto (consulta la página 17). Puedes mirar tus propias fichas de Vida avanzada en cualquier momento.

FASE DE CREACIÓN

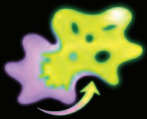
ACCIONES DE MEDIDORES DE RECURSOS

Los participantes deben gastar todos los recursos de sus medidores antes del final de su turno o los perderán.



Convertir una Estrella en Supernova

Gasta 1 recurso de Supernova (disminuye en 1 tu medidor de recursos de Supernova) para convertir una Estrella en Supernova. Dale la vuelta a cualquier ficha de Estrella que esté por el lado de **H**, **He**, **O**, o **C** para ponerla por el lado de Supernova. Recordatorio: una Supernova cuenta como cualquier tipo de Estrella para terminar una Nebulosa, pero no puedes moverla (*consulta la página 12 y las reglas siguientes*).



Estabilizar

Gasta 1 recurso de ADN (disminuye en 1 tu medidor de recursos de ADN) para estabilizar. Dale la vuelta a 1 ficha de Protobionte para ponerla por el lado de Vida estable (verde). Recordatorio: las fichas de Vida estable no se descartan durante la acción de crear Vida avanzada (*consulta la página 13*).



Mover

Gasta 1 recurso de Gravitones (disminuye en 1 tu medidor de recursos de Gravitones) para mover solo 1 ficha de Vida o de Estrella a 1 espacio adyacente. Si dicho espacio está ocupado, puedes saltarlo y mover la ficha a un espacio adyacente al ocupado. De esta manera, puedes saltar sobre cualquier número de espacios ocupados adyacentes. Además, las fichas de Estrella solo pueden ocupar espacios de Estrella, y las fichas de Vida solo pueden ocupar espacios de Vida; es decir, no puedes mover una ficha de Estrella a un espacio de Vida y viceversa. **No puedes mover las Supernovas.**



Ejemplo de movimiento: el participante quiere mover esta Estrella **He**. Puede moverla al espacio adyacente vacío **A** o **B**. También puede saltar por encima de espacios de Estrella ocupados hasta el espacio **C**, entre otras opciones.

FASE DE CREACIÓN

FINAL DE LA FASE DE CREACIÓN

La última acción de tu fase de Creación es mover tu marcador de Fin de turno del punto alfa (α) al punto omega (Ω), lo que te permite obtener una Nebulosa de tamaño 1, 2 o 3 o estabilizar 1 Protobionte como Vida estable. Después de colocar el disco de Nebulosa o de estabilizar el Protobionte, ajusta todos tus medidores de recursos en 0: todos los recursos de Gravitones, de Supernova (pero no las fichas) y de ADN no gastados se pierden.

Tu fase de Creación ha terminado y el siguiente participante puede comenzar su turno, a menos que tenga la ficha de Participante inicial, en cuyo caso pasarás a la fase final.



FASE FINAL

Una vez que todo el mundo haya completado su fase de Creación, realiza los siguientes pasos en la fase final:

- 1.** Mueve todas las cartas de Objetivo universal 1 espacio hacia abajo en el medidor de Objetivos.
- 2.** Si con esto una carta de Objetivo universal llega al último espacio del medidor (el cuarto), obtend puntos por ella (*consulta la página 17*).
- 3.** Roba 1 nueva carta de Objetivo universal y añádela al espacio de más arriba del medidor de Objetivos (si queda alguna en el mazo).
- 4.** Comprueba si se dan las condiciones de final de la partida (*consulta la página 17*).
- 5.** Comprueba el tamaño de las manos de cartas de Energía. Si alguien tiene más de 10 en su mano, debe descartarse hasta que tenga 10.
- 6.** Cada participante devuelve su marcador de Fin de turno al punto alfa (α) de su tablero. Pasad la ficha de Participante inicial en sentido horario y comenzad una nueva ronda.

En una partida a 2, no pases la
ficha de Participante inicial.

