

EXODUS FLEET

A Game by Gabriel J. Cohn



INTRODUCCIÓN

Han pasado 86 años desde la guerra. El invierno nuclear ha comenzado a disiparse, pero con el paso de los años se ha hecho evidente que el mundo ha sufrido daños permanentes. La vida silvestre está casi extinta y los cultivos prosperan en un suelo devastado. Salvar el planeta parece ser una causa perdida y las sectas posteriores al fin del mundo están comenzando a cobrar vida entre el pequeño número de sobrevivientes esparcidos por todo el mundo.

Algunas pequeñas comunidades estables se han formado bajo los líderes del nuevo mundo pero aun así la mayoría de las personas pertenecen a "tribus" itinerantes que buscan entre los restos de las civilizaciones de antes de la guerra o intentan cultivar en zonas donde la guerra no golpeó con tanta fuerza... Existe un comercio rudimentario que utiliza "unidades de intercambio" como el oro y otros metales raros, pero sólo una cosa une verdaderamente a la humanidad: la esperanza de que puedan escapar y localizar un nuevo hogar en algún lugar más allá de nuestro Sistema Solar.

Un pequeño grupo de naves espaciales interestelares, conocido como la Flota del Éxodo, se está reuniendo en órbita y se está preparando para ir más allá de los confines conocidos por la humanidad. El destino de la flota aún no está establecido, pero solo tienen un corto período de tiempo antes de que lleguen al máximo de su capacidad. Con varias naves de mando central rodeadas por una serie de naves de minería, exploración, transporte y construcción, la Flota del Éxodo espera volverse lo suficientemente autosuficiente para sobrevivir en el espacio profundo durante las generaciones venideras.

Tú y tus compañeros asumirán los roles de los comandantes de una flota de naves estelares que se alejan del planeta moribundo, con la esperanza de encontrar un nuevo hogar. ¿Ayudarás a la humanidad a sobrevivir construyendo las naves más poderosas? ¿O llevarás a la mayoría de las tribus a un lugar seguro? ¿Se abastecerá la flota con bienes suficientes para sobrevivir? ¿Explorar el espacio profundo? ¿O aspirarás a ser el más rico de los comandantes?

SUPERVIVIENTES DE LA GUERRA ABAJO – FACCIÓNES



Los **Paumeritas** se enorgullecen de su ingenio. Siempre buscando una nueva forma de reunir los materiales necesarios para mejorar la difícil situación de la humanidad, fueron en gran parte responsables de los avances en los vuelos espaciales que permitieron la construcción de la Flota Exodus. No solo son dominantes en el campo de la construcción de naves estelares sino que también tripularon las primeras misiones de exploración del espacio profundo, de las cuales solo 2 de 7 lograron regresar.



Predicar un mensaje de esperanza y unidad para la humanidad no ha impedido que los **Wet-rockers** (como se les conoce burlescamente) reclamen algunas de las minas XU más valiosas del planeta (sin mencionar algunos planetas cercanos). Muchos ven su religión como un peligroso esquema piramidal o simplemente como una secta, pero es difícil negar que han sido efectivos manteniendo la prosperidad de su círculo íntimo. Armados con un balde de dinero en efectivo y sus lenguas de plata, esperan comprar su camino a la prominencia en la Flota del Éxodo.



Los miembros de la **Liga-B** siempre se han aferrado a los ideales de que el uso inteligente de los recursos puede salvar a la humanidad. De hecho, muchas personas atribuyen la existencia continua de la humanidad a su genio en el desarrollo de nuevas técnicas agrícolas. Por supuesto, su principal preocupación en la creación de la Flota del Éxodo fue ayudar a establecer las capacidades de hipervelocidad de las naves de transporte para que, a medida que la flota creciera, más tribus pudieran ser rescatadas de un planeta moribundo.



Desde la guerra, los **Karpianos** han expandido su territorio y su influencia en todo el mundo, estableciendo extensas redes comerciales y ganando una sólida reputación por ser buenas personas a las que acudir en una crisis. Mientras se preparan para lanzar su nave de mando para unirse a la Flota del Éxodo, esperan hacer uso de sus habilidades para ayudar a la flota a crecer y prepararse para lo inesperado.



Los **Cedarim** son conocidos por su ética de trabajo y filosofía comunitaria. Ponen al grupo antes que al individuo y con frecuencia son buscados como pacificadores cuando otras facciones entran en conflicto entre sí. Su enfoque al prepararse para el Éxodo está en la reducción de desperdicios. Han visto lo difícil que ha sido la supervivencia en la Tierra y quieren asegurarse de que la humanidad esté haciendo todo lo posible para garantizar la supervivencia en el espacio.

RESUMEN DEL JUEGO

El juego se juega en varias rondas. En cada ronda, cada jugador tomará un turno como Almirante de la flota, pero no importa quién sea el Almirante, todos los jugadores participarán.

