



PLUTOCRACY

SPACE IS TIME IS MONEY IS POWER

A GAME BY CLAUDIO BIERIG - DEVELOPED BY DOPPELDENKSPIELE

BIENVENIDO A PLUTOCRACY



La humanidad ha agotado completamente los recursos naturales de la Tierra. Nuestra única opción es el éxodo espacial por el sistema solar. Son las megacorporaciones quienes organizan la colonización y el comercio interplanetario. Tras dos siglos de competencia y guerras, cuatro compañías conocidas como el Concilio Plutocrático, se han convertido en la máxima autoridad del sistema solar.

EL ESPACIO ES TIEMPO

El Concilio Plutocrático regula el comercio interplanetario, por lo que sólo las cuatro compañías que lo forman tienen los permisos necesarios para comerciar. Todas ellas tienen acceso a la misma tecnología, por lo que la balanza se decantará hacia quien encuentre la ruta de comercio óptima teniendo en cuenta velocidad de entrega y costes.



EL TIEMPO ES DINERO

Es tal el ansia por los recursos planetarios, que los parlamentos locales han decidido iluminar sus planetas del color del recurso específico que necesitan. Todos los planetas comparten una misma moneda: Euros Espaciales.



EL DINERO ES PODER

El dinero es la clave para el poder, los parlamentos planetarios pueden comprarse fácilmente. A través de elecciones periódicas, la influencia de las corporaciones en los parlamentos se traduce en influencia dentro del Concilio Plutocrático. Y la influencia en el Concilio Plutocrático significa control sobre el Sistema Solar, lo que se traduce en mayores beneficios... el ciclo eterno de la plutocracia.

Casi tan importantes como los parlamentos planetarios, son las cuatro Sociedades de la Tierra. Todavía es un misterio, para el ciudadano de a pie, cómo consiguieron crear espacios habitables en la Tierra y ganar tanto poder dentro del Concilio Plutocrático.



TABLA DE CONTENIDOS

Bienvenido a Plutocracy	02
Vistazo general	02
Contenido de la caja	03
Tablero del jugador	03
Preparación	04
Secuencia de juego	06
Turnos y acciones	06
(1) Vender recursos en un planeta	06
(2) Comprar recursos en un planeta	06
(3) Comprar asientos en el parlamento planetario ...	07
(4) Salvar un alien del Asteroide	07
(5) Unirse a las Sociedades de la Tierra	07
(6a) Viajar	08
(6b) Retirarse	08
Eventos	08
Rotar	08
Elegir	09
Precios	09
Fin	09
Variantes	10
La presión del tiempo	10
Subasta inicial	10
Aclaración de las reglas	11
Créditos	11

Organización de las reglas:

Las mecánicas de juego se explican en cuadros blancos.

Importante: reglas muy importantes.

Observación: aclaraciones de las reglas.

Los ejemplos se muestran en blanco al lado de imágenes.



En cursiva se muestra historia y trasfondo del juego.

“Está prohibido llamar a Plutón planeta “enano”. Plutón ha de ser conocido como “el cuerpo celeste superior”.” (Ley emitida por el Concilio Plutocrático en el año 2 d.C.P.)

VISTAZO GENERAL

En Plutocracy, de 2 a 4 jugadores se pondrán cada uno al mando de una corporación de comercio y viajarán por los planetas para comprar y vender recursos. Vendiendo por encima del precio de compra, los jugadores ganarán dinero (Euros Espaciales S€). Necesitan S€ para comprar asientos en los parlamentos planetarios. En cada una de las 3 elecciones durante la partida, el jugador que obtenga mayoría en los parlamentos planetarios, enviará concejales al Concilio Plutocrático.

Tan importantes como las elecciones son las Sociedades de la Tierra: los jugadores que reúnan las condiciones necesarias en la Tierra también podrán enviar concejales al Concilio Plutocrático.

El objetivo es ser el jugador con mayor cantidad de concejales en el Concilio Plutocrático al final de la partida.

CONTENIDO DE LA CAJA

Libro de reglas en Inglés y Alemán.



1 Disco de la Tierra y 5 discos de planetas



10 Fichas de precio (2 de cada: Oxígeno, Carbono, Uranio, Plantas, Agua)



4 Fichas de evento: ROTAR, PRECIOS, ELECCIONES, FIN



1 Ficha de Asteroide, 4 fichas de alien, 1 dado



Cubos, representando 10, 5 o 1 unidad(es) de recursos o Euros Espaciales (S€)

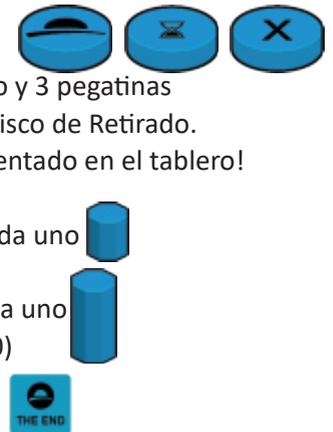


4 Fichas de subasta para la variante SUBASTA INICIAL, p.10.



Por cada jugador y color:

