

SPACE GATE ODYSSEY



Diseño del juego _____ Cédric Lefebvre

Ilustraciones _____ Vincent Dutrait

Edición _____ Anne-Cécile Lefebvre

Traducción _____ Midna

REGLAMENTO

Edición

LUDONAUTE

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr



Copyright 2019 Ludonaute – Todos los derechos reservados

En un futuro no tan lejano, en una galaxia no tan lejana...

Después de décadas de investigación y desarrollo tecnológico, la humanidad está preparada para abandonar la Tierra. Los científicos han descubierto un sistema de 6 Exoplanetas, pero sólo hay una manera de alcanzarlo: Las Puertas Espaciales. Por razones técnicas, estas puertas sólo pueden construirse en el espacio. Varias Confederaciones han iniciado la construcción de una estación espacial en órbita, la Odyssey, equipada con Puertas Espaciales. Los líderes de estas Confederaciones están moviendo hilos en la estación de mando de la Odyssey para enviar a tantos de sus Colonos a los Exoplanetas como les sea posible.

Eres el líder de una Confederación. Gestionas el trabajo de los Ingenieros en la estación de mando de la Odyssey, supervisas los nuevos Módulos de la estación espacial y organizas el movimiento de los Colonos, primero en órbita, y luego en los Exoplanetas.

Después de que los cinco Exoplanetas periféricos hayan sido colonizados, las estaciones espaciales serán teletransportadas al Exoplaneta Central. En ese momento, la Confederación más influyente tomará el control del nuevo sistema y del futuro de la población.

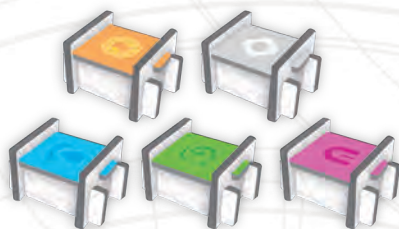
Resumen del contenido

- 1 tablero de la Odyssey, formado por 5 salas de control

La Odyssey es una estación espacial internacional donde ingenieros de todas las Confederaciones se encargan de poner en órbita a los Colonos, construir Módulos y hacerlos funcionar.

- 5 Puestos de acción, que deberán colocarse en el tablero de la Odyssey

Antes de jugar tu primera partida, monta los Puestos de acción y colócalos en el tablero de la Odyssey. Puedes dejar montados los Puestos de acción cuando recojas el juego.



- 1 Exoplaneta Central (Hawking)

Hawking, el Exoplaneta Central del nuevo sistema, se utiliza en todas las partidas. Es el centro del nuevo poder. Tus puntos de Influencia se muestran allí.

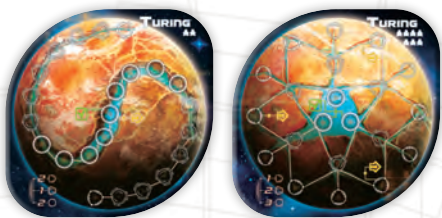
- 5 fichas de Predominio



El marcador de Predominio muestra la importancia de cada sector (Agua, Energía, Vida salvaje) en el nuevo sistema planetario. La importancia del sector cambia de acuerdo con las elecciones de los jugadores durante la partida y afectará a la puntuación final.



- 8 Exoplanetas de doble cara



En cada partida utilizarás únicamente 5 Exoplanetas elegidos al azar. Usa la cara correcta de cada Exoplaneta dependiendo del número de jugadores en la partida.

- 3 Puertas Espaciales



Las Puertas Espaciales dan acceso a los Exoplanetas. Sólo se pueden alcanzar 3 Exoplanetas al mismo tiempo.

- 4 Módulos iniciales de acceso (de color blanco)



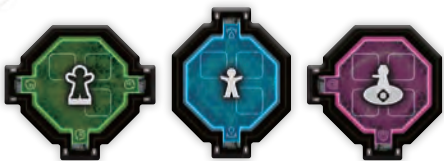
- 81 fichas de Módulo ordenadas por tipo (Puerta Espacial, Odyssey, Acceso) y por sector (Vida salvaje, Agua, Energía) en el Taller Espacial:

36 Módulos de Puerta Espacial (12 x Vida salvaje, 12 x Agua, 12 x Energía)



Reúne a tus Colonos en uno de estos Módulos, luego envíalos al Exoplaneta al que indique la Puerta Espacial relacionada.

27 Módulos de la Odyssey (9 x Vida salvaje, 9 x Agua, 9 x Energía)



Los Módulos de la Odyssey aumentan y actualizan tu capacidad de acción en el tablero de la Odyssey. Una vez que sus efectos son activados, se convierten en simples Módulos de tránsito.

18 Módulos de Acceso (6 x Vida salvaje, 6 x Agua, 6 x Energía)



Los Accesos permiten a los Colonos entrar en tu estación espacial.

Todos los Módulos (exceptuando los 4 Módulos iniciales de acceso) tienen 2 lados: el lado **DESACTIVADO** (bordes oscuros) y el lado **ACTIVADO** (bordes anaranjados).



Módulo
DESACTIVADO



Módulo
ACTIVADO



- 1 Taller Espacial (necesitarás montarlo antes de tu primera partida), dividido en nueve compartimentos



Fila superior: Módulos de Puerta Espacial

Fila central: Módulos de la Odyssey

Fila inferior: Módulos de acceso



- 4 fichas de Reorganización

Estas fichas te permiten corregir los errores de organización que puedas cometer durante tus primeras partidas.



Cada Confederación tiene 52 figuras de plástico de su color:

- 36 Colonos
- 5 Robots
- 7 Ingenieros
- 4 Trajes de Ingeniero Jefe



Preparación

1 Pon el Exoplaneta Hawking en el centro de la mesa

2 Roba 3 Exoplanetas y colócalos alrededor de Hawking, cada uno de los Exoplanetas deberá mostrar el lado que coincida con el número de jugadores en la partida. Pon 1 Puerta Espacial al azar en cada uno de los 3 Exoplanetas.

Estos serán los primeros 3 Exoplanetas que los Colonos pueden alcanzar.

PARTIDAS CORTAS

Para jugar partidas más cortas, utiliza sólo 2 PUERTAS ESPACIALES Y 3 EXOPLANETAS. Esto altera el equilibrio de juego pero te proporcionará una visión general de cómo jugar. Deja cada Puerta Espacial en un Exoplaneta diferente. Coloca el tercer Exoplaneta cerca de los dos primeros para la segunda oleada de colonos.

Devuelve a la caja de juego las 12 fichas de Módulo de Puerta Espacial que coincidan con las Puertas Espaciales que no se estén utilizando.

