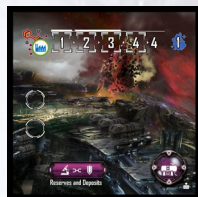


# Apéndice I - FAQ y Estrategias

## FAQ

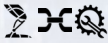
### Huecos para cilindros de energía sin beneficios



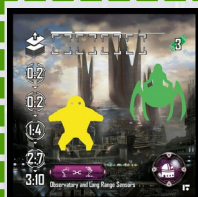
Q: En algunas habitaciones como "Reservas y Depósitos" (Reserves and Deposits) el beneficio se relaciona con la integración de los cubos, pero también hay huecos para cilindros. ¿Cuál es su propósito? ¿Hay que colocar un cilindro para obtener los beneficios?

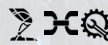
A: Colocar un cilindro no proporciona beneficios en este caso, pero pueden ser útiles para. Si no hay cubos de integración en la habitación, colocar un cilindro permite ganar el control de la habitación y obtener sus beneficios: el primer modificador visible.

### Encadenar desde movimiento a ingeniería

Q: Si tienes la cadena  y mueves a una habitación ocupada por un rival, ¿se puede encadenar con una integración de un cubo antes de resolver el combate?

A: No. Para integrar un cubo en una habitación, no puede haber unidades enemigas en ella.









Ejemplo: el jugador amarillo tiene la cadena . En su turno, mueve el marcador de acción a la sección "Mobility Control", realiza la acción MOVER y mueve la unidad a la habitación ocupada por una unidad del jugador verde.

A continuación el jugador amarillo encadena a la sección "Engineering" y comienza su segunda fase de acción. Puede integrar cubos en su biodomo y otras habitaciones ocupadas exclusivamente por sus unidades, pero no en esta habitación si está la unidad verde. Luego, la fase de combate del jugador amarillo comienza y se resuelve el combate en esta habitación y el turno termina. En su siguiente turno, el jugador amarillo puede mover su marcador de acción a la sección de "Engineering".



### Desviar cilindros de energía adicionales

Ejemplo: el jugador rojo ha mejorado el generador de energía de su biodomo a 2:4  (desvía 2 y capacidad 4); también controla el generador turquesa con modificador 3:7 ; y una habitación con modificador 2  (desvía 2 adicionales). El jugador azul controla el generador violeta . Cuando se realiza DESVIAR ENERGÍA, el jugador rojo puede desviar 2 cilindros rojos y 3 turquesas. Con el beneficio 2 , puede desviar 2 más y decide desviar 1 rojo y 1 turquesa. Sólo se puede usar  para desviar cilindros de generadores que controles, por eso el jugador rojo no puede mover cilindros del generador violeta.

## Estrategias y consejos

1. Desde el principio, intenta hacer 2 o más cosas por turno, para minimizar el número de turnos en conseguir tus metas. Por ejemplo, todos los objetivos de "Primera Misión", se pueden lograr en 6-8 turnos si planificas adecuadamente y te concentras en explotar los 2 tipos de recursos necesarios para integrar 2 cubos en el mismo turno.

2. Es probable que una misma habitación sea el objetivo de dos jugadores distintos. A veces, una estrategia a seguir es dejar que el enemigo active la sala por ti y luego lanzarte para reclamar una carta objetivo. Ten en cuenta que puedes controlar una habitación totalmente integrada con 2 de los 3/4 cubos o incluso con 1 de los 4 posibles en partidas de 4 jugadores. De la misma forma, puedes colocar 2 cubos de integración y dejar que el enemigo coloque el resto y que, al activar la habitación, te beneficie a ti también.

Recuerda que sólo puedes activar la habitación y reclamar la carta de objetivo en tu turno, por lo que si la activa un enemigo, tendrás que esperar hasta tu turno para hacerlo.

3. A lo largo del juego, se necesitan entre 1-2 turnos para integrar un cubo de integración, incluyendo el tiempo para colocar las unidades, reunir recursos y realiza la acción de INGENIERÍA. Hay que tener en cuenta que los turnos dedicados a mejorar se pueden usar en otras acciones. Entonces, ¿se debería potenciar el siguiente cubo o simplemente realizar la misma acción varias veces? Por ejemplo, ¿es más eficiente realizar la acción PRODUCIR 4 veces o dedicar esfuerzo y turnos para mejorar la producción y luego PRODUCIR 2 veces? Potenciar es buena idea si crees que al final del juego usarás el beneficio de la potenciación al menos 3 veces. Si no es así, simplemente realiza la acción normal 2 veces.