- 1 Tablero de jugador (ver más abajo)
- 1 nave espacial, 1 disco de tiempo, 1 disco de Retirado y 3 pegatinas
Pon las pegatinas en la Nave, el disco de tiempo y el disco de Retirado.
¡Elige el símbolo del mismo color para la nave, representado en el tablero!
- 4 Discos de sociedad
- 18 Octógonos pequeños representando 1 Concejal cada uno
o 1 Miembro del parlamento planetario cada uno
- 5 Octógonos grandes representando 5 Concejales cada uno
- 1 Ficha de FIN para las variantes (ver VARIANTES, p.10)



TABLERO DE JUGADOR

El tablero de cada jugador muestra el nombre, color y símbolo de la corporación elegida ①, las acciones que pueden realizarse en un turno ②, 5 áreas de almacenamiento para diferentes recursos ③ y 1 área de almacenamiento para Euros Espaciales (S€) ④.

Para llevar la cuenta de los S€ o los recursos, los jugadores pondrán cubos por valor de 1, 5 o 10 unidades en el área correspondiente, ej. Un cubo plateado puede representar 5 unidades de recursos o 5 S€, dependiendo de donde esté localizado.

Importante: El espacio de almacenamiento está limitado a 5 unidades de cada recurso. Los S€ no cuentan como recurso, por lo que el espacio de almacenaje de S€ es ilimitado.



Horizon tiene 5 unidades de Uranio y 2 unidades de Carbono. También tiene 17 S€.

“Comandante”, empezó Carl, “¿por qué no podemos cargar más Uranio y ponerlo en el almacén de Agua?”
La comandante estaba preocupada. Miró a Carl, el nuevo cadete. ¿Es que ya no enseñan en la escuela de cadetes la importancia de separar recursos, los riesgos de contaminación, los límites de los almacenes y los peligros de la sobrecarga?

PREPARACIÓN

1) Pon el Tablero Principal. Este muestra un mapa de hexágonos del Sistema Solar con las órbitas de los planetas y la Tierra ①, la trayectoria del Asteroide ②, el Concilio Plutocrático ③, y la pista temporal ④.

Observación: En este juego el término planeta no incluye a la Tierra.

2) Pon las Fichas de Evento en los siguientes puntos de la pista temporal:

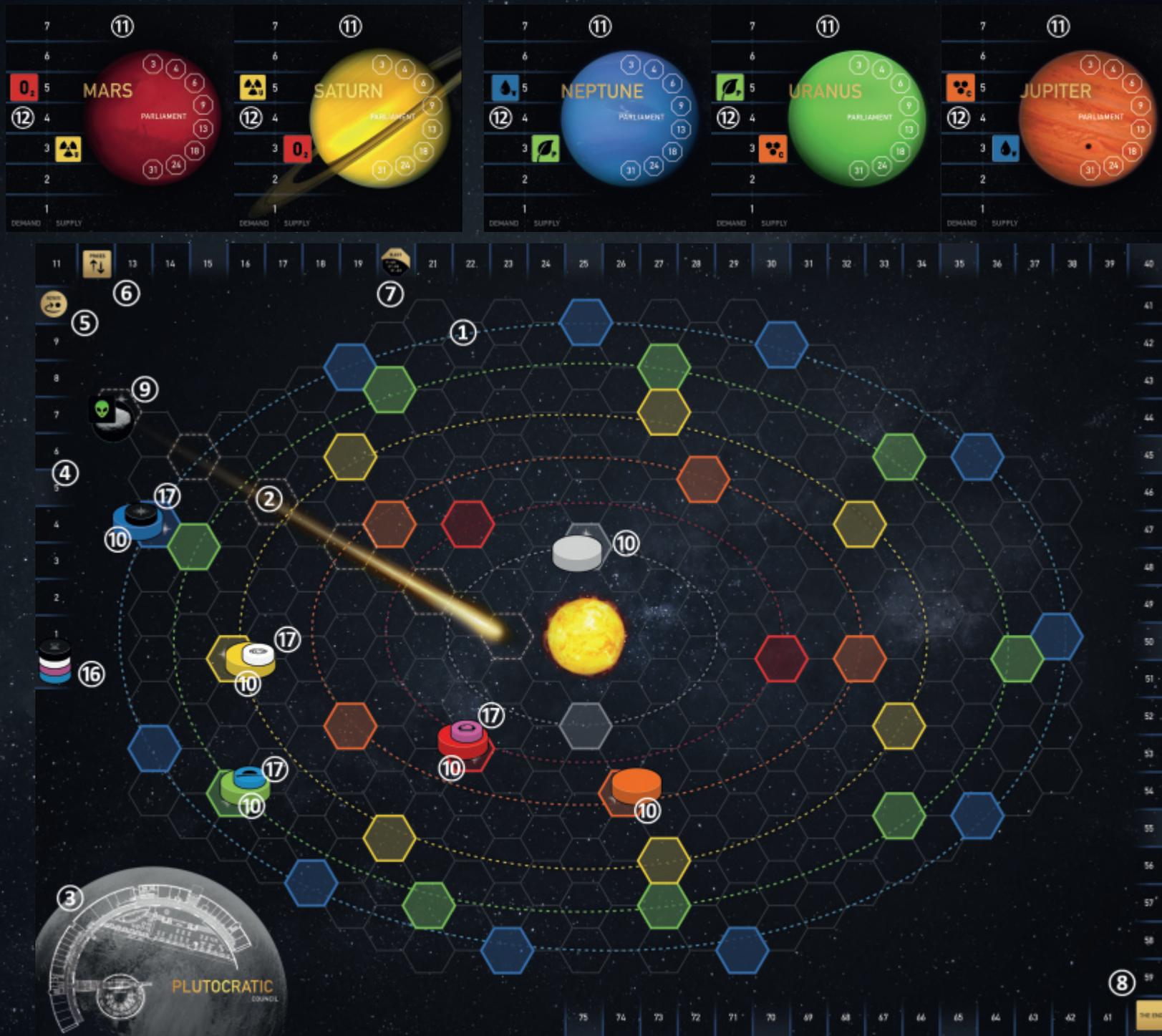
# Players	11	14	17
ROTATE ⑤	10	10	10
PRICES ⑥	20	15	12
ELECT ⑦	25	25	20
THE END ⑧	75	75	60