En el turno de un jugador como Almirante, puede optar por obtener ingresos de sus naves o elegir una de cuatro acciones. Estas acciones permiten a los jugadores extraer recursos de planetas cercanos, construir nuevas naves, transportar tribus desde la Tierra para unirse a la flota y explorar el espacio profundo para obtener habilidades especiales. Para cada una de estas cuatro acciones, los jugadores pujarán dinero (conocido como XU o unidades de intercambio). Aquellos que pujan más alto pueden realizar acciones más poderosas, y aquellos que pujan demasiado bajo pueden quedar excluidos de estas acciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ganar la mayor cantidad de **puntos de supervivencia**. Estos puntos representan su contribución a la capacidad de la flota para sobrevivir el tiempo suficiente para encontrar un nuevo hogar. Los puntos se obtienen principalmente por traer tribus de la Tierra a sus naves, por construir poderosas naves y por controlar varias naves en una de las cinco facciones. Además, se pueden ganar puntos al final del juego por tener la mayor cantidad de dinero sin usar (XU), recursos y tarjetas de explorador.

COMPONENTES Y CONFIGURACIÓN

TABLERO CENTRAL y PLANETAS:

Coloque el Tablero Central en el medio de la mesa.

Baraja los planetas. Distribuye 1 planeta boca arriba en los espacios de planeta 'Actual', 'Siguiendo' y 'Tercer'. Coloca el resto boca abajo en la caja de mazo de planetas.

Coloque el marcador redondo en el espacio "1". Este marcador avanzará después de cada ronda (cada jugador será Almirante de Flota una vez durante una ronda). La puntuación ocurrirá en cada una de las rondas marcadas.

TRIBUS, RECURSOS, XU y CARTAS DE EXPLORADOR:

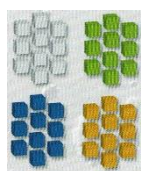
Baraja el mazo del Explorador y colócalo boca abajo sobre la mesa. Apila las cartas XU cerca del área de juego. Es posible que desee seleccionar a una persona para que sea el "banquero". El cambio puede y debe hacerse libremente. El dinero no está destinado a ser limitado.



XU



MARCADOR DE
ALMIRANTE DE LA
FLOTA



RECURSOS



TRIBUS



TABLERO CENTRAL Y PLANETAS

ALMIRANTE DE FLOTA Y MARCADOR DE JUGADOR INICIAL:

Selecciona al azar a un jugador para que sea el Almirante inicial. Entrégale la carta de Almirante de la flota y el marcador de jugador inicial. El marcador de jugador inicial es un recordatorio de que cada vez que vuelva a suceder el turno de ese jugador, el marcador de ronda debe avanzar.

Las tribus y los cubos de recursos también deben colocarse cerca, al alcance de todos los jugadores.

Tenga cuidado de dar a los jugadores los tableros de jugador que indican el orden de jugador correcto en la esquina superior derecha del tablero.



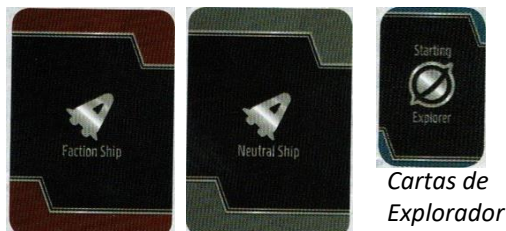
Íconos de orden de turno

NAVES:

Ordena el sub-mazo inicial de 10 cartas de naves por facción. Estas naves tienen un después del título de la nave y pone "Nave de facción inicial" en el reverso de la tarjeta. Baraja el mazo principal de Naves de facción (35 cartas) y colócalo boca abajo sobre la mesa. Luego, baraja el sub-mazo de 10 cartas y coloca esas cartas boca abajo EN LA PARTE SUPERIOR del mazo principal. Reparte 5 naves de este mazo boca arriba en el centro de la mesa. (Es importante ponerlos en línea, con un claro lado "izquierdo" y "derecho").

Baraja las naves neutrales. En una partida de 4 o 5 jugadores, coloca 5 naves neutrales boca arriba en el centro de la mesa. En un juego de 2 o 3 jugadores, reparte 4. Coloca el resto de naves neutrales boca abajo cerca.

Dale a cada jugador un TABLERO DE JUGADOR y las 2 cartas de NAVE DE MANDO correspondientes como se indica al lado de su nombre de facción en la parte superior de su tablero de jugador. Estas cartas dicen "Nave de mando de la facción" en la parte posterior. Deben elegir una nave de mando y devolver la otra a la caja.



Cartas de Explorador

Luego, dé a cada jugador XU igual a los ingresos en su Nave de Comando, y CARTAS DE EXPLORADOR INICIAL (marcadas con un 4) que correspondan a su Nave de Comando. Las tarjetas Explorer y XU se pueden mantener en secreto hasta que se usen.