4 Inserta los 5 Puestos de acción en los huecos correspondientes que encontrarás en el tablero de la Odyssey. Cuando termines pon el tablero a la izquierda de los Exoplanetas.



EJEMPLO para partidas de 3 jugadores

5 Cada jugador elige un color y reúne las figuras de plástico de ese color. A continuación, los jugadores ponen sus figuras como se indica a continuación: 1 Ingeniero en cada una de las salas de control de Agua, Vida salvaje, y Energía; y 1 Ingeniero Jefe (un Ingeniero con Traje de Ingeniero Jefe) en la sala de control de Módulos.



3 Roba 2 Exoplanetas adicionales y déjalos, mostrando el lado que coincida con el número de jugadores en la partida, al lado de los 3 Exoplanetas.



6 Coloca las 5 fichas de Predominio en el marcador de Predominio que se encuentra en Hawking. Para ello sigue este orden: Agua, Vida salvaje, Energía, Equilibrio, Ninguno.



8

Ordena los Módulos por tipo (Acceso, Odyssey, Puerta Espacial) y por sector (Agua, Vida salvaje, Energía).

A continuación, coloca en el Taller Espacial las nueve pilas de Módulos mostrando su lado **DESACTIVADO**.

9

Cada jugador ponte frente a sí un Módulo inicial de acceso y coloca 1 Colono en cada una de las 5 casillas de ese Módulo. Las unidades restantes (3 Ingenieros, 5 Robots, 3 Trajes, y 30 Colonos) formarán la reserva particular de cada jugador.



10

Elige al azar quién será el jugador inicial.

11

Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el sentido horario, cada jugador elegirá 2 Módulos **DE PILAS DIFERENTES** y las añadirá a su estación espacial: los Módulos deberán colocarse mostrando su lado **DESACTIVADO** y deberán estar conectados al resto de la estación espacial por al menos un pasillo.



7

Cada jugador pone 1 Colono en la casilla 0 de la Rueda de Influencia en Hawking.

Si los jugadores están jugando su primera partida, reparte a cada jugador 1 ficha de Reorganización. En caso contrario, devuelve las fichas de Reorganización a la caja de juego. Estas fichas cambian el equilibrio de la partida un poco, pero permiten rectificar jugadas durante las primeras partidas.



Una vez que todos los jugadores hayan construido su estación espacial con los 3 Módulos, ya estaréis listos para empezar a jugar.

5

Objetivo del juego

Construye la estación espacial más eficiente para enviar a tus Colonos a los mejores lugares de los Exoplanetas y ganar puntos de Influencia.

Al final de la partida gana puntos de Influencia adicionales dependiendo de los sectores de los Módulos de tu estación espacial comparados con los de tus oponentes y basados en las posiciones de las Fichas de Predominio en el Registro de Predominio.

Asegúrate de cerrar los pasillos. Los pasillos que se abren al vacío representan un riesgo para los Colonos y pueden comprometer la integridad de tu estación espacial, haciendo que pierdas puntos de Influencia al final de la partida.

El jugador que tenga más puntos de Influencia se convierte en el Gobernador del nuevo sistema planetario y gana la partida.



**SPACE GATE
ODYSSEY**



La ronda de juego

Space Gate Odyssey se juega en una serie de rondas. Durante cada ronda, los jugadores toman su turno en sentido horario, empezando por el jugador inicial.

En un turno, el jugador activo **DEBE** realizar los siguientes pasos:

1. Elegir 1 de sus Ingenieros (**NORMAL O JEFE**) del tablero de la Odyssey.
2. Mover el Ingeniero elegido **A OTRA SALA DE CONTROL** y dejarlo en el Puesto de acción. Este paso activa esa sala de control.

IMPORTANTE: No puedes elegir a un Robot. **LOS ROBOTS NUNCA SE MUEVEN.**



3. Siguiendo el orden de turno, y comenzando por el jugador inicial, **TODOS LOS JUGADORES** realizan la acción correspondiente a la sala activada, una o varias veces, dependiendo del número de puntos de acción que proporcionen sus figuras en esa sala (consulta las páginas 8-9):



- Ingeniero = 1 punto de acción



- Ingeniero Jefe = 2 puntos de acción



- Robot = 1 punto de acción

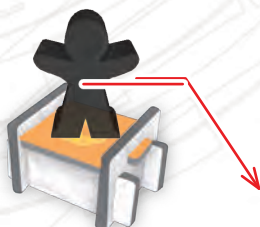
Un jugador sin figuras en la sala activada no realiza acción alguna.

Intenta pensar por adelantado en los turnos de tus oponentes para que puedas beneficiarte de las salas que vayan a activar.

4. Siguiendo el sentido horario, y comenzando por el jugador activo, **TODOS LOS JUGADORES** comprueban si uno (o más) de sus Módulos de Puerta Espacial está completo.

Si un Módulo de Puerta Espacial está completo, procede con el Viaje de los Colonos (consulta la página 10).

5. El jugador activo retira su Ingeniero o su Ingeniero Jefe del Puesto de acción, dejándolo en la misma sala de control. A continuación el jugador sentado a su izquierda realiza su turno.



EJEMPLO: Sara es la jugadora activa. Elige a su Ingeniero Jefe que se encuentra en la Sala de acceso [1] y lo mueve al Puesto de acción de la Sala de módulos [2], activando esa sala.



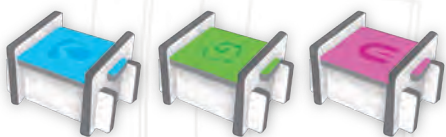
[3] **Sara** tiene 2 Ingenieros y 1 Ingeniero Jefe en la Sala de módulos, que acaba de ser activada, por lo que realiza la acción de esa sala 4 veces $(1+1+2)$.

Álex tiene 1 Ingeniero, 2 Ingenieros Jefe y 1 Robot en la sala activada, por lo que podrá realizar la acción 6 veces $(1+2+2+1)$, después de que **Sara** realice las suyas.

Carol no tiene figuras en la sala activada, por lo que no realizará ninguna acción durante el turno de **Sara**.



Las acciones de las salas de control



Las salas de control de Agua, Vida salvaje y Energía

Por 1 punto de acción. Mueve a 1 Colono de cualquier Módulo de tu estación a un Módulo adyacente **QUE COINCIDA CON EL SECTOR DE LA SALA DE CONTROL QUE SE HA ACTIVADO**: Agua, Vida salvaje o bien Energía. El sector del Módulo que está abandonando tu Colono no importa; **SÓLO DEBES TENER EN CUENTA EL SECTOR DEL MÓDULO AL QUE TU COLONO VA A ENTRAR** ya que debe coincidir con la sala activada.