Observación: La posición inicial de las fichas de evento puede verse también en el reverso de estas.

3) Pon el Asteroide en la casilla de su trayectoria más alejada del centro del mapa (marcada con una estrella) y pon 1 Ficha de Alien por cada jugador encima del Asteroide ⑨.

4) Pon los Discos de planetas y el Disco de la Tierra en los hexágonos de sus órbitas marcados con una estrella ⑩.

5) Pon los tableros de los Planetas y la Tierra pegados al Tablero Principal en el orden que se muestra en la imagen ⑪. Deja una pequeña separación entre Saturno y Neptuno.



Si es tu primera partida, continúa en A) PREPARACIÓN BÁSICA. Más adelante podrás elegir entre A) PREPARACIÓN BÁSICA y B) PREPARACIÓN ALEATORIA.

A) PREPARACIÓN BÁSICA

6) Pon las Fichas de Precio en la sección 5 y 3 de DEMANDA y OFERTA de cada planeta ⑫ tal como se muestra en la imagen.

7) Cada jugador elige un color disponible. Con 2 jugadores, disponed del blanco y el negro. Con 3 jugadores, disponed del blanco, el negro y el rosa. Con 4 jugadores, disponed de todos los colores. Cada jugador toma el Tablero de jugador ⑬ correspondiente y coloca los octógonos y discos de su color a su alcance ⑭.

8) Cada jugador recibe 12 S€ y coloca el correspondiente número de cubos en su área de S€ en su tablero ⑮. Deja al alcance de todos el resto de los cubos.

9) Apila los discos de Tiempo en el orden mostrado sobre la casilla 0 de la pista temporal ⑯ y coloca las Naves de los jugadores en los planetas mostrados ⑰. Ya está todo preparado para empezar a jugar. Continúa en SECUENCIA DE JUEGO, p.6.



B) PREPARACIÓN ALEATORIA

6) En cada planeta, pon una ficha de Precio del mismo color que el planeta en la casilla 5 de DEMANDA (Oxígeno en Marte, Uranio en Saturno, Carbono en Jupiter, Plantas en Urano y Agua en Neptuno) ⑫.

7) Dispón las 5 fichas de Precio restantes de manera aleatoria en los planetas y colócalas en la casilla 3 de OFERTA. No puede haber dos fichas de Precio iguales en las columnas DEMANDA y OFERTA de un mismo planeta.

8) Recomendamos ordenar los Tableros de Planetas por demanda. Ej. Marte y Saturno se demandan recursos mutuamente, Urano demanda recursos de Neptuno, Jupiter de Urano y Neptuno de Jupiter (ver ⑪).

9) Para decidir a) la posición inicial de los planetas y b) los precios iniciales tira el dado una vez por planeta empezando por el más exterior (Neptuno).

a) Mueve el disco de planeta en sentido horario por su órbita tantas posiciones como puntuación hayas obtenido del dado.

b) Si has obtenido de 1 a 3, mueve las fichas de Precio de ese planeta a la posición 4 en DEMANDA y a la posición 2 en OFERTA. De 4 a 9, deja las fichas donde están y de 10 a 12, muévelas a las posiciones 6 y 4 respectivamente.