Naves Neutrales Naves de Facción

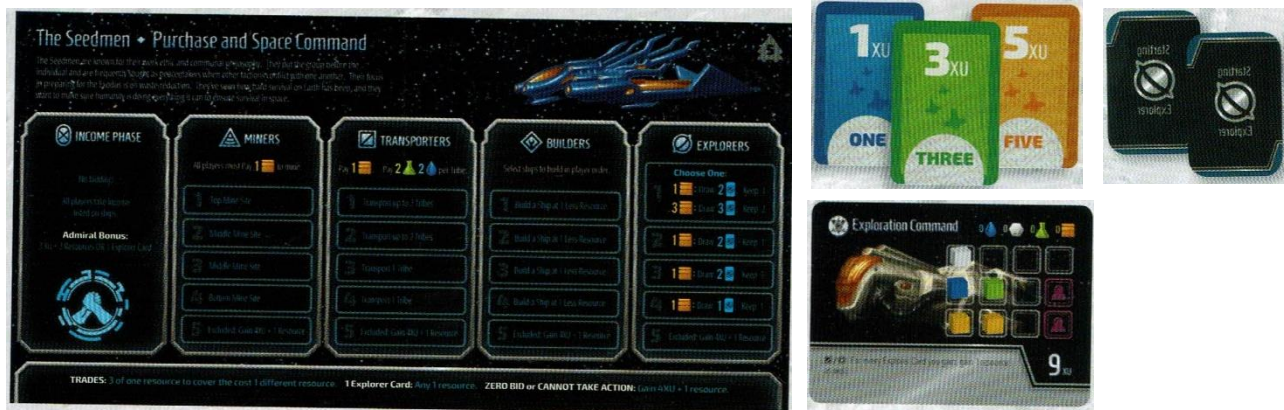
Finalmente, cada jugador recibe 2 , 1 , 1 , y 1 . Estos se colocan en el almacenamiento de su nave de Mando inicial.



Naves de Facción



Naves Neutrales

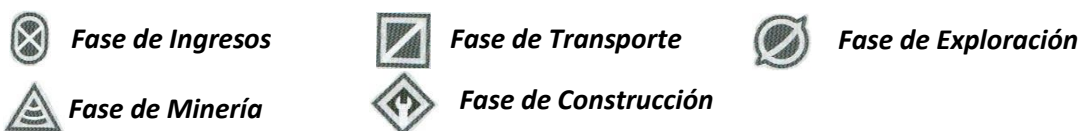


Tablero de Jugador, Nave de Mando, XU, Cartas de Explorador iniciales y Recursos.



CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

TODAS LAS FASES DEL JUEGO

Después de la configuración inicial, los jugadores se turnarán para ser el Almirante de la flota. En el turno de cada jugador como Almirante, pueden elegir una de las cinco opciones de fase:



Todos los jugadores participan en cada fase. Los detalles de cómo transcurre cada fase se encuentran a continuación.

Las habilidades de las cartas a menudo indican cuándo se pueden usar. Por ejemplo, la nave mercante de la siguiente página tiene el ícono , que indica que su habilidad se puede usar durante cualquier fase. La habilidad del Centro de Bienvenida tiene el ícono , que indica que su habilidad solo se puede usar durante la fase de transporte.

Una vez que se completa una fase determinada, la carta de almirante pasa en el sentido de las agujas del reloj al siguiente jugador. Éste jugador puede elegir cualquiera de las cinco fases, **excepto la misma fase que eligió el jugador anterior**. Esto quiere decir que puede haber partidas en las que haya fases que nunca lleguen a ser jugadas.

Después de que todos los jugadores hayan tenido un turno como almirante, la ronda termina. Mueve el marcador de ronda y comience la siguiente ronda. Después de un cierto número de rondas, obtendrá puntos durante la "Puntuación A"; luego, el juego continuará durante varias rondas más hasta que finalice el juego. Momento en el que se anotarán más puntos ("Puntuación B").

Esta tabla muestra el número de rondas en un juego y cuándo ocurren las rondas de puntuación:

| Número de Jugadores | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------------|----|----|---|---|
| Puntuación A al final de la Ronda | 7 | 6 | 4 | 3 |
| Puntuación B al final de la Partida | 13 | 11 | 8 | 6 |

SOBRE LOS RECURSOS

Todos los recursos recolectados deben almacenarse en las naves de un jugador al final de cada fase. En medio de una fase se pueden tener recursos por encima de su capacidad de almacenamiento. Al final de una fase, si no hay suficiente espacio, los recursos no usados sin sitio son descartados.