El Módulo inicial de acceso (de color blanco) tiene correspondencia con los tres sectores. Los Colonos siempre podrán entrar a ese Módulo independientemente de la sala de control activada.

Cada Módulo tiene una capacidad máxima (5 Colonos para el Módulo inicial de acceso; 2, 3 o bien 4 Colonos para el resto de los Módulos). **UN COLONO NO PUEDE ENTRAR A UN MÓDULO QUE YA SE ENCUENTRE COMPLETO**. El Módulo debe encontrarse **ACTIVADO** para que los Colonos puedan quedarse en él.

PONIENDO UN MÓDULO EN SU LADO ACTIVADO

Cuando añadas nuevos Módulos a tu estación espacial, hazlo mostrando su lado **DESACTIVADO**. Un Módulo permanece **DESACTIVADO** hasta que un Colono entra en él. El primer Colono que entre en un Módulo lo cambia a **ACTIVADO**, pero ese Colono **SE PIERDE**. **DEVUELVE EL COLONO A TU RESERVA**. Dale la vuelta al Módulo para que muestre su lado **ACTIVADO**; ten cuidado en el proceso y mantén la dirección de los pasillos del Módulo.



PONIENDO UN MÓDULO DE LA ODYSSEY A SU LADO ACTIVADO

Cada Módulo de la Odyssey tiene una bonificación en su lado **DESACTIVADO**. Cuando lo pones en su lado **ACTIVADO**, dale la vuelta a la ficha y gana la mejora que se detalla más abajo. La ficha se convierte en un cruce.



Reclutar: Añade 1 Ingeniero **DE TU RESERVA** a una sala de control a tu elección de la Odyssey.



Ascenso: Mejora 1 Ingeniero que se encuentre **EN ESE MOMENTO EN LA ODYSSEY**. Ese Ingeniero será ahora un Ingeniero Jefe, para ello utiliza una figura de Traje de tu reserva.

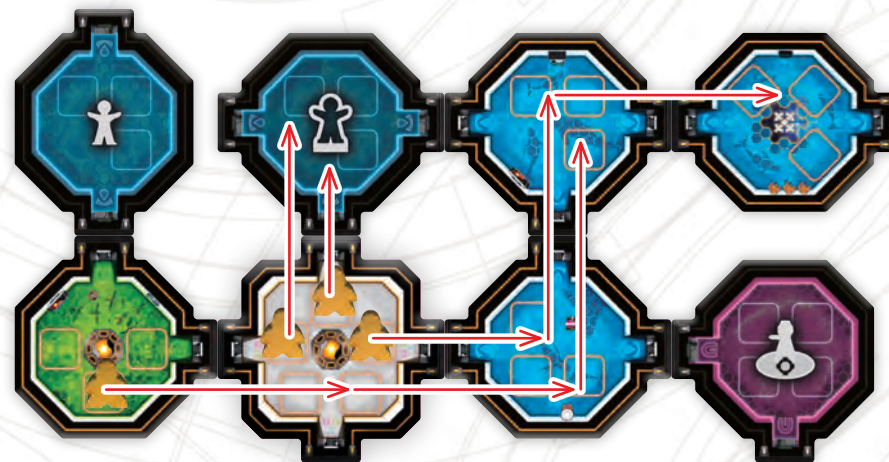


Robótica: Añade 1 Robot de tu reserva **A LA SALA DE CONTROL QUE INDIQUE EL ICONO**.

Si no tienes la figura indicada en tu reserva, dale la vuelta al Módulo de la Odyssey para que muestre su lado **ACTIVADO** sin aplicar el efecto de la bonificación.

EJEMPLO:

Sara tiene 3 Ingenieros Jefe y 2 Robots en la Sala de agua. Debido a esto dispone de 8 puntos de acción $(2+2+2+1+1)$ para mover a sus Colonos a **Módulos de Agua**. Finalmente, **Sara** mueve 3 Colonos a una distancia de 3 Módulos y 2 Colonos a una distancia de un Módulo.



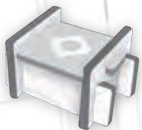
Un colono ha entrado en un Módulo **DESACTIVADO**, por lo que le da la vuelta a ese Módulo para que muestre su lado **ACTIVADO** y **Sara** pierde a su Colono retirándolo de la estación espacial y devolviéndolo a su reserva.



Sara ha **ACTIVADO** un Módulo de la Odyssey, por lo que podrá ascender a Ingeniero Jefe uno de sus Ingenieros que se encuentre en la Odyssey.

Debido a que el Módulo se encuentra **ACTIVADO**, el siguiente Colono puede entrar y permanecer en ese Módulo.

Importante: Una vez **ACTIVADO** un Módulo de la Odyssey, estos Módulos serán sólo pasillos vacíos. Dependiendo de su posición en tu estación espacial, podrán alargar las rutas desde los Módulos de Acceso a los Módulos de Puerta Espacial. Intenta optimizar el movimiento de tus Colonos.



Sala de módulos

Por 1 punto de acción roba el Módulo superior de una de las nueve pilas del Taller Espacial, a continuación puedes elegir una de las siguientes opciones:

- Añade el Módulo a tu estación espacial conectando al menos un pasillo del Módulo elegido a un pasillo de uno de los Módulos allí presentes.

Incluso si dispones de más puntos de acción, no podrás robar otro Módulo **DE LA MISMA PILA EN UN MISMO TURNO**. Debes robar Módulos de pilas diferentes.

O BIEN

- Devuélvelo a la parte inferior de la pila correspondiente.

Si todavía dispones de más puntos de acción, puedes robar un Módulo de esa misma pila o de otra pila diferente.

Reglas de construcción de la estación espacial

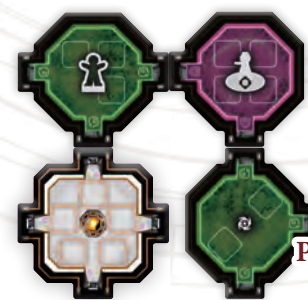
Debes conectar **AL MENOS UN** pasillo cuando añadas un nuevo Módulo a tu estación; aunque no es necesario conectar **TODOS** los pasillos.

El nuevo Módulo puede bloquear pasillos o tener algún pasillo abierto al vacío.

Los Módulos conectados pueden pertenecer a un mismo sector o a otro diferente.

Los Módulos recién adquiridos deberán añadirse a la estación espacial mostrando siempre su lado **DESACTIVADO**.

Si no dispones de pasillos abiertos al vacío en tu estación espacial no podrás añadir nuevos Módulos a la misma.