10) Cada jugador elige un color, coloca su Tablero de Jugador ⑬ y sus octógonos y discos del mismo color a su alcance ⑭.

11) Cada jugador recibe 12 S€ y coloca el número de cubos correspondiente en su área de S€ ⑮. Deja el resto de cubos al alcance.

12) Elige un jugador al azar. Este jugador elige un planeta y coloca su Nave como punto de partida. El jugador ha de colocar también su disco de tiempo en la casilla 0 de la pista temporal. El resto de jugadores repiten el proceso en sentido horario y van apilando sus discos de tiempo.

Observación: Varios jugadores pueden empezar en el mismo planeta.

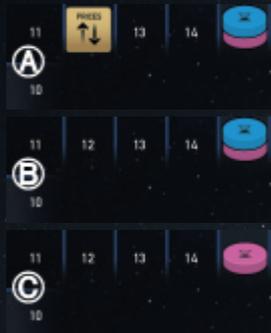
Observación: El último jugador en elegir es el primero que empieza, ya que su disco de tiempo está apilado en la parte superior.

Ya está todo listo para comenzar a jugar. Continúa en SECUENCIA DE JUEGO, p.6.

SECUENCIA DE JUEGO

Siempre es el turno del jugador que menos tiempo haya empleado. Esto viene indicado por su disco de tiempo en la pista temporal. En caso de empate (ej. justo al empezar la partida), el jugador cuyo disco está por encima del resto se considerará el que menos tiempo ha empleado.

Las fichas de evento ROTAR, PRECIOS, ELECCIONES y FIN se consideran discos de tiempo durante el desarrollo del juego. Si es el "turno" de una ficha de evento, tendrá que ocurrir el evento correspondiente (ver EVENTOS, p.8).



Es el turno de la ficha de evento PRECIOS.

Tras el evento será el turno de Horizon (en azul) y después el de Cosmos (en rosa).

"Entiendo que el reajuste de precios y las elecciones son eventos singulares. ¿Pero los planetas no deberían estar rotando continuamente y no cada 10 segmentos de tiempo?"

"La única razón de que exista el tiempo, joven Carl, es para que no ocurra todo a la vez" filosofó la Comandante.

TURNOS Y ACCIONES

"¡Basta de preguntas! ¡Te toca, Carl!"

Durante su turno, un jugador puede realizar - dependiendo de su localización - las siguientes acciones en orden:

- (1) Vender recursos en un planeta
- (2) Comprar recursos en un planeta
- (3) Comprar asientos en el parlamento planetario
- (4) Salvar a un alien del Asteroide
- (5) Unirse a las Sociedades de la Tierra
- (6) (a) Viajar o (b) Retirarse

Importante: Las acciones de la (1) a la (5) son opcionales, pero siempre ha de acabarse el turno con (6a) Viajar o (6b) Retirarse.

Observación: Una vez un jugador viaja o se retira es el turno del siguiente jugador o Evento con menos tiempo empleado (ver SECUENCIA DE JUEGO, p.6).

Observación: Es posible que un jugador tenga varios turnos seguidos.

(1) VENDER RECURSOS EN UN PLANETA

Solo puede realizarse si la Nave del jugador está en un planeta.

El jugador puede vender los recursos indicados por la ficha de precio en la columna DEMANDA. El jugador descarta el número de recursos elegido de su tablero de jugador. El jugador ganará S€ por cada unidad descartada en función del precio marcado por la ficha de precio.

Tras completar la venta, el precio de demanda desciende 1 punto si es posible.



Horizon vende 2 de Agua en Neptuno por 5 S€ cada uno y recibe 10 S€ en total. El precio de la demanda desciende a 4.

(2) COMPRAR RECURSOS EN UN PLANETA

"¡El espacio es infinito, pero tus almacenes no!" [de una galleta de la fortuna en un bar de camioneros espaciales en Marte]

Solo puede realizarse si la Nave del jugador está en un planeta.

El jugador puede comprar recursos del tipo indicado por la ficha de precio en la columna OFERTA. El precio a pagar por cada recurso viene indicado por el lugar que ocupe la ficha de precio. Tras completar la compra, el precio de los suministros se incrementa en 1 si es posible.

Importante: La capacidad de almacenaje de un jugador es siempre de 5 unidades por cada recurso. Un jugador no puede comprar recursos más allá de su límite. La capacidad de almacenamiento de S€ es ilimitada.