COMERCIO: Se pueden intercambiar 3 de cualquier recurso por 1 de cualquier otro tipo del suministro general SOLAMENTE cuando un jugador pueda pagar recursos para llevar a cabo la acción (por ejemplo, al pagar para minar, construir una nave, transportar o usar una tarjeta de explorador). **Los XU y las tribus no se consideran recursos.**

Los recursos (y tribus) se pueden mover entre naves en cualquier momento.

La cantidad de cubos, tribus y XU disponibles NO está limitada. En el improbable caso de que se quede sin cubos, utilice otro objeto como sustituto temporal.

EXPLICACIÓN DE LAS FASES

Cuando sea tu turno de ser el Almirante de la Flota, elegirás una de las cinco fases para ejecutar. No puede ser la misma fase que eligió el anterior Almirante de Flota. La mayoría de las fases implican una licitación simultánea por los servicios ofrecidos. La fase de ingresos es diferente porque no hay oferta. A continuación se muestra una descripción detallada de cada fase. Muchas naves o cartas de explorador proporcionan beneficios que solo se pueden usar durante una fase en particular. Esto se indica mediante los iconos de fase correspondientes antes de la habilidad.

(A) FASE DE INGRESOS

Cada nave genera ingresos por sus actividades en la flota. Puede usar estos XU ganados con tanto esfuerzo para su beneficio...

Cada jugador toma una cantidad de XU del suministro igual a la suma de los ingresos generados por cada una de sus naves. Los ingresos de cada nave se encuentran en la esquina inferior derecha de cada tarjeta de nave. La cantidad de dinero que posee cada jugador puede mantenerse siempre en secreto. Se puede cambiar dinero con la banca en cualquier momento.

BONUS DE ALMIRANTE: El Almirante puede elegir una de dos opciones:

- Un extra de 3 XU y 2 recursos de su elección... o
- Robar y quedarse con una Carta de Explorador.

Algunas naves (por ejemplo, la Central Energética o Refugio) te permiten realizar acciones especiales durante la fase de ingresos.

(B / C / D / E) SUBASTA DE LAS CUATRO FASES DE ACCIÓN:

Minería, Transporte, Construcción, Exploración

Ser el almirante te permite marcar el ritmo. Tú decides quién se pone a trabajar... y quién se queda con el extremo más corto del palo. Pero sigue siendo un mercado libre y los trabajadores irán donde está el dinero. Puja de forma inteligente y podrás contratar a la tripulación que necesites ...

Si se activa una de estas cuatro fases de acción, los jugadores pujarán (usando sus cartas XU) por el derecho a **contratar una tripulación para realizar la tarea de esta fase:**

- Cada jugador solo puede hacer una oferta. El primero jugador será el situado a la izquierda del Almirante y avanza en el sentido de las agujas del reloj. El almirante es el último en pujar.
- Las pujas deben ser de 3 XU o más.
- Cada puja debe ser única, por lo que si el primer jugador puja 4XU, el siguiente jugador puede pujar 3 XU, 5 XU (o más) o pasar.
- Los jugadores pueden pasar en lugar de hacer una oferta. Los jugadores que pasan quedan excluidos de la acción, pero reciben 4XU y 1 recurso de su elección en este momento. (NOTA: todavía pueden usar las naves que se activen en esa fase). Puedes pasar incluso cuando eres el Almirante.
- Cuando haga la oferta, coloque los XU requeridos para esa oferta boca arriba frente a usted.
- **OFERTAS PERDIDAS:** Si todos los jugadores pujan, el jugador que haya ofertado menos será el excluido de la acción (excepto en una partida a 2 jugadores). **Ese jugador no paga su oferta**, y recibe 4XU y 1 recurso de su elección como si hubiera pasado.
- Todos los demás jugadores DEBEN pagar su oferta al suministro y "contratan un equipo". Los beneficios que reciban serán diferentes según la cantidad que oferten en comparación con los otros jugadores. Siempre puedes tomar 4XU y 1 recurso del suministro en lugar de realizar la acción (pero no recibirás tu puja a menos que todos los jugadores pujen y tú hayas pujado con la puja más baja).

NOTA IMPORTANTE SOBRE LOS PODERES DE LAS NAVES: Los poderes especiales y las cartas de explorador de todas las naves que no se relacionen directamente con la subasta no se pueden utilizar hasta DESPUÉS de que se complete la puja para una fase determinada.

Algunas naves (p. Ej., Saltabloqueos) y cartas de explorador (p. Ej., Perdido en el Espacio) pueden alterar las ofertas de forma retroactiva. Si alguno de estos puede ser utilizado, los jugadores deberán esperar antes de pagar sus pujas.

Las naves que otorgan XU cada vez que se activa una fase determinada (por ejemplo, Unión de Transportistas) no otorgan XU hasta DESPUÉS de completar la puja. Del mismo modo, la nave mercante no se puede utilizar hasta que se complete la subasta.