4. Cuando robes tu carta de misión, no vayas directamente a las habitaciones donde están los objetivos. Oculta tus intenciones. Al atacar una habitación, mueve 2 unidades, colocando una en la habitación y la otra en una habitación adyacente. Los rivales no sabrán qué espacio necesitas realmente. Además, si pierdes el combate, tu segunda unidad estará cerca para atacar de nuevo.

5. Los humanos tienden a ser egoístas cuando juegan: colocan cubos de integración en tantas habitaciones como es posible para bloquear oportunidades a los oponentes. Otras razas piensan de forma distinta, pueden tener muchas habitaciones con cilindros de energía y en lugar de limitar una habitación para su uso exclusivo, pueden cooperar (solo en esa habitación) con otras especies; básicamente usando al enemigo para obtener una ventaja sobre los demás oponentes.

## Estadísticas de las cartas de artefacto

	Poder 4	Poder 6	Poder 8	Poder 12	Daño crítico
Número de cartas	18	16	14	12	20
Porcentaje de cartas	30%	27%	23%	20%	33%



# Apéndice II - Las habitaciones del Ark



**Generador de escudo:** probablemente la pieza más importante del Ark- responsable de los escudos deflectores que protegen de cualquier peligro. Un escudo protector impulsaría la explotación de las fábricas.



**Laboratorio Científico:** investiga artefactos más rápidamente y desarrolla nuevas armas muy potentes.



**Estación de Residuos y Reciclado:** toda la basura es reciclada aquí. También se puede usar para sintetizar ingredientes para la producción de Metamorfitas.



**Cosechadora de Planetas:** es el módulo más grande del Ark. Consume planetas enteros para conseguir materias primas para la producción.



**Centro Táctico y de Defensa:** apunta a tus enemigos con el sistema de torpedos. Aprende del armamento avanzado para crear armas más eficientes.



**Laboratorio Médico:** cura a tus unidades y realiza diagnósticos.



**Observatorio y Sensores de Largo Alcance:** con sensores de largo alcance altamente avanzados que pueden mapear sistemas estelares completos en segundos. Usa los sensores para encontrar artefactos dejados por los constructores originales del Ark.



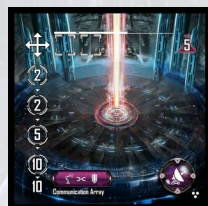
**Centro Neurálgico de Energía:** nexo de las rutas de energía. Conecta todas las partes del Ark a través de su red. Usa la central para gestionar la velocidad de enrutamiento de forma más eficiente.



**Cámara de Génesis:** permite acelerar la evolución y hacer avanzar a las especies.



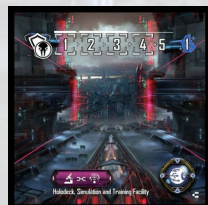
**Reservas y Depósitos:** aquí se almacena todo el exceso de producción. Comanda tus unidades para robar recursos del Ark.



**Nexo de Comunicaciones** para comunicaciones internas y externas. Una comunicación fiable mejorará la movilidad.



**Seguridad Interna:** este módulo es responsable de la seguridad física y cibernética. Pirateas las torretas internas para que te ayuden en combate.



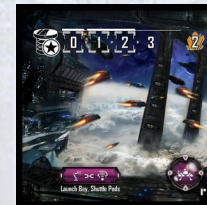
**Centro de Entrenamiento, Hologramas y Simulación:** incrementa la fuerza defensiva de tus unidades.



**Motor de Pliegues espacio-tiempo:** sirve para mover el Ark por distintos sistemas estelares. Tus ingenieros han descubierto que en vez de mover tus unidades a una habitación, puedes plegar y mover las habitaciones a donde están tus unidades.



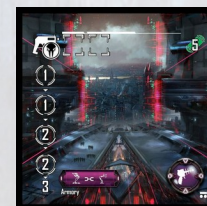
**Base de Datos Central:** es un repositorio de información. Encuentra quiénes fueron los fundadores del Ark y qué pasó con ellos. Aprende sobre los sistemas de la nave para integrarlos con tu tecnología.



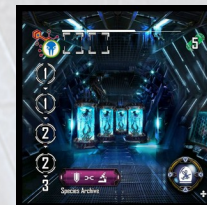
**Bahía de Lanzamiento, Lanzaderas:** úsalas para moverte rápidamente a cualquier parte del Ark.