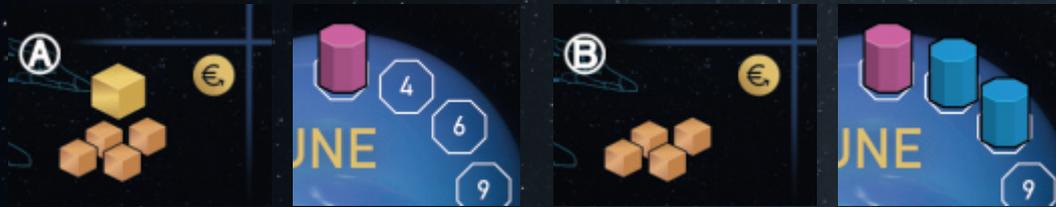
Horizon compra 2 de plantas por 3 S€ cada una. No puede comprar más porque ya tiene 2 de plantas en su almacén. Luego el precio sube a 4.

(3) COMPRAR ASIENTOS EN EL PARLAMENTO PLANETARIO

Solo puede realizarse si la Nave del jugador está en un planeta. El jugador puede comprar 1 o varios asientos en el parlamento de ese planeta. Por cada asiento, el jugador paga el precio indicado y coloca un miembro de su color.

Importante: Los jugadores están obligados a comprar el sitio más barato disponible.

“Comunicado 329: Y los dos siguientes asientos son para... ¡Horizon Holding! ¡El pueblo de Neptuno les agradece su generosa donación!”

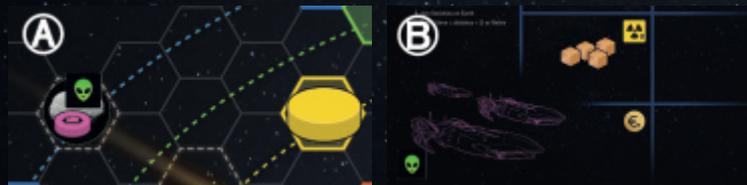


Horizon compra 2 asientos en el Parlamento de Neptuno por un total de 10 S€.

(4) SALVAR A UN ALIEN DEL ASTEROIDE

Esta acción solo es posible si la nave del jugador está sobre el Asteroide y dicho jugador todavía no ha salvado a un alien. El jugador pone 1 ficha de alien en su tablero.

Observación: Es necesario tener un alien para unirse a la Sociedad Científica de la Tierra (ver UNIRSE A LAS SOCIEDADES DE LA TIERRA, p.7).



Cosmos está en el Asteroide y pone 1 alien en su tablero.

“Diario de bitácora de Cosmos Cooperation: N232, TU 28: Todavía no hemos sido capaces de comunicarnos con la forma de vida alienígena que salvamos hace 5 TU del Asteroide. ¿Su nave se estrelló en esta roca o eran parte de una misión suicida religiosa? Preguntas filosóficas; que la Sociedad Científica se encargue. Lo importante es que la Sociedad es nuestra vía de entrada al Concilio Plutocrático.”

(5) UNIRSE A LAS SOCIEDADES DE LA TIERRA

Esta acción solo es posible si la Nave del jugador se encuentra en la Tierra.

Si un jugador reúne las condiciones para entrar en una Sociedad (ver más abajo), inmediatamente pone 3 (si es el primero en unirse a esa Sociedad) o 2 Concejales (si es el segundo) en el Concilio Plutocrático. Para indicar que un jugador se ha unido a una Sociedad, pon un disco de Sociedad en la casilla correspondiente del tablero de la Tierra.

Importante: Si se reúnen las condiciones, un jugador puede unirse a varias Sociedades durante el mismo turno, pero no puede unirse a la misma Sociedad más de una vez por partida. Solo 2 jugadores pueden unirse a cada Sociedad.

Condiciones de unión a las Sociedades:

La Alta Sociedad: Tener al menos 25 S€ en tu tablero de jugador.

Sociedad Científica: Tener 1 alien en tu tablero de jugador.

Sociedad de Influencias: Ser miembro de al menos 4 parlamentos planetarios diferentes.

Sociedad Mercantil: Tener al menos 3 recursos diferentes en tu tablero de jugador.

Observación: Tras unirse a una Sociedad, el jugador mantiene sus S€ / alien / Miembros / recursos.



Galactica (blanco) está en la Tierra y puede unirse a la Alta Sociedad, a la Científica y a la Mercantil. Debido a que solo dos jugadores pueden unirse a cada sociedad, Galactica se une a la Científica y a la Mercantil, pero no a la Alta Sociedad. Como resultado de esta acción, pone 5 Concejales en el Concilio Plutocrático. El alien y los recursos permanecen en el tablero del jugador.