(B) FASE MINERA (ACCIÓN)

La contratación de equipos de minería es fundamental. Sin recursos, no puedes traer más tribus a bordo, construir naves o explorar el espacio profundo. Desafortunadamente, los equipos de minería varían mucho en tamaño y eficiencia ...

En la fase de minería, los jugadores contratan equipos de minería para recolectar recursos del planeta en el espacio "Planeta Actual".

La recolección de recursos debe ser **simultánea** siempre que sea posible. Si no es así, vaya en orden de la oferta más alta a la más baja. Del mismo modo, si los jugadores reúnen demasiados recursos para almacenar y deben descartar algunos se puede hacer simultáneamente.

Todos los jugadores que contraten un equipo de minería **deben pagar 1** a la reserva para minar. Es muy fácil de olvidar, ¡pero es importante recordarlo!

Como siempre, puede pagar 3 de un recurso diferente para cubrir el costo de 1.

Los jugadores recolectan recursos de acuerdo con sus ofertas, y las ofertas más altas toman los recursos que se muestran en las filas más altas. Esto se resume en los tableros de los jugadores.

En un juego de 2 o 3 jugadores, el postor más alto recolecta los recursos en el nivel medio y el segundo postor más alto recolecta los recursos en el nivel inferior del planeta.

En un juego de 4 jugadores, los tres mejores postores obtienen los tres niveles del planeta en orden de arriba hacia abajo.

En un juego de 5 jugadores, los postores del segundo y tercer lugar obtienen los recursos del nivel medio, el primero las del primer lugar y el cuarto el último lugar.

Como siempre, al final de la fase, todos los recursos recolectados deben almacenarse en las naves de un jugador. Si no hay suficiente espacio, se descartan.

Una vez que todos los jugadores hayan reunido sus recursos, el "Planeta Actual" va a la pila de "descartes de planetas" boca abajo. Luego, cambie el "Planeta Siguiente" al lugar del "Planeta Actual" (que se extraerá la próxima vez que haya una fase de extracción) y cambie el "Tercer Planeta" a la ranura del "Planeta Siguiente". Por último, levante un nuevo planeta para colocarlo como "Tercer Planeta".

Hay muchas naves (p. Ej., Nave de Transporte o Centro de Redistribución) y cartas de explorador (p. Ej., Mascota Alienígena) que afectan a la minería. Pueden afectar a la subasta, el costo o la cantidad de recursos recolectados.

¡Algunas naves (por ejemplo: Mini-Minador) te permiten recolectar recursos sin contratar una tripulación!

Algunas naves (por ejemplo, los Exploradores Submarinos) Permiten a los jugadores realizar acciones adicionales durante la fase de minería.




(C) FASE DE TRANSPORTE (ACCIÓN)




A medida que la Tierra muere, la clave para la supervivencia de la humanidad radica en sacar a la gente del planeta y llevarla al espacio. Pero, para hacer eso, necesitamos suficiente biomasa y agua para sustentarlos ... y una tripulación lo suficientemente intrépida como para volar a la Tierra y regresar ...

En la fase de transporte, los jugadores contratan equipos de transporte para traer tribus de la Tierra a unirse a la flota. Cada jugador puede pagar por las tribus que transporta **simultáneamente**.

Los jugadores normalmente pueden transportar 1 o 2 tribus (dependiendo del orden conseguido tras la subasta.

| TRANSPORTE SEGÚN ORDEN TRAS LA SUBASTA | | | | |
|--|----------------|----------------|--------------------|--------------------|
| Orden | 1er Lugar | 2ºLugar | 3er Lugar | 4ºLugar |
| 2 Jugadores | Hasta 2 tribus | 1 Tribu | N/A | N/A |
| 3 Jugadores | Hasta 2 tribus | 1 Tribu | Excluido. 4XU y 1R | N/A |
| 4 Jugadores | Hasta 2 tribus | Hasta 2 tribus | 1 Tribu | Excluido. 4XU y 1R |
| 5 Jugadores | Hasta 2 tribus | Hasta 2 tribus | 1 Tribu | 1 Tribu |

Todos los jugadores que contraten transportadores deben pagar exactamente 1  en total (no uno por tribu). Además pagan 2  y 2  por cada tribu que transportan. Por cada tribu que transporta un jugador, toma una ficha de tribu púrpura y la coloca en uno de los espacios para tribus púrpura ("viviendas") en sus naves. Los jugadores no pueden transportar tribus para las que no tengan alojamiento.

Muchas naves (por ejemplo, el Centro Logístico) ofrecen descuentos en el transporte de tribus. Estos descuentos son acumulativos, por lo que, por ejemplo, un jugador con el Recolector de Hielo y la Reserva podría transportar una tribu pagando solo 1 . Y su segunda tribu costaría solo 1  y 1 .