OBJETIVOS UNIVERSALES

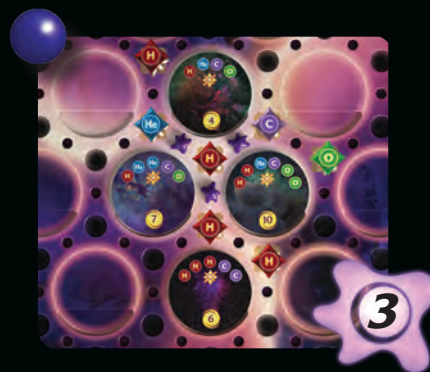
Los participantes que tengan mayoría de los recursos especificados en la carta de Objetivo universal obtienen puntos: quien tenga el primer puesto obtiene 6 puntos y el segundo 3. Si hay empate en el 1.^{er} puesto, todos los empatados obtienen 6 puntos y no se conceden puntos por el 2.^o puesto. Si hay empate en el 2.^o puesto, todos los empatados obtienen 3 puntos. Luego, se descarta la carta de Objetivo universal.

Debes tener al menos 1 de los recursos disputados para poder obtener puntos de un Objetivo universal. La carta de Objetivo universal se descarta incluso si nadie obtiene puntos por ella.

A efectos de los Objetivos universales, las Supernovas cuentan como Estrellas, pero solo cuentan como un tipo aparte, no como ningún otro tipo de Estrella; es decir, podrían contar como parte de una cadena continua de Estrellas, pero no como Estrella de carbono (*en las páginas 18 y 19 tienes una referencia completa de las cartas de Poder*).

Ejemplo: es la fase final y ha llegado el momento de dar puntos por el Objetivo universal a quien tenga más Protobiontes. Magenta y Cian han empatado con 7 fichas de Protobionte, mientras que Violeta tiene 3. Magenta y Cian obtienen 6 puntos cada uno y Violeta 0.

En una partida a 2 no se reciben puntos por el 2.^o puesto.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el paso 4 de la fase final si se agotan las fichas de Cristal de tiempo o si se puntúa la última carta de Objetivo universal. Cada participante les da la vuelta a sus fichas de Vida avanzada y añade esos puntos a su medidor de Puntuación. Quien tenga más puntos gana.

En caso de empate, gana quien tenga más cartas de Energía en la mano. Si sigue habiendo empate, quienes hayan empatado comparten la victoria.

REFERENCIA DE OBJETIVOS UNIVERSALES



Quien tenga más Vida estable en cualquier lugar de su galaxia.



Cuenta el tamaño de cada Nebulosa terminada en el sector Psi (1, 2 o 3). Gana el total mayor.



Quien tenga más Supernovas en cualquier lugar de su galaxia.



Cuenta el tamaño de cada Nebulosa terminada en el sector Fi (1, 2 o 3). Gana el total mayor.



Quien tenga más Estrellas (incluidas Supernovas) en 1 cadena continua de espacios adyacentes, sin huecos.



Quien tenga más Vida en el sector Delta. Cuentan tanto los Protobiontes como la Vida estable, y también la Vida en el borde que toca con el sector Delta. La Vida avanzada no cuenta.



Cuenta el tamaño de cada Nebulosa terminada en el sector Delta (1, 2 o 3). Gana el total mayor.



Quien tenga más Vida en el sector Psi. Cuentan tanto los Protobiontes como la Vida estable, y también la Vida en el borde que toca con el sector Psi. La Vida avanzada no cuenta.

Referencia de Objetivos universales (*continuación*)



Quien tenga más Vida en el sector Fi. Cuentan tanto los Protobiontes como la Vida estable, y también la Vida en el borde que toca con el sector Fi. La Vida avanzada no cuenta.



Quien tenga más fichas de Cristal de tiempo en lo alto de su tablero.



Quien tenga más Estrellas **C** en cualquier lugar de su galaxia (las Supernovas no cuentan).