“Algunos dirán que los mismos fundadores del Concilio Plutocrático inventaron las Sociedades para asegurar su influencia eternamente. Otros dirán que las Sociedades ya existían mucho antes de la colonización de los planetas. Lo único que sabemos a ciencia cierta es que la vida más allá de sus oasis es un infierno.” [extracto de “Una historia sobre el Poder del Dinero”]

(6a) VIAJAR

"Si el espacio es tiempo, ¿por qué Tiempo es igual a Espacio+2? ¿Qué demonios le pasa al Universo?" "El Universo", contestó la comandante, "no es el problema, los humanos somos el problema. Necesitamos tiempo extra para alcanzar la velocidad perfecta."

El jugador elige una casilla, diferente a la de su posición actual, que ha de ser un planeta/la Tierra/el Asteroide o una de sus posibles posiciones (es decir, casillas coloreadas o delimitadas) y mueve su Nave a dicha casilla. No se puede viajar al Sol ni a través de él.

Al viajar, el jugador gasta tiempo correspondiente a la distancia de vuelo, 1 unidad por cada casilla. Se gastan 2 unidades de tiempo adicionales en cada vuelo independientemente de la distancia ("despegue" y "aterrizaje").

El jugador mueve su disco el correspondiente número de unidades de tiempo en la pista temporal. Si ya hay un jugador o un evento en la casilla, el jugador pone su disco encima.

Importante: Un jugador puede voluntariamente gastar más tiempo del necesario. (ver ejemplo más abajo).

Importante: Un jugador no puede seleccionar una casilla que colocaría su disco temporal más allá del evento FIN. Si el jugador no puede cumplir este requisito, deberá retirarse en lugar de viajar.

Observación: Un jugador puede elegir una ubicación ya ocupada por otro jugador.



Horizon (azul) viaja a la posición a la que Urano se moverá próximamente. La distancia es 1 casilla. Horizon necesita gastar 3 unidades de tiempo pero gasta 3 más (6 en total) para "esperar" la rotación.

(6b) RETIRARSE

"La comandante estaba cansada. Tantos viajes... "Voy a retirarme" pensó, "haré un último viaje a Plutón para saborear el poder."

Si un jugador ya no puede viajar o decide que no puede mejorar más su situación, se retira. El jugador elimina su Nave del tablero y reemplaza su disco de tiempo por su disco de RETIRADO. El jugador no puede realizar más acciones en el juego; aun así, se le considera activo en las elecciones.

EVENTOS ROTAR

*"But the fool on the hill
Sees the sun going down
And the eyes in his head
See the world spinning round"
[Grupo de rock terrícola de una era olvidada]*

Cuando es el "turno" de la ficha de ROTAR, mueve todos los discos de los planetas y el disco de la Tierra 1 posición (casillas coloreadas) en sentido horario por su órbita. Mueve la ficha de Asteroide 1 posición (casilla delimitada) hacia el Sol.

Las Naves en un planeta / en la Tierra / en el Asteroide se mueven también. Si un planeta / la Tierra / el Asteroide se mueve a un lugar dónde hay una Nave, colocaremos la Nave encima del cuerpo celeste.

Tras esto mueve la ficha de ROTAR 10 casillas por la pista temporal, o si no es posible, quítala.

Importante: A la 6a rotación, el Asteroide y todos los aliens que queden, entran en contacto con el Sol y se quitan de la partida. Los jugadores cuya Nave esté en el Asteroide son eliminados también.



Todos los planetas y la Tierra se mueven 1 posición en sus órbitas, el Asteroide se mueve hacia el Sol. Galactica (blanco) se mueve junto a la Tierra y Cosmos (rosa) se mueve con el Asteroide. Horizon (azul) ahora está sobre Urano. La ficha ROTAR se posiciona en la casilla 30 de la pista temporal, encima del disco temporal de Imperial (negro).

La siguiente rotación ocurrirá antes del turno de Imperial, lo que quiere decir que comenzará su turno en la superficie de Júpiter.

ELECCIONES

"¿Por qué las elecciones se consideran libres, igualitarias y justas? preguntó Carl a su comandante. "Libres, porque no se desarrollan en tiempos de guerra; Igualitarias, porque las reglas son claras y todos las conocen; Justas, porque cuantos más S€ tengas, más fácil es ganar. De eso trata una plutocracia", contestó la comandante.

Cuando es el "turno" de la ficha ELECCIONES, se tienen en cuenta las mayorías en los parlamentos planetarios. Los jugadores envían concejales al Concilio Plutocrático de la siguiente manera.

1a y 2a elección: El jugador con más Miembros en un parlamento planetario envía 1 Concejal al Concilio Plutocrático.

3a elección: El jugador con más miembros en un parlamento planetario envía 2, el segundo jugador con más miembros envía 1 Concejal al Concilio Plutocrático.

En caso de empate, el jugador con el asiento más caro será el considerado con mayor número de Miembros.

Tras esto, mueve la ficha ELECCIONES por la pista temporal un total de 25/25/20 casillas dependiendo de si hay 2/3/4 jugadores. Si no es posible retírala del tablero.