Hay otras naves (por ejemplo: Hospital) y Tarjetas de Explorador (por ejemplo: Agujero de gusano) que permiten a los jugadores transportar tribus adicionales cuando contratan una tripulación para el transporte.

Algunas naves (por ejemplo: Mini-Transporte) permiten a los jugadores transportar tribus sin contratar Transportistas.

También hay naves (por ejemplo: Centro de Bienvenida) que permiten realizar acciones adicionales durante la fase de transporte.

Y, algunas naves (p. Ej., Criadores de Alienígenas) y cartas de explorador (p. Ej., Flota Encuentro) te permiten ganar tribus por otros medios además del "transporte" durante otras fases del juego. Si una carta como esta no usa la palabra "transporte", **¡no se aplicarán** descuentos por transporte!.

(D) FASE DE CONSTRUCCIÓN (ACCIÓN)

Contratar a los mejores expertos en construcción le brindará la oportunidad de obtener los mejores planos para naves que se puedan construir...

En la fase de construcción, los jugadores contratan equipos de construcción para construir nuevas naves para sus flotas.

1) Los jugadores seleccionan qué naves quieren construir en **orden de puja**. Los jugadores solo pueden construir una nave durante esta fase (a menos que el poder de otra nave permita lo contrario). Los jugadores pueden construir naves de facción o naves neutrales.

2) Cada jugador paga los costos correspondientes por las naves elegidas. **¡Aunque cuando contratas a un equipo, obtienes un descuento automático de un recurso!** Una vez que el mejor postor ha terminado de pagar por su nave, el segundo postor selecciona otra nave y así sucesivamente.

MÉTODO RECOMENDADO PARA EL PAGO DE LAS NAVES

Se recomienda que los jugadores tengan cuidado al pagar las naves, ya que los costos son altos y se pueden pagar con múltiples descuentos y fuentes de recursos. A menudo es mejor colocar los recursos que está utilizando para pagar una nave junto a la parte de "Costo de Construcción" de la misma. Luego, declare verbalmente qué descuentos cubren los recursos faltantes o elimine los recursos en exceso que están cubiertos por otros descuentos. Esto elimina la confusión y permite que otros jugadores verifiquen sus cuentas.

3) Las naves compradas se colocan en el área de juego de cada jugador y los poderes que proporcionan las naves se activan inmediatamente después de que se hayan pagado todos los recursos.

4) Al final de la fase, las naves de facción construidas se reemplazan desde el mazo. Las naves neutrales no se reemplazan.

- En una partida de 2 o 3 jugadores, las dos naves de facción restantes más a la derecha se descartan. Desliza todas las naves hacia la derecha para llenar todos los espacios, luego reparte nuevas naves de facción a la izquierda hasta que queden 5 naves de facción boca arriba.



- En una partida de 4 o 5 jugadores, se descarta la nave de facción restante más a la derecha. Desliza todas las naves hacia la derecha para llenar todos los espacios, luego reparte nuevas naves de facción a la izquierda hasta que queden 5 naves de facción boca arriba.

- Si las naves son construidas fuera de la fase de construcción, se reemplazan al final de la fase correspondiente.

Muchas naves (por ejemplo: Reciclador) reducen el costo de construir más naves. Estos descuentos son acumulativos. Por lo tanto, un jugador que contrate Constructores (-1) y posea Constructores Militares (-1) y Reciclador (-2) podría construir una nave pagando 4 recursos menos que el costo indicado.

Hay muchas otras naves que podrían afectar la fase de construcción (por ejemplo, el Comando de Comercio).

Algunas naves te permiten tomar medidas inmediatamente cuando se construyen (p. Ej., Unión de Constructores o Embarcación de Navegantes).

El descuento automático de un recurso por contratar una tripulación no se aplica si se construye una segunda nave en la misma fase (debido a la Unión de Constructores) o cuando construye fuera de la Fase de construcción (debido a Tripulación de Constructores Alienígenas), pero todos los demás descuentos basados en naves (por ejemplo, del Reciclador) se aplican en esas situaciones.

(E) FASE DE EXPLORACIÓN (ACCIÓN)

A medida que la flota se aleja cada vez más de la Tierra, la necesidad de explorar el espacio profundo aumenta. Hay riquezas por ahí, seguro, y tal vez algunos planetas prometedores para asentarse ...

En la fase de explorador, los jugadores contratan equipos de exploración para buscar nuevos planetas, razas alienígenas y otros recursos en el espacio profundo.

Explorar cuesta 1. El jugador en primer lugar puede pagar 2 extra para robar y quedarse con una carta adicional.

Al pagar, los jugadores roban y examinan cartas de la baraja de cartas Explorador. El número de cartas que los jugadores **roban** y **conservan** se puede encontrar en la siguiente tabla o en los tableros de los jugadores. Los descartes se colocan cerca de la baraja del explorador y se pueden añadir y barajar al mismo si es necesario. Todos los robos, descartes y acciones relacionadas deben ocurrir **simultáneamente**.