Prohibido

Permitido

El modo en el que organices tu estación espacial afectará a tu capacidad de enviar Colonos a los Exoplanetas. Cada vez que robas un nuevo Módulo tendrás que decidir entre mejorar tus acciones en el tablero de la Odyssey, incrementar la capacidad de alojar Colonos en tu estación, o bien mejorar tu capacidad de enviar Colonos a los Exoplanetas.



FICHAS DE REORGANIZACIÓN

Puedes utilizar tu ficha de Reorganización una única vez. Descarta tu ficha de Reorganización para volver a organizar tu estación espacial, para ello podrás mover cualesquiera de tus Módulos formando una nueva configuración. Los Módulos DESACTIVADOS permanecerán DESACTIVADOS.

EJEMPLO:

La Sala de acceso se ha activado.

Álex tiene 2 Ingenieros en esa sala, por lo que dispone de 2 puntos de acción para completar 2 de sus Módulos de acceso con 2 y 4 Colonos respectivamente.

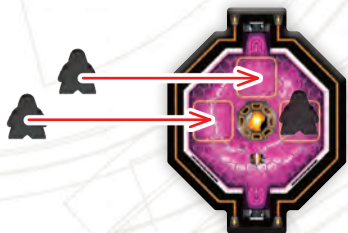
Sara tiene 1 Robot y un Ingeniero Jefe en esa sala activada. Tiene 3 puntos de acción (2+1) para completar hasta 3 Módulos de acceso, pero sólo tiene 2 Módulos de acceso en su estación, por lo que completa sus Módulos de acceso con 5 y 4 Colonos respectivamente.

Carol sólo tiene 1 Robot en la sala activada (1 punto de acción) y sólo podrá completar uno de sus 3 Módulos de acceso. Elige completar el más grande de ellos, el Módulo inicial de acceso, con 5 Colonos.



Sala de acceso

Por 1 punto de acción completa 1 **MÓDULO DE ACCESO ACTIVADO** a su máxima capacidad (2, 3, 4 o bien 5 Colonos) con Colonos de tu reserva.



Si no tienes más Colonos en tu reserva no podrás añadir Colonos a tu estación espacial.

Viaje de los Colonos

Si la sala de control de Agua, de Vida salvaje o de Energía ha sido activada durante el turno de un jugador, deberás comprobar para cada jugador si alguien tiene en su estación algún Módulo de Puerta Espacial completado con Colonos. Si es así se da paso a la Colonización **PARA CADA UNO DE ESOS JUGADORES Y MÓDULOS**.

Colonización

SIGUIENDO EL ORDEN DE TURNO Y COMENZANDO POR EL JUGADOR ACTIVO, cada jugador con un Módulo de Puerta espacial completado envía todos los Colonos **DE ESOS MÓDULOS** a las Casillas en los Exoplanetas que coincidan con el indicado en el Módulo, o Módulos, de Puerta Espacial.

Los Colonos que se encuentren en Módulos de Puerta Espacial que **NO ESTÉN COMPLETADOS**, **NO SERÁN ENVIADOS** a los Exoplanetas y permanecerán en el Módulo hasta que esté completado con todas sus casillas ocupadas por Colonos.



Módulo - Coincidencia de Puertas Espaciales

Los jugadores, siguiendo el orden de turno, vaciarán por completo sus Módulos de Puerta Espacial completados en el orden que deseen, antes de que el siguiente jugador realice su turno. Los Colonos se colocan en las Casillas de colonización vacías de los Exoplanetas.

Cada Exoplaneta tiene diferentes condiciones de colonización y de puntuación (consulta la página 13).

Una Casilla de colonización sólo puede contener a 1 Colono. Existen diferentes tipos de Casillas de colonización.



Casillas básicas – Los Colonos pueden ocupar este tipo de casilla sin necesidad de cumplir condición alguna.



Casillas avanzadas – Este tipo de casilla tienen un prerequisite relacionado con el Exoplaneta.

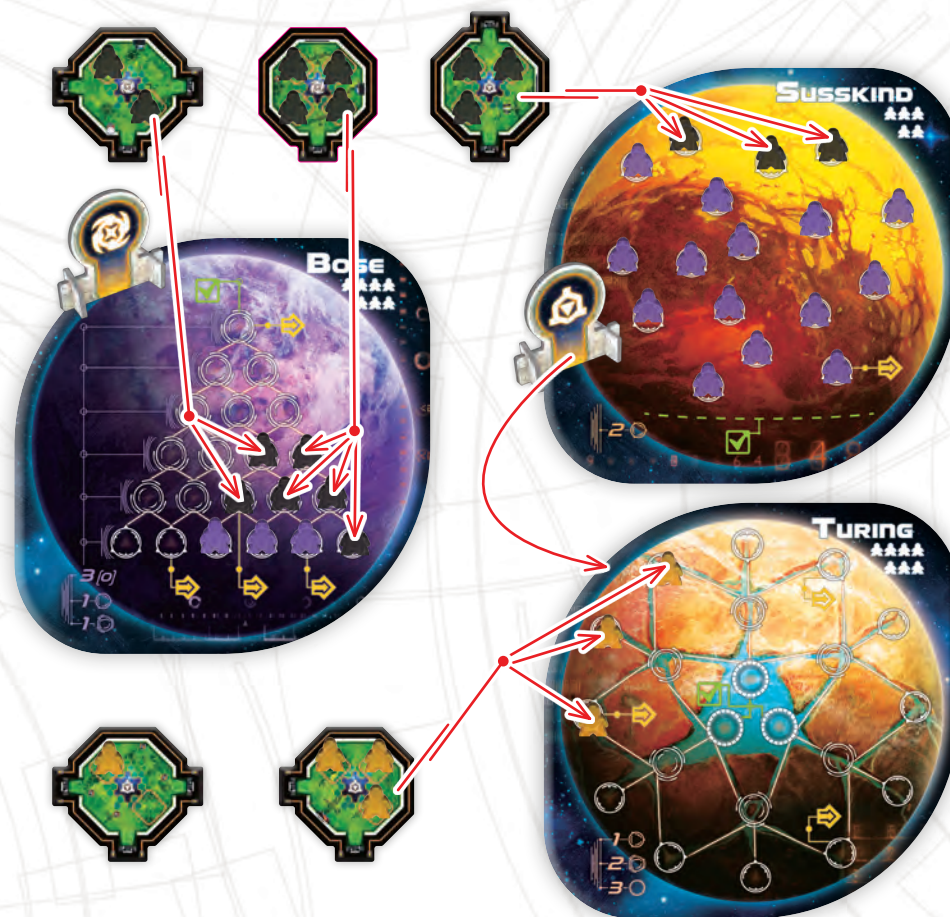


Casillas de predominio – Cuando pones un Colono en este tipo de casilla deberás intercambiar 2 fichas de Predominio de tu elección que se encuentren en el marcador de Predominio de Hawking.