Observación: La 3a elección tendrá lugar incluso si todos los jugadores se han retirado.



PRECIOS

"El Concilio Plutocrático impone la ley de la oferta y la demanda dictando los precios. Nuestra economía está planeada, no es un mercado libre." [fragmento de la 5a edición prohibida de "Una Historia sobre el Poder del Dinero"]

Cuando es el "turno" de la ficha PRECIOS, incrementa 1 punto el precio de la demanda (si es posible), y disminuye 1 punto el precio de la oferta (si es posible).

Luego mueve la ficha PRECIOS por la pista temporal un total de 20/15/12 casillas dependiendo de si hay 2/3/4 jugadores. Si no es posible retírala del tablero.



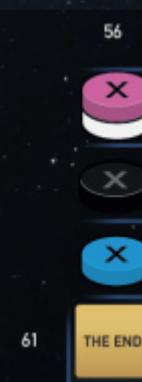
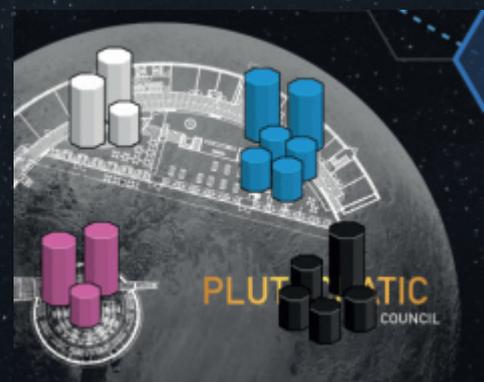
En Marte, el precio de la demanda de Oxígeno se incrementa en 1. El precio de la oferta no se modifica porque no puede bajar más.

FIN

"¡El dinero es inútil! ¡Los recursos no valen para nada! ¡Solo queremos poder!" [discurso del comandante de Galactica en el tercer Concilio Plutocrático - SolarLeaks]

El juego termina cuando es el "turno" de la ficha FIN, colocada en la casilla 75/75/60 de la pista temporal dependiendo de si hay 2/3/4 jugadores.

El jugador con más concejales en el Concilio Plutocrático gana la partida. En caso de empate, el jugador que menos tiempo haya gastado (de acuerdo con su disco temporal) será el ganador.



Tras la 3a y última elección, Horizon (azul) gana la partida con 14 Concejales. En segundo lugar Cosmos (rosa) - pues ha gastado menos tiempo que Galactica (blanco). Imperial (negro) queda en cuarto lugar con 9 concejales.

VARIANTES

El tiempo es igual para todo el mundo. Pero para algunos es más igual que para otros.

LA PRESIÓN DEL TIEMPO

Visión general: En esta variante, el número de unidades de tiempo disponibles para cada jugador varía según el tiempo que necesiten para planificar sus acciones.

Materiales: Esta variante usa la ficha personal de FIN de los jugadores. Además, es necesario algún elemento para medir el tiempo.

Preparación adicional: Tras la preparación inicial, los jugadores colocan sus fichas personales de FIN en la ficha de evento FIN en cualquier orden.

Cambios en la jugabilidad:

a) Cada jugador cuenta con 90 segundos para realizar su turno. Si un jugador no ha terminado en ese tiempo, mueve su ficha personal de FIN una casilla hacia atrás (por ejemplo de la casilla 75 a la 74). Esto concede al jugador otros 90 segundos. Repite el proceso hasta que el jugador haya acabado su turno, es decir, el jugador haya viajado y movido su disco temporal.

b) Los jugadores no pueden mover su disco temporal más allá de su ficha personal de FIN. Si un jugador no puede elegir ningún destino bajo estas condiciones, deberá terminar el turno retirándose.

c) Si la ficha personal de FIN de un jugador es movida a su disco temporal, este jugador está fuera de la partida.

Desempate: Si dos o más jugadores tienen el mismo número de Concejales en el Concilio Plutocrático, mediremos la distancia entre su disco de RETIRADO y la ficha personal de FIN (a mayor distancia mejor). Si aún así hay empate, el que menos tiempo haya gastado gana.

Al final de la partida, todos los jugadores tienen el mismo número de Concejales en el Concilio Plutocrático. Galactica (blanco) gana el empate, porque ha gastado la menor cantidad de tiempo de entre los jugadores con mayor distancia de su disco de RETIRADO a su ficha personal de FIN. Cosmos (rosa) queda segundo, Imperial (negro) tercero.



SUBASTA INICIAL

“¿Por qué siempre nos toca elegir los primeros?” se quejó Carl. “La vida no es justa.” contestó la Comandante.

Visión general: Durante la PREPARACIÓN ALEATORIA puede parecer que algunas posiciones son mejores que otras. En la variante SUBASTA INICIAL los jugadores pujan por su puesto de salida con unidades temporales. Esto significa que tras la subasta, los jugadores empiezan con diferentes cantidades de tiempo. Recomendamos esta variante para grupos experimentados donde el jugador que más se queja gana siempre.