Quien tenga más Nebulosa de tamaño 1 terminadas en su galaxia.



Quien tenga más Estrellas **He** en cualquier lugar de su galaxia (las Supernovas no cuentan).



Quien tenga más Protobiontes en cualquier lugar de su galaxia.



Quien tenga más Estrellas **O** en cualquier lugar de su galaxia (las Supernovas no cuentan).



Quien tenga más Estrellas (incluidas Supernovas) que toquen una Nebulosa con Vida avanzada. Cuenta cada Estrella una sola vez, aunque toque más de 1 Nebulosa con Vida avanzada.

REFERENCIA DE CARTAS DE PODER



Cartas de Poder de Tiempo

Generaciones

Coste: activas el efecto en lugar de obtener una Estrella por descargar la cámara temporal.

Efecto: obtén 3 fichas de Vida estable y ponlas en cualquier lugar (no estabilizas ningún Protobionte con este efecto).

Universo en expansión

Coste: activas el efecto en lugar de obtener una Estrella por descargar la cámara temporal.

Efecto: obtén 2 Estrellas **H**.

Agujero negro

Coste: activas el efecto en lugar de obtener una Estrella por descargar la cámara temporal.

Efecto: convierte 2 estrellas cualesquiera en Supernovas.

Horizonte de sucesos

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo) y 1 Supernova.

Efecto: obtén 2 avances en el medidor de Cristal de tiempo O BIEN 2 Protobiontes (no puedes obtener 1 de cada).

4.ª dimensión

Coste: 1 carta de Energía de Tiempo.

Efecto: obtén 1 avance de Cristal de tiempo.

Relatividad especial

Coste: 2 cartas de Energía iguales.

Efecto: obtén 2 avances de Cristal de tiempo.

Cuáasar

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo) y 1 Gravitón.

Efecto: obtén 1 avance de Cristal de tiempo.

Fusión nuclear

Coste: 1 carta de Energía de tiempo.

Efecto: retira 1 Estrella y obtén 1 Estrella. Puedes colocar la nueva Estrella en cualquier parte (como es habitual).



Cartas de Poder de Química

Deriva genética

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: mueve 1 Protobionte 1 vez y luego estabiliza esa Vida. Si no tienes ningún Protobionte, no puedes usar este efecto.

Radiación ionizante

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: estabiliza todos los Protobiontes adyacentes a 1 Supernova. Si no tienes ninguna Supernova con Protobiontes adyacentes, no puedes usar este efecto.

Evolución

Coste: 3 fichas de Vidas estable y 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: obtén 1 Vida avanzada en cualquier Nebulosa que tenga ya exactamente 1 Vida avanzada en ella. Si no tienes ninguna Nebulosa con exactamente 1 Vida avanzada, no puedes usar este efecto. La Vida estable gastada puede venir de cualquier parte de tu galaxia.

Abiogénesis

Coste: 1 carta de Energía de Química.

Efecto: obtén 1 ficha de Vida estable y ponla en cualquier lugar (no estabilizas ningún Protobionte con este efecto).

Supervivencia del más apto

Coste: 1 Protobionte y 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: estabiliza 2 Protobiontes. Si solo tienes 1, puedes estabilizarlo, pero perderás la segunda estabilización.

Especiación

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: obtén 1 Protobionte en un espacio de Vida adyacente a cualquier Vida estable que controles. Si no tienes Vida estable, no puedes usar este efecto.

Fotosíntesis

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: estabiliza todos los Protobiontes adyacentes a todas las Estrellas **O** que controles. Si no tienes ninguna Estrella **O** o Protobiontes adyacentes a Estrellas **O**, no puedes usar este efecto.

Cometas ricos en agua

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: estabiliza todos los Protobiontes adyacentes a todas las Estrellas **C** que controles. Si no tienes ninguna Estrella **C** o Protobiontes adyacentes a Estrellas **C**, no puedes usar este efecto.