**Sintetizador de Elementos:** sintetiza nuevos elementos e incluso nuevos tipos de quarks.



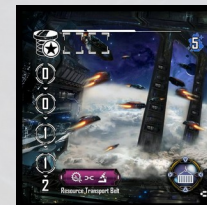
**Armería:** armas, armas y más armas. Ordena a las unidades que recojan las armas y las lleven a tu almacenamiento personal. Más unidades, mejor rendimiento.



**Catálogo de Especies:** contiene la mayor colección de especies. Desde un animal noble y feroz que te acompañará en la batalla como un microorganismo que catalice la Metamorfitas.



**Bioingeniería:** adapta tus unidades a la vida en el Ark.



**Centro Logístico de Recursos:** formado por millones de pequeñas lanzaderas que transportan recursos entre las habitaciones del Ark. Desvía algunas de las lanzaderas a tu favor.





**Drones de Ayuda:** usados para completar de forma remota tareas en otras zonas del Ark.



**Núcleo Central Computacional:** el cerero del Ark, proporciona poder computacional a los demás módulos. Tus ingenieros pueden usar el núcleo para hacer cálculos complejos y mejorar la eficiencia.



**Oráculo Cuántico:** responde a cualquier pregunta que pueda formularse como una función de onda cuántica. Como la mayoría de las preguntas se pueden formular así, el módulo predice el futuro eficientemente. Por ejemplo: ¿dónde encontraremos artefactos poderosos?



**Conducto Espacio-temporal:** necesita enormes cantidades de energía y, por lo tanto, tiene una conexión directa al Centro Neurálgico de Energía.



**Fábrica de Naves Estelares:** la cumbre de la ingeniería. Además de para construir naves, sirve para integrar o reparar habitaciones remotas.



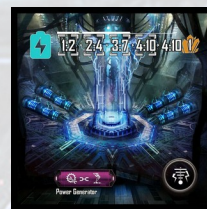
**Sala de Control y Navegación:** piratéala para cambiar la dirección de movimiento del Ark. Hay un teletransportador de emergencia que puede ser de utilidad.



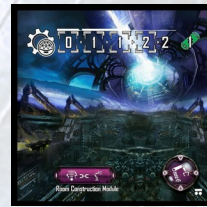
**Laboratorio de Nanobots:** si el módulo de Construcción de habitaciones es el caballo de batalla y los Drones de ayuda son los ayudantes, entonces los nanobots son los cirujanos, responsables de las operaciones y arreglos más pequeños. Úsalos para aumentar el enrutamiento de cualquier generador de energía.



**Sala de Robótica:** mejora los robots para que te ayuden en tus tareas diarias.



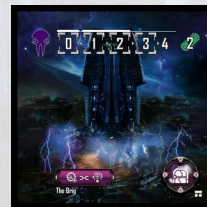
**Generadores de energía:** contrólalos para obtener energía adicional.



**Módulo Constructor de Habitaciones:** el Ark siempre está creciendo y cambiando de forma. Hay múltiples módulos encargados de tejer los materiales para construir las nuevas habitaciones.



**Generador Gravitacional:** es el responsable de generar el campo de gravedad del Ark. El recurso Metamorfito (Mt) se crea mejor a mayor gravedad. Activa el generador gravitacional de forma selectiva en tu biodomo para aumentar tu producción de Metamorfito.



**Centro de Aislamiento:** sirve de contención para las amenazas más peligrosas y de cuarentena para los contagios más letales. Se recomienda no liberar a los habitantes del centro de aislamiento.

## Apéndice III - Variantes y modos de juego

Adicionalmente a las reglas descritas en el reglamento para el modo "Awakening" normal, el juego también se puede jugar en otras variantes, en solitario y en cooperativo. En cada partida, elige un modo para jugar. **No** puedes mezclar modos de juego. El modo te indicará las variantes que puedes elegir, y decide si quieres usar todas las variantes, algunas o ninguna de ellas. Para todos los modos y variantes, sigue las reglas descritas en el reglamento a menos que se especifique lo contrario.

### Modo "Primera Misión"

**Número de jugadores:** 1 - 4

**Tiempo de juego:** 60 minutos, 15 minutos si estás familiarizado con el juego.

**Variantes:** Se juega con la cara A del tablero de tu biodomo. Se recomienda jugar la primera partida en modo "Primera Misión", al ser un tutorial, no está pensado para ser competitivo y está explicado en detalle en el manual.