Materiales: Esta variante usa las fichas personales de FIN así como las fichas de Subasta de la 1a a la 4a.

Preparación adicional: Tras el paso 11) de PREPARACIÓN ALEATORIA, p.5, todos los jugadores ponen su ficha personal de FIN en la ficha de evento FIN en cualquier orden.

En lugar del paso 12) se realizarán las siguientes acciones para determinar el orden:

a) Deja un número de fichas de Subasta igual al número de jugadores (ej. fichas 1a, 2a y 3a para 3 jugadores) cerca del tablero principal.

b) Determina un jugador aleatorio para comenzar la subasta.

c) Este jugador puja por su lugar de inicio preferido. Dejará su disco temporal cerca de la ficha de subasta correspondiente (ej. si quiere jugar en segunda posición, dejará su disco en la ficha de subasta 2a). También puja en unidades temporales usando octógonos (se permiten pujas de 0).

d) Este proceso continúa en sentido horario. Cuando es el turno de un jugador este puede

i) Pujar por una posición de salida que no haya sido elegida (ver c)) o

ii) Superar una puja colocando su disco temporal y un mayor número de octógonos al lado de la ficha de subasta. Un jugador superado por una puja, retira su disco y octógonos y vuelve a pujar cuando le llegue el turno.

e) Cuando todos los jugadores han elegido posiciones distintas, se retiran los octógonos y los discos temporales. Sus fichas personales de FIN se moverán hacia atrás un número de unidades temporales igual a su puja (ej. de la casilla 60 a la 57 si la puja final era de 3).

f) El jugador con la primera posición elige su planeta de inicio, coloca su Nave en el planeta y su disco temporal en la casilla 0 de la pista temporal. Los siguientes jugadores hacen lo propio en orden.

Cambios en la jugabilidad: Los jugadores no pueden mover su disco temporal más allá de su ficha personal de FIN. Si un jugador no puede elegir un nuevo destino bajo estas condiciones, deberá retirarse al final de su turno en lugar de viajar.

Desempate: Si dos o más jugadores tienen el mismo número de Concejales en el Concilio Plutocrático, mediremos la distancia entre su disco de RETIRADO y la ficha personal de FIN (a mayor distancia mejor). Si aún así hay empate, el que menos tiempo haya gastado gana.



Horizon (azul) puja por la 4a posición con 1 octógono. En sentido horario Galactica (blanco) puja 1 por la 1a, Cosmos (rosa) puja 3 por la 4a - lo que significa que Horizon retira sus fichas. Imperial (negro) puja por la 2a con 0 octógonos.



Ahora le toca a Horizon de nuevo, que puja 1 por la 2a posición. Imperial recoge sus fichas. Galactica y Cosmos ya han pujado, por lo que es el turno de Imperial. Éste puja por la 3a posición con 0 octógonos. Como todos los jugadores tienen posición asignada, la subasta termina.



Los jugadores mueven sus fichas personales de FIN por la pista temporal. Galactica puede elegir su planeta de salida y coloca su nave y su disco temporal donde corresponde, seguido de Horizon, Imperial y por último Cosmos.

ACLARACIONES DE LAS REGLAS

¿Qué pasa cuando un jugador “sale de la partida”? – Este jugador elimina todas sus fichas del tablero y no se le considera en juego, además tendrá que servir bebidas al resto de jugadores.

¿Has terminado con las preguntas, Carl? – Sí, mi comandante.

¿Qué hago si tengo más preguntas? – ¡Echa un vistazo a Boardgamegeek!

CRÉDITOS

ARTE

¡Muchísimas gracias a Shaahin! Sin él y su paciencia este juego seguiría siendo funcional, pero muchísimo más feo.

La representación del Concilio Plutocrático es del “parlamento para el pueblo sami” copyright de Stein Halvorsen Arkitekter, Oslo, Noruega.

Las naves de los tableros de jugadores son de Fryewerk.

PLAYTESTING

Cuando Claudio nos presentó el juego por primera vez, nos encantó. Gracias a los consejos de nuestros playtesters, lo más probable es que el juego les guste a más personas:

Christoph H., Julian S., Jonathan S., Florian D., Wolfgang K., Sabine L., Oliver K., Miriam K., Sarah H., Philipp T., Ahmad S., Peter B., Eva S., Volker D., Thomas M., Gregor R., Arne K.

EDICIÓN DE LAS REGLAS

Sin los valiosos comentarios y correcciones de las siguientes personas, las reglas seguirían estando claras si y sólo si fueran diseñadores del juego: Christoph H., Florian D., Ahmad S., Peter B., Thomas M., Doris S.-E.