Referencia de cartas de Poder (*continuación*)



Cartas de Poder de Luz

Nube molecular

Coste: 2 cartas de Energía de Luz.

Efecto: obtén 1 Estrella (H).

Aminoácidos

Coste: 1 carta de Energía de Química.

Efecto: obtén 1 ficha de Vida estable y ponla en cualquier lugar (no estabilizas ningún Protobionte con este efecto).

Velocidad de la Luz

Coste: 5 cartas de Energía iguales.

Efecto: obtén 6 puntos y cualquier Estrella normal (H/He/O/C).

Dilatación temporal

Coste: 1 carta de Energía de Luz.

Efecto: obtén 1 avance de Cristal de tiempo.

Relatividad Δ

Coste: 2 cartas de Energía de Tiempo.

Efecto: obtén 1 Estrella normal (H/He/O/C) y ponla en el sector Delta de tu galaxia (puede ser en el borde).

Relatividad Ψ

Coste: 2 cartas de Energía de Gravedad.

Efecto: obtén 1 Estrella normal (H/He/O/C) y ponla en el sector Psi de tu galaxia (puede ser en el borde).

Relatividad Φ

Coste: 2 cartas de Energía de Química.

Efecto: obtén 1 Estrella normal (H/He/O/C) y ponla en el sector Fi de tu galaxia (puede ser en el borde).

Fisión nuclear

Coste: 2 cartas de Energía de Tiempo.

Efecto: retira 1 Estrella y obtén 1 Estrella normal (H/He/O/C) y 1 avance de Cristal de tiempo.



Cartas de Poder de Gravedad

Estrella binaria

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo) y 1 Gravitón.

Efecto: Convierte 1 Supernova en su tipo anterior (dale la vuelta a la ficha) y luego muévela 1 vez (siguiendo las reglas de movimiento habituales).

Colapso del núcleo

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo) y 1 Gravitón.

Efecto: Convierte 1 Estrella cualquiera en 1 Supernova.

Polvo de estrellas

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo).

Efecto: obtén 1 Nebulosa de tamaño 1 o sustituye 1 Nebulosa de tamaño 1 sin terminar de tu galaxia por una Nebulosa de tamaño 2.

Estrella fugaz

Coste: 1 carta de Energía de Gravedad.

Efecto: Mueve 1 Estrella, Supernova o Nebulosa sin terminar de tu galaxia a cualquier lugar.

Vientos solares

Coste: 2 cartas de Energía de Química.

Efecto: Convierte 1 Estrella en una Supernova y luego estabiliza todos los Protobiontes adyacentes a esa Supernova para convertirlos en Vida estable. Puedes convertir la Estrella aunque no tenga Protobiontes adyacentes.

Púlsar

Coste: 1 carta de Energía de Gravedad y 1 Gravitón.

Efecto: obtén 2 avances de Cristal de tiempo.

Enana blanca

Coste: 2 cartas de Energía de Tiempo.

Efecto: convierte 1 Estrella en Supernova y obtén 1 avance de Cristal de tiempo.

Agujero de gusano

Coste: 1 carta de Energía (de cualquier tipo) y 1 Vida estable.

Efecto: reubica hasta 3 Protobiontes en cualquier lugar o reubica hasta 3 fichas de Vida estable en cualquier lugar. Si tienes menos de 3 Protobiontes o fichas de Vida estable, sigues pudiendo reubicar lo que tengas.