### Modo "Awakening" competitivo

**Número de jugadores:** 2 - 4 (caja estándar), 2 - 5 (caja Premium).

**Tiempo de juego:** 30 minutos por jugador.

**Variantes:** Puedes jugar este modo con la cara A o B del biodomo; con o sin la variante injusta y con o sin la variante Complejidad 2.

En el modo "Awakening" (el modo normal) no hay puntos de victoria (VPs) y no hay segunda posición. El primer jugador que consiga completar su misión secreta, gana. Para ganar es vital conseguir el equilibrio entre ir mejorando las estructuras y lograr los objetivos. Este modo está explicado en detalle en el manual.



# Modos solitarios y cooperativo

Los modos solitario y cooperativo son: Guardianes, Glitch y Está aprendiendo. En este reglamento los jugadores que jueguen en solitario/cooperativo se llamarán ⚠️ **Desafiantes**. El oponente se denomina ⚠️ **Enemigo**. Los modos solitario y cooperativos se pueden jugar contra un Enemigo automático (llamado ⚠️ **Autómata**) o contra un jugador Enemigo (llamado ⚠️ **Jugador Oscuro**).

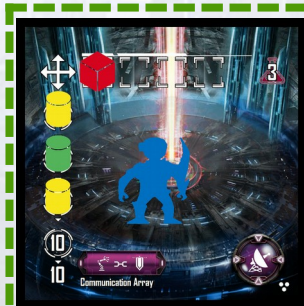
Cuando una regla hace referencia al Jugador Oscuro / Autómata / Enemigo, quiere decir que la regla **sólo aplica** a partidas en las que se juega contra un jugador humano / Autómata / otro.

## Reglas comunes

Estas reglas son comunes para todos los modos solitarios y cooperativos.

**Ocupar habitación.** Las unidades de distintos Desafiantes no pueden ocupar la misma habitación

**Control de habitación.** No hay control exclusivo entre Desafiantes. Si tienes algún elemento del juego en la habitación, el control es siempre inclusivo.



Ejemplo. Los jugadores rojo, amarillo, verde y azul son Desafiantes jugando en modo cooperativo contra el Autómata. En la habitación, el jugador rojo tiene un cubo y los demás jugadores tienen cilindros y una unidad. El control de la habitación es inclusivo entre los 4 jugadores.

**Intercambiar cartas de artefacto** entre Desafiantes **no está permitido**.

**Intercambiar recursos** entre Desafiantes está **permitido** en cualquier momento de la partida sin tener que ser igual, si así se acuerda.

**Encadenamientos.** A menos que seas el único Desafiante, **no se recibirán beneficios de encadenamiento** por activar habitaciones.

Ejemplo: Hay 2 jugadores – uno es un Desafiante y el otro es el Jugador Oscuro, por lo que se permiten los encadenamientos.

**Combate:** La fase de combate comienza en todas las habitaciones ocupadas por unidades de los Desafiantes y el Enemigo. Cuando se resuelve un combate en el modo solitario y cooperativo, **los Desafiantes siempre son atacantes y el enemigo, siempre es el defensor**, incluso si el enemigo inicia el combate. Ver Fase de Combate en el reglamento (página 20).

En el caso de que el Enemigo inicie el combate moviendo sus unidades a una habitación con unidades de un Desafiante y unidades neutrales controladas por otros Desafiantes, los Desafiantes decidirán cuáles de ellos participan en el combate.

**Poderes sin utilidad:** estos poderes están permitidos pero no son útiles contra el Enemigo:

- coste de reemplazar un cubo: el Enemigo no gasta recursos, por lo que cualquier efecto que haga que el Enemigo gaste recursos, no se aplica.
- Fuerza defensiva: mejorar la fuerza defensiva no es útil, pues los Desafiantes se consideran siempre los atacantes.

**Poderes de facción prohibidos:** algunas facciones tienen una ventaja injusta con el Enemigo y está prohibido usarlas en los modos solitario y cooperativo: Togach – ataque a distancia; Qfin – bombas subespaciales.

## Preparación de los modos solitario y cooperativo

Sigue las instrucciones para el modo “Awakening”, con los siguientes cambios:

- Preparación basada en el número de Desafiantes. **Ejemplo: en una partida con 2 Desafiantes y un Jugador Oscuro, la preparación es de 2 jugadores.**
- Devuelve las losetas de logro a la caja.