EJEMPLO:

Álex tiene 3 Módulos de Puerta Espacial completados (2 ☼ y 1 ☼). Coloca 2 Colonos en Bose ☼, y después 4 Colonos de nuevo en Bose. Por último, coloca 3 Colonos en las 3 últimas Casillas de colonización disponibles de Susskind ☼. Este Exoplaneta termina cerrado (consulta la página 11). Después de resolver los efectos de cerrar el Exoplaneta, se mueve la Puerta Espacial ☼ a otro Exoplaneta, en este caso, a Turing.



Sara, que juega a continuación de **Álex**, envía 3 Colonos a Turing (cuya Puerta Espacial coincide con la del Módulo de Puerta Espacial de **Álex**). El Colono que se encuentra en el Módulo ☼ no se envía a Turing ya que no está completo.



- Si ya no quedan Exoplanetas que cumplan esa condición, mueve la Puerta Espacial a Hawking.

- Si un Exoplaneta se cierra y no has podido colocar todos los Colonos que han viajado allí desde un mismo Módulo, deberás devolver a la reserva los Colonos restantes de ese Módulo.

- Aun así, los Colonos del resto de Módulos completados podrán viajar al nuevo Exoplaneta si se da el caso que tengas Módulos de Puerta Espacial completos que coincidan con ese Exoplaneta.

- Los puntos de Influencia se registran en la Rueda que se encuentra en Hawking. Cuando ganes puntos de Influencia deberás avanzar tu Colono ese mismo número de casillas en la Rueda.

- Cuando tu Colono haya realizado una vuelta completa a la Rueda (es decir, cada vez que pasa por la flecha entre la casilla 9 y la casilla 10), coge un Colono de tu reserva y ponlo en el Rango gubernamental más bajo en el que no tengas ya una de tus figuras. Si es el tercer o el sexto Rango gubernamental, pon 1 Ingeniero/Ingeniero Jefe en su lugar de una sala de control de tu elección de la Odyssey.

Ganar Influencia en Hawking reduce tu capacidad de obtener puntos de acción en Odyssey.

Devuelve los Colonos del Exoplaneta cerrado a sus dueños. Deja en la caja del juego el Exoplaneta que se acaba de cerrar.

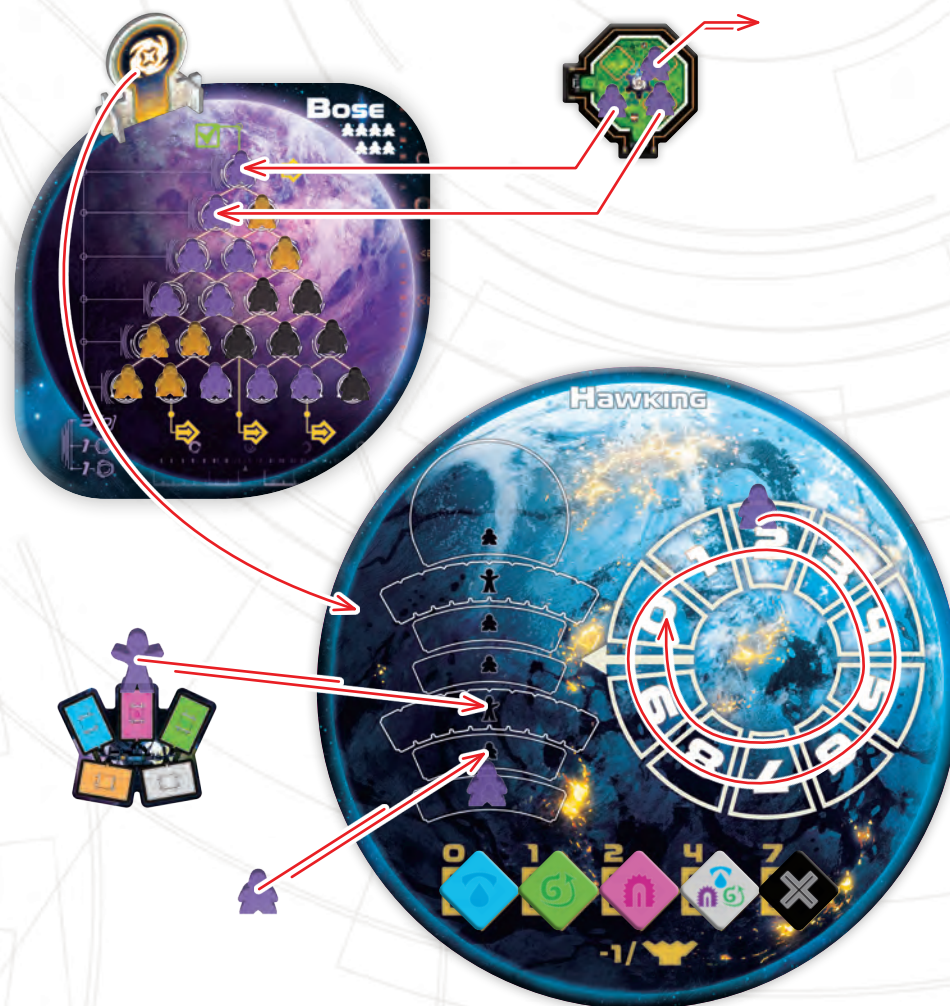
Colonización en Hawking

El Exoplaneta Hawking no dispone de Casillas de colonización. En el momento en el que Hawking tenga al menos 1 Puerta Espacial, cada Colono que viaje allí volverá a tu reserva y te proporcionará 1 punto de Influencia.



Después de que la Puerta Espacial  se haya movido a Hawking, **Carol** envía 4 Colonos desde su Módulo de Puerta Espacial . Esos Colonos vuelven de inmediato a la reserva de **Carol** que, además, obtiene 4 puntos de Influencia.

***Carol** tiene 2 Módulos  completos (con 3 y 4 Colonos respectivamente). Envía 3 Colonos a Bose, ya que dispone de una Puerta Espacial . Pero Bose sólo tiene 2 Casillas de colonización libres, por lo que **Carol** pone sólo 2 Colonos en Bose y devuelve el tercero a su reserva. La Puerta Espacial  se mueve a Hawking ya que no quedan más Exoplanetas sin Puerta Espacial.*



Antes de cerrar Bose, **Carol** tiene 2 puntos y 1 Colono en el Rango gubernamental. Gracias a Bose, obtiene 18 puntos de Influencia. Mueve 18 casillas en la Rueda, pasa por la flecha que se encuentra entre la casilla 9 y la casilla 0 dos veces y termina su movimiento en la casilla 0. A continuación, como ha pasado dos veces por la flecha, añade 2 figuras en el Rango gubernamental; 1 Colono de su reserva en el segundo rango, y 1 Ingeniero de la Odyssey en el tercer rango.