CRÉDITOS

Diseño del juego:

David Gordon y TAM

Diseño adicional:

Bryan Bornmueller

Desarrollo:

Bryan Bornmueller y Dann May

Ilustraciones:

Greg May

Diseño gráfico:

Dann May

Dirección creativa:

Brianna Woodward

Dirección artística:

Dann May

Escultura:

Greg May

Producción:

Guadalupe Gonzalez

Corrección:

Dan Varrette

Redacción:

Sara Galasso

Traducción al español:

Ángel Martínez Murillo

Revisión en español:

Natalia Delgado Mendoza

Marketing:

Krystal Rose y Preston Wing

Jefe del estudio:

Mike Hummel

Equipo de Office Dog:

Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward y Jorge Zhang

Equipo de Quillsilver:

Dann May, Greg May y Brenna Noonan

Agradecimientos especiales:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Steve Horvath, Austin Litzler, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Anne Spradley y Jacinda Wilson

Agradecimientos de los diseñadores:

Queremos agradecerse a nuestros padres, así como a Jennifer Swann y Jennifer Gordon, sin cuyo apoyo moral y paciencia este juego no habría sido posible. Gracias a los expertos en la materia que nos han ayudado a no excedernos con las licencias poéticas: Alyssa Barlis, Holly Gilbert (astrofísica solar en el NCAR, anteriormente en la NASA), Lauren Woolsey (profesora de astronomía y física) y Myles Heffernen

Organizadores de las pruebas de juego:

Aaron Beedle, Oliver Mansbach, Brook Elf Nichols y Breyana Scales

Pruebas de juego:

Anissa Alexander, Jake Alt, Phil Amylon, Evan B., Chris Backe, Eli "The Great" Beard, Calvin Beeman-Weber, Rhoni Blankenhorn, Christopher Chan, Dickie Chapin, Dennis Corsi, Ryan Courtney, Josh Crossley, Cabel Dawson, Alea Dugstad, Thomas Dumont, Elene Fengometidis, Lydia Gallant, Thomas Gallecier, Jonathan Gilmour, Arielle Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon Keiser, Aaron Greisdorf, Christina Ha, Kristina Hedbacker, Matthew Hesby, Joshua Hilson, Daniel Honig, Ryan Horricks, Gil Hova, Dan "Shoe" Hsu, Byron Huang M., Isaac James, Jessica James, Min Joo, Jaycie Kassahn, Emily LaFramboise, Maggie Langhorne, John Lynk, Matt Monasch, Alex Mont, Ian Moss, Daniel Newman, Cici Ogden, Anna Oksanen, Luke Peterschmidt, Bill Phillips, Mike Piccolini, Rocco Privetera, Matthew Proctor-Brown, Karl Rim, Matt Saddoris, Alex Samuel, Armando Sandoval III, Nicholas Schoichet, Bryn Smith, Jordan Sorenson, Carolyn Stafford, Lucas Stumm, Asa Swain, Mikolaj Swic, Christopher Talbot, Hazel Tumult, Tom Twedell, Nick Vanderslice, Riley W., Mindy Walters, Ryan Walters, Loren Weng, Adam Wersan, Travis Rowan Williams, Aaron Wilson, Miko?aj Wiszniewski, Amanda "Panda8ngel" Wong, Chris Zinsli, Victory Pints testers Emma, Nathan, Rebecca, Willa Tracy y muchos otros.

CREA el COSMOS™

REFERENCIA DE ICONOS

	Estrella de hidrógeno		Luz		Puntos de victoria
	Estrella de helio		Química		Cartas de Energía iguales
	Estrella de oxígeno		Tiempo		Cartas de Objetivo universal
	Estrella de carbono		Gravedad		Ficha de Poder
	Supernova		Carta de Energía de Luz		Descartar
	Estrella de hidrógeno		Carta de Energía de Química		Acción descargar la cámara temporal
	Estrella de helio		Carta de Energía de Tiempo		Nebulosa de tamaño 1
	Estrella de oxígeno		Carta de Energía de Gravedad		Nebulosa de tamaño 2
	Estrella de carbono		Retirar Estrella		Nebulosa de tamaño 3
	Gravitón				Vida avanzada
	Cristal de tiempo		ADN		1.º y 2.º puesto (Objetivos)
	Carta de Energía		Sector Delta		Alfa (α) = inicio del turno
	Protobionte		Sector Psi		Omega (Ω) = final del turno
	Vida estable		Sector Fi		
	Nebulosa		Borde de Sector		