Continúa con la preparación como se indica para el modo “Awakening” incluyendo la preparación del jugador.

Coloca tu indicador de arsenal en la posición 7.

## Construir el tablero y la misión

En el modo solitario y cooperativo, el tablero se monta completamente antes del comienzo de la partida. Los Desafiantes, en sentido horario:

- Selecciona 1 de tus 2 unidades. Una permanecerá dentro del biodomo y la otra se moverá revelando las habitaciones.
- Desde tu biodomo, mueve 2 ↕ con la unidad externa y realiza la acción EXPLORAR. Ver en el reglamento [Explorar una habitación \(página 16\)](#) y [colocar “Puertas de Transporte” \(página 17\)](#). Durante la construcción del tablero, coge token de exploración, pero no recojas las recompensas.

Continúa explorando habitaciones hasta que el tablero se haya revelado y las “Puertas de Transporte” estén colocadas. No devuelvas las unidades al biodomo, déjalas en su habitación actual.

Continue until the entire board is revealed and the transport gates are placed. Once done, do not return the units to the biodomes - keep them at their current location. Deja en el tablero las token de exploración restantes.

**Una vez** que el tablero esté completo, roba 1 carta de misión. Colócala boca arriba para que la vean todos los jugadores. Los Desafiantes comparten esta carta que se denominará ⚠️ **Carta de misión de los Desafiantes**.

## Preparación del Enemigo

1. Para el Enemigo, coge todos los componentes de un color que no se utilice. Se recomiendan los colores **azul / rojo / verde** para los modos Guardianes/ Glitch/ Está aprendiendo y se usarán en los ejemplos.

2. Coge el tablero de Enemigo y colócalo con el lado **G-side / G-side / I-side** hacia arriba para Guardianes/ Glitch/ Está aprendiendo. Este tablero se coloca fuera de los límites del Ark.



Autómata: coloca el tablero del Enemigo a la **derecha** del primer jugador.

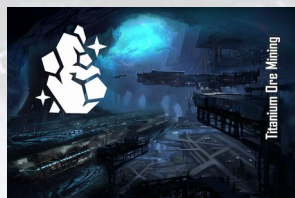
Jugador Oscuro: se sienta a la **derecha** del primer jugador, con el tablero frente a él.



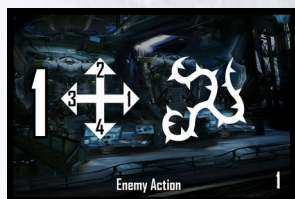
3. Coge las cartas de objetivo de los generadores exteriores de energía y de las salas especiales escogidas para la partida. Tiene que haber 2 copias de cada carta de objetivo. Divídelas en 2 mazos idénticos.



Si eres el **único** Desafiante, necesitarás las copias de las primeras para los encadenamientos. De no ser así, devuélvelas a la caja.



Añade al segundo mazo una copia de cada carta de fábrica. Barájalo para formar el **⚠️ mazo objetivo-enemigo**. En los modos solitario y cooperativo este mazo se usa para dar aleatoriedad a las elecciones.



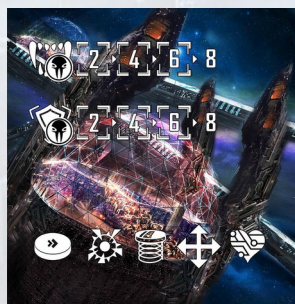
4. Coge las cartas de acción-enemigo y barájalo para formar el mazo de **⚠️ acción-enemigo**. Coloca los mazos de acción-enemigo y objetivo-enemigo cerca del tablero de Enemigo, dejando espacio para sus descartes.

5. Jugador Oscuro: Roba **2** cartas de artefacto y manténlas en secreto.

A continuación cada modo de juego, tiene su propia preparación para el Enemigo.

### Preparación específica para Guardianes

1. Usa el lado derecho del tablero de Enemigo como **⚠️ medidor de turno** y el disco azul como **⚠️ contador de turno**. Coloca el contador de turno en la posición **24/20/17/15** para **1/2/3/4** Desafiante.



2. Coloca los cubos en el tablero de Enemigo de manera que el primer número visible sea **8** en las mejoras y .

3. Pon en el tablero de Enemigo tantas unidades Guardián como **el número de Desafiante + 