Final de la partida

Cuando se cierre el quinto Exoplaneta (después de que la tercera Puerta Espacial se haya movido a Hawking y se hayan obtenido todos los puntos de Influencia de ese Exoplaneta), cada jugador enviará los Colonos **DE SUS MÓDULOS DE PUERTA ESPACIAL COMPLETOS A HAWKING** y obtendrá 1 punto de Influencia por cada uno de ellos. Tras esto, la partida termina de inmediato.



Puntos de Influencia por Predominio



Por cada sector (Agua, Vida salvaje, Energía), el jugador que más **MÓDULOS ACTIVADOS DE ESE SECTOR TENGA** ganará tantos puntos de Influencia como la posición de la correspondiente ficha de Predominio en el marcador de Predominio.



El jugador con **MÁS CONJUNTOS DE LOS TRES SECTORES DE MÓDULOS ACTIVADOS** (1 Módulo de Agua más otro de Vida salvaje y un último de Energía) gana tantos puntos de Influencia como la posición de la ficha de Equilibrio en el marcador de Predominio.



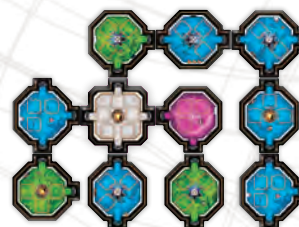
La ficha de Predominio "Ninguno", no proporciona puntos.

En caso de empate en cada una de estas puntuaciones, todos los jugadores empatados obtienen los puntos de Influencia.

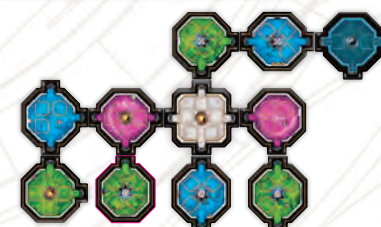
EJEMPLO: El orden de las fichas de Predominio es: Equilibrio [7 puntos], Vida salvaje [4 puntos], Ninguno [2 puntos], Energía [1 punto], y Agua [0 puntos].



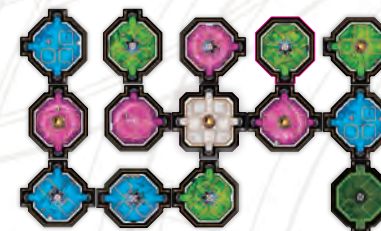
Álex tiene **activados** 3 Módulos del sector de agua, 4 de Vida salvaje y 2 de Energía en su estación espacial.



Sara tiene **activados** 6 Módulos del sector de agua, 3 de Vida salvaje y 1 de Energía en su estación espacial.



Carol tiene **activados** 4 Módulos del sector de agua, 4 de Vida salvaje y 4 de Energía en su estación espacial.



Álex es quien tiene más Módulos del sector de Vida salvaje [4], empatado con *Carol*, por lo que gana 4 puntos de Influencia. *Carol* es quien tiene más conjuntos de 3 Módulos distintos [4 en total], por ello gana 7 puntos de Influencia. También es quien tiene más Módulos del sector de Vida salvaje [4] que le proporcionan 4 puntos de Influencia. Por último, es quien tiene más Módulos del sector de Energía [4] con los que gana 1 punto de Influencia. En total, *Carol* ha ganado 12 puntos de Influencia [7+4+1]. *Sara* es quien más Módulos del sector de agua tiene [6], pero en este caso no obtiene punto de Influencia alguno por ello.



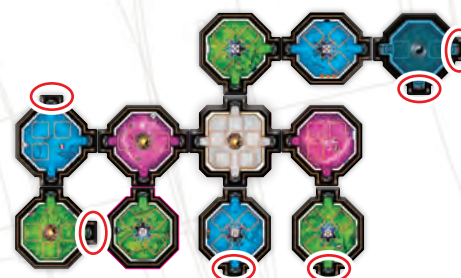
Pérdida de Influencia por la organización de la estación espacial

Cada jugador pierde **1 PUNTO DE INFLUENCIA POR CADA PASILLO ABIERTO AL VACÍO** (que no esté unido a otro Módulo mediante un pasillo) en su estación espacial, incluyendo en este caso tanto los Módulos **ACTIVADOS** como los Módulos **DESACTIVADOS**.

Al perder estos puntos, si tu Colono pasa por la flecha que se encuentra entre la casilla 0 y la casilla 9 de la Rueda, retira una figura de tu color que se encuentre en el Rango gubernamental más alto. Devuelve esa figura a tu reserva.

Ganador de la partida

El jugador cuya figura se encuentre en el Rango gubernamental más alto gana la partida.



EJEMPLO: *Álex* tiene 6 pasillos abiertos al vacío, por lo que pierde 6 puntos de Influencia.

Si varios jugadores ocupan la misma posición en el Rango gubernamental, el jugador con el Colono en una posición más adelantada en la Rueda romperá el empate a su favor. Si el empate persiste, el jugador con más Módulos **ACTIVADOS** en su estación espacial gana la partida.

Exoplanetas

Cada Exoplaneta muestra la siguiente información:

- Nombre del Exoplaneta

- Número de jugadores en la partida



- Puntos de Influencia que puedes ganar



- Casillas de colonización



- Casilla de Predominio



- Condiciones de cierre



Los Exoplanetas que la gente está a punto de colonizar han sido nombrados en honor a famosos científicos del siglo XX. Sus descubrimientos abrieron el camino a la tecnología de la Puerta Espacial.

Satyendra Nath Bose era un físico indio que trabajaba en estadísticas cuánticas y predijo la ahora llamada teoría de Condensado Bose-Einstein. Hoy en día, los gravitones se utilizan para abrir las Puertas Espaciales.

Michael Collins es un astronauta estadounidense que participó en la misión Apolo 11, la primera misión que llevó a los hombres a la Luna. Pilotó el módulo lunar que aterrizó y despegó de la superficie de la Luna.

Paul Dirac fue un físico teórico británico que hizo contribuciones fundamentales a la primera mecánica cuántica y electrodinámica. Fue el primero en predecir la existencia de la antimateria. Como todo el mundo sabe, la antimateria es lo que alimenta las Puertas Espaciales.

Enrico Fermi fue el físico italiano que planteó la paradoja de Fermi, la aparente contradicción entre la falta de pruebas y las estimaciones de la alta probabilidad de la existencia de civilizaciones extraterrestres. O, "¿Dónde están todos?" El viaje intergaláctico a través de las Puertas Espaciales está a punto de proporcionar la respuesta.