Las cartas de explorador que guardan los jugadores se colocan boca abajo.

Muchas naves permiten a los jugadores realizar acciones adicionales durante la fase de exploración (por ejemplo, Mercado Negro, Almacenamiento Seguro, etc.). Los "robos" y "retenciones" de cartas de explorador adicionales de dichas naves deben tratarse por separado. Por lo tanto, si usa el Mercado Negro y es el

segundo postor, robará dos cartas y se quedará con una DOS VECES. Alternativamente, si deja de hacer una puja, aún puede usar el Mercado Negro (u otras naves similares) para ganar Cartas de Explorador.


Hay algunas naves neutrales (por ejemplo, Explorador Militar) que permiten a los jugadores ganar puntos por cartas de explorador.

La bonificación de almirante para la fase de ingresos y algunas naves (p. Ej., Exploradores submarinos) permiten a los jugadores obtener cartas de explorador en otras fases del juego.

| EXPLORACIÓN SEGÚN ORDEN TRAS LA SUBASTA | | | | | |
|---|---|---|---|--|--|
| Orden | 1er Lugar | 2ºLugar | 3er Lugar | 4ºLugar | 5ºLugar |
| 2 Jugadores | Paga 1  para robar 2 cartas y quedarte 1 O Paga 3  para robar 3 cartas y quedarte 2 | Paga 1  para robar 2 cartas y quedarte 1 | N/A | N/A | N/A |
| 3 Jugadores | | | Excl. No gasta recursos y obtiene 4XU y 1R | N/A | N/A |
| 4 Jugadores | | | Paga 1  para robar 1 carta y quedarte 1 | Excl. No gasta recursos y obtiene 4XU y 1R | N/A |
| 5 Jugadores | | | Paga 1  para robar 2 cartas y quedarte 1 | Paga 1  para robar 1 carta y quedarte 1 | Excl. No gasta recursos y obtiene 4XU y 1R |

USO DE TARJETAS DE EXPLORADOR

Las tarjetas de explorador se pueden usar de tres maneras:

- 1) Algunas naves te permiten almacenar tarjetas de explorador para obtener puntos.
- 2) Se puede descartar cualquier Carta de Explorador para obtener 1 recurso en cualquier momento. Por ejemplo, un jugador podría hacer esto si le falta un recurso para construir un naves, o si necesita minar pero no tiene  alguna.
- 3) Las Cartas de Explorador se pueden jugar en cualquier momento, excepto durante la subasta (con la única excepción de "Perdidos en el espacio"). Las cartas de Explorador se pueden jugar durante la misma fase en la que se gana la carta por el efecto indicado en la carta. Algunas pueden jugarse boca arriba para efectos continuos. La mayoría de las cartas de explorador se descartan para recolectar recursos o realizar otras acciones cuando el jugador así lo desee.
 - Muchas resultan en una ganancia inmediata de recursos que pueden usarse inmediatamente o almacenarse en un naves.
 - Algunas cartas permiten otros efectos inmediatos (ganar una tribu, ganar XU, comprar recursos, vender recursos, etc.)
 - Algunas cartas se juegan boca arriba y permanecen frente al jugador de forma permanente.

4) Si se juegan dos Cartas de Explorador simultáneamente Y hay conflicto (p. Ej., Dos jugadores juegan "Tripulación de Constructores Alienígenas"), los jugadores las jugarán en orden según las pujas O, si no se ha establecido un orden de puja, en el sentido de las agujas del reloj desde el Almirante.

NOTA: Una vez que se usa una tarjeta de Explorador para uno de los propósitos anteriores, no se puede usar más adelante para un propósito diferente. Esto significa que si se ha almacenado, ya no se puede jugar por su capacidad y no se puede descartar como recurso.

PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN A

Al principio del viaje de la flota desde la Tierra, se juzgará quién está ayudando más a la humanidad ...

Al final de la ronda en la que debería producirse la puntuación A, los jugadores deben anotar los puntos de supervivencia en la hoja de puntuación de la siguiente manera:

TRIBUS: Cada jugador recibe dos puntos de supervivencia por cada tribu en sus naves.

NAVES NEUTRALES: Cada jugador recibe el número de puntos de supervivencia que se muestra en el lado izquierdo de la carta de nave, encima del cuadro de habilidad.

- Todos los naves de facción valen cero en esta categoría.
- Los naves con un * describen en su texto cómo puntúan.