Max Planck fue físico alemán en los orígenes de la teoría cuántica, que revolucionó la comprensión humana de los procesos atómicos y subatómicos. Para construir Puertas Espaciales, nuestros científicos tuvieron que ir más allá de la Longitud de Planck.

Bertrand Russell es un filósofo y matemático galés que fundó la filosofía analítica y fue uno de los principales analíticos del siglo XX. El inventor de las Puertas Espaciales pidió permanecer en el anonimato, pero exigió nombrar un Exoplaneta en homenaje a Russell, cuya filosofía antibélica admira.

Leonard Susskind es un físico estadounidense y padre de la teoría de cuerdas. Fue el primero en especular sobre la existencia de los agujeros de gusano, que son las redes utilizadas por las Puertas Espaciales.

Alan Turing era un matemático inglés, considerado el padre de la informática teórica y la inteligencia artificial. Sin millones de algoritmos y la IA, las Puertas Espaciales no podrían abrirse.

Stephen Hawking era un cosmólogo inglés cuyo trabajo sobre los agujeros negros ayudó a los científicos a entender cómo usar la singularidad cuántica en las Puertas Espaciales.

BOSE

Sólo la cima de una montaña gigante sobresale sobre el mar de nubes tóxicas que cubre el Exoplaneta. La colonización va nivel a nivel, hasta llegar a la cima de esa montaña.

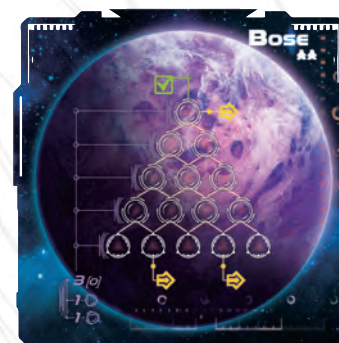
Reglas de colonización

El primer Colono debe ponerse en la base de la montaña (primer nivel).

Un Colono sólo puede ponerse en una Casilla de colonización de un nivel superior si esa Casilla de colonización está unida a 2 Casillas de colonización del nivel inferior.

Condición de cierre

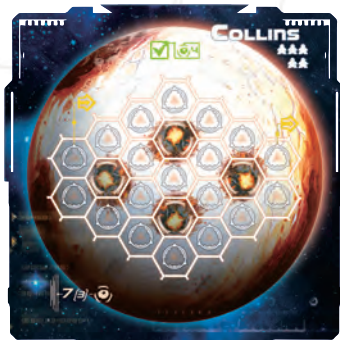
Todas las Casillas de colonización están ocupadas (es decir, hay 1 Colono en la Casilla de colonización de la cima).



Puntos de Influencia

Gana 1 punto de Influencia por cada Colono que tengas en Bose.

El jugador con más Colonos en cada nivel de la montaña gana 3 puntos de Influencia. En caso de empate, ese nivel de la montaña no proporciona puntos de Influencia adicionales.



COLLINS

Collins está confinado en el hielo, excepto en la proximidad de sus volcanes. Estos lugares proporcionan energía subterránea y calientan el área.

Los Colonos deberían rodear los volcanes si desean sobrevivir.



Reglas de colonización

Los Colonos pueden colocarse en cualquier Casilla de colonización disponible. Ten en cuenta que no existe una Casilla de colonización en el centro del Exoplaneta en partidas de 4 jugadores.

Condición de cierre

Collins se cierra cuando se consiguen todos los volcanes. Un volcán se consigue cuando se cumplen cualquiera de las siguientes condiciones:

- Se ocupan las 6 Casillas de colonización alrededor de un volcán O BIEN
- Cuando un jugador obtiene matemáticamente la mayoría absoluta alrededor de un volcán.

Puntos de Influencia

Por cada volcán, el jugador que tenga más Colonos a su alrededor gana 7 puntos de Influencia. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan 3 puntos de Influencia.



DIRAC

Dirac tiene un lado luminoso y un lado oscuro. La colonización de Dirac comienza con el lado luminoso, más accesible y habitable. Cuando haya suficientes Casillas de colonización ocupadas, los recursos obtenidos serán suficientes como para iniciar la colonización del lado oscuro.



Reglas de colonización

Los Colonos se ponen en las Casillas de colonización básicas en primer lugar. Una vez que un jugador tenga 5 Colonos de su color en Casillas de colonización básicas, su sexto Colono puede ponerse en una Casilla de colonización avanzada. Sus siguientes 5 Colonos, de nuevo, deberán ponerse en Casillas de colonización básicas para que su decimosegundo Colono vaya a una Casilla de colonización avanzada, etc.

Un Colono sólo puede ponerse en la Casilla de colonización central si todas las Casillas de colonización básicas están ocupadas.

Condición de cierre

Se ocupa la Casilla de colonización central.

Puntos de Influencia

Gana 1 punto de Influencia por cada Colono que tengas en una Casilla de colonización básica.

Gana 3 puntos de Influencia por cada Colono que tengas en una Casilla de colonización avanzada.

Gana 2 puntos de Influencia por el Colono en la Casilla de colonización central.





FERMI

Fermi es un Exoplaneta con escasos minerales. Puede ser colonizado siempre que los satélites circundantes se utilicen para extraer el mineral necesario para la tecnología, pero las Casillas de colonización que se encuentran en cada satélite están limitadas. La mayoría de los Colonos son enviados al centro del Exoplaneta.



Reglas de colonización

Para cada colonización pon tu primer Colono en una Casilla de colonización disponible de un satélite de tu elección. El resto de los Colonos **QUE PROVENGAN DEL MISMO MÓDULO DE PUERTA ESPACIAL** se deben colocar en el centro del Exoplaneta.

Puedes poner 2 de tus Colonos en el mismo satélite en dos colonizaciones diferentes, pero no ganarás puntos adicionales por ello.

Condición de cierre

2 – 3 JUGADORES

7 de las 8 Casillas de colonización en los satélites están ocupadas.

4 JUGADORES

9 de las 10 Casillas de colonización en los satélites están ocupadas.

Puntos de Influencia

El jugador con más Colonos en el centro del Exoplaneta gana 5 puntos de Influencia. A continuación, ese jugador debe intercambiar la posición de 2 fichas de Predominio que se encuentren adyacentes entre sí.

Si tienes al menos 1 Colono en sólo 1 satélite, gana 3 puntos de Influencia.

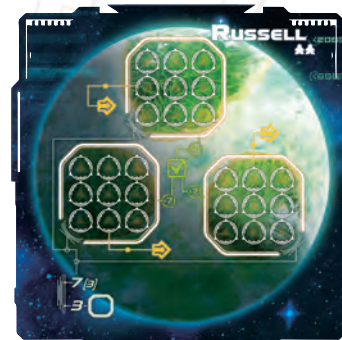
Si tienes al menos 1 Colono en sólo 2 satélites, gana 7 puntos de Influencia.

Si tienes al menos 1 Colono en sólo 3 satélites, gana 12 puntos de Influencia.

Si tienes al menos 1 Colono en sólo 4 satélites, gana 18 puntos de Influencia.

4 JUGADORES

Si tienes al menos 1 Colono en cada uno de los 5 satélites, gana 25 puntos de Influencia.



RUSSELL

El planeta es predominantemente acuático. Russell está azotado constantemente por grandes tormentas. Sólo existen tres o cuatro islas habitables.

Reglas de colonización

Todos tus Colonos que provengan del mismo Módulo de Puerta Espacial deben colocarse en la misma isla. Si no quedan suficientes Casillas de colonización disponibles en esa isla, los Colonos sobrantes deberán volver a tu reserva. Si envías Colonos de dos Módulos de Puerta Espacial distintos, podrás poner los Colonos en dos islas diferentes.



Condición de cierre

2 JUGADORES

Cada una de las tres islas tiene al menos 7 Colonos.

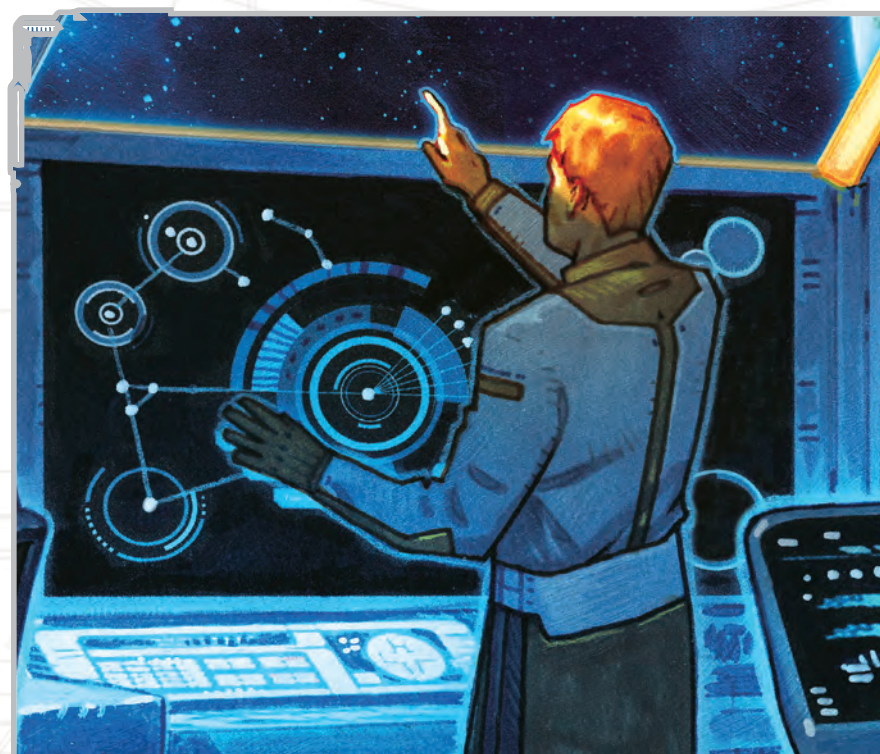
3 – 4 JUGADORES

Cada una de las cuatro islas tiene al menos 5 Colonos.

Puntos de Influencia

Por cada isla, el jugador que tenga más Colonos en la isla gana 7 puntos de Influencia. En caso de empate, los jugadores empatados ganan 3 puntos de Influencia cada uno.

Además, gana 3 puntos de Influencia por cada isla en la que tengas al menos 1 Colono.





SUSSKIND

Hay especies peligrosas, incluso mortales, en la superficie de Susskind. Los colonos deben vivir en las copas de los grandes árboles para escapar de esa amenaza.

Reglas de colonización

Los Colonos pueden colocarse en cualquier Casilla de colonización disponible.

Condición de cierre

Todas las Casillas de colonización están ocupadas.

Puntos de Influencia

Gana 2 puntos de Influencia por cada Colono que tengas en Susskind.



PLANCK

En Planck, los anteriores habitantes construyeron pueblos y carreteras, pero ahora han desaparecido. ¿Dejaron Planck o su raza se extinguió? Este es el misterio de Planck. Los Colonos van a ocupar los asentamientos abandonados y a utilizar la red de carreteras existente.

Reglas de colonización

Coloca tu Colono en cualquier Casilla de colonización disponible.

Condición de cierre

Todas las Casillas de colonización están ocupadas.

Puntos de Influencia

Gana 1 punto de Influencia por cada Colono que tengas en Planck.

El jugador que ocupe el mayor número de Casillas de colonización **CONECTADAS** obtiene 7 puntos de Influencia adicionales. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan 5 puntos de Influencia cada uno.



TURING

Turing es un desierto. Pero hay una red de canales donde la vida es posible. Debes seguirlos desde la periferia hasta el centro del Exoplaneta.

2 JUGADORES

La colonización sólo puede llevarse a cabo progresando a través del canal.

Reglas de colonización

El primer Colono de cada jugador debe ponerse al final de un canal distinto. El resto de los Colonos deberán ponerse directamente al lado de los Colonos de su mismo color.

Condición de cierre

Se ocupa la Casilla de colonización central.

Puntos de Influencia

El primer Colono de cada jugador (al final del canal) proporciona 2 puntos de Influencia a su dueño.

Los siguientes 6 Colonos de cada jugador proporcionan 1 punto de Influencia cada uno a su dueño.

Los últimos 5 Colonos de cada jugador proporcionan 2 puntos de Influencia cada uno a su dueño.

3 - 4 JUGADORES

Las Casillas de colonización pertenecen a uno de estos tres círculos: la periferia, el círculo interior o el centro.

Reglas de colonización

Coloca un Colono en una Casilla de colonización avanzada del círculo interior sólo cuando se ocupen las 3 Casillas de colonización básicas que estén conectadas a esa Casilla.

Coloca un Colono en una Casilla de colonización del centro sólo cuando se ocupen las 3 Casillas de colonización avanzadas que están conectadas a esa Casilla.

Condición de cierre

Se ocupan las 3 Casillas de colonización centrales.

Puntos de Influencia

Gana 1 punto de Influencia por cada Colono que tengas en una Casilla de colonización básica.

Gana 2 puntos de Influencia por cada Colono que tengas en una Casilla de colonización avanzada.

Gana 3 Puntos de Influencia por cada Colono que tengas en una Casilla de colonización central.