FACCIONES: Obtén puntos por cada facción de la que controles naves según la tabla a continuación. Los iconos de facción están en la esquina superior izquierda de las cartas de nave de facción.

| Número de naves que controlas de la facción | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | (Cada nave adicional) |
|---|---|---|---|---|----|----|----|-----------------------|
| Puntos que ganas | 1 | 3 | 5 | 8 | 12 | 17 | 22 | (+5 Puntos) |

Nuevas naves neutrales: una vez que haya terminado con la puntuación A, agregue 4 nuevas naves neutrales en una partida de 2/3 jugadores o 5 con 4/5 jugadores.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN B

El juego termina después de varias rondas. Sin embargo, antes de que se produzca la puntuación final, es posible que los jugadores quieran jugar algunas de sus cartas de explorador. Procede de la siguiente manera:

El jugador con más cartas de explorador puede jugar una carta o pasar. Una vez que un jugador pasa, no puede jugar más cartas de explorador. El jugador con la siguiente mayor cantidad de Cartas de Explorador juega una carta o pasa. Y así sucesivamente ... repita este proceso hasta que todos los jugadores hayan pasado.

Si hay un empate para quién tiene más cartas de Explorador restantes, todos los jugadores empatados deben decidir simultáneamente si están jugando una carta o no. Hágalo seleccionando en secreto una tarjeta XU de uno o tres. Un 1 indica que jugará una carta de explorador, un 3 indica que no

PUNTUACIÓN FINAL

A medida que la flota se acerca al límite del espacio conocido, más allá del cual no se pueden rescatar más tribus de la Tierra, se emitirá el juicio final sobre quién es más probable que ayude a la humanidad a sobrevivir al viaje ...

Registre los puntos de supervivencia en la hoja de puntuación de la siguiente manera:

TRIBUS: 3 puntos cada uno (no 2, como estaban en la puntuación A).

NAVES NEUTRAS: puntua igual que en la puntuación A.

FACCIONES: puntua igual que en la puntuación A.



MÁS RECURSOS NO UTILIZADOS / XU / CARTAS DE EXPLORADOR: para cada categoría, el jugador con mayor número del elemento enumerado en su área de juego al final de la partida, anota 1 recurso de supervivencia (1 por recurso, 1 por XU y 1 por Carta de Explorador). En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan los puntos.

Sume todos los puntos de la puntuación A y la puntuación B. La persona con mayor puntuación gana. En caso de empate gana el que tenga más tribus y si sigue habiendo empate, ambos jugadores comparten la victoria.

OPCIONES AVANZADAS

Los jugadores experimentados pueden disfrutar haciendo que el juego sea más desafiante, estratégico o interactivo. A continuación, se muestran algunas opciones.

Opción de Naves Neutrales

A) Distribuya las 8 o 10 Naves Neutrales para la partida al comienzo del juego (en lugar de agregar la mitad después de la Puntuación A). Esto permite una mayor planificación estratégica a largo plazo.

B) Comience con una nave neutral adicional. Agregue una cada vez que compre otra. No agregue más después de la puntuación A.

Rondas adicionales: los jugadores experimentados pueden disfrutar de un juego un poco más largo y complejo. Agregando tantas rondas como desee, se recomienda agregar una cada vez.

Sin sub-mazo de inicio: mezcla las 10 naves de facción del sub-mazo de inicio en el mazo y reparte 5 cartas al azar al comenzar.

Puja secreta: en lugar de pujar una vez alrededor de la mesa, todos los jugadores hacen su puja boca abajo. Cualquier oferta de 1 o 2 cuenta como una oferta cero. Cuando todos los jugadores hayan colocado su oferta, voltéelos boca arriba y resuelva. Los empates se rompen en orden desde el Almirante.

Navegación: los jugadores pujan para seleccionar el próximo planeta en los espacios de "siguiente" y "tercer" planeta. Todos los jugadores pujan por el derecho a elegir cuál de ellos irá en la casilla "planeta actual". El otro se descarta y se colocan dos nuevos planetas en las casillas "siguiente" y "tercero". Si todos los jugadores pujan cero, el Almirante de la fase de minería elige. (La oferta mínima es de 1 en lugar de 3 para esta minifase. Solo un jugador paga XU).

Eliminar 3 a 1: Una opción simple que los jugadores pueden usar para hacer que el juego sea más desafiante es eliminar la capacidad de intercambiar 3 de un recurso por uno de otro recurso, o cambiarlo a un nivel de 4 a 1. (¡Hace que las naves 2 a 1 sean muy valiosas!)

Intercambio de jugador a jugador: En esta versión, los jugadores pueden (en cualquier momento) intercambiar recursos, XU, tribus e incluso naves o cartas de explorador entre sí. Esto ralentizará el juego, pero aumentará la interacción del jugador.

Todas las naves disponibles: Para los jugadores que realmente conocen bien el juego, pueden jugar con todas las facciones y naves neutrales disponibles para la compra. Esto permite a los jugadores crear su propia estrategia por adelantado. Sin embargo, también elimina la variedad del juego y aumenta enormemente la duración del juego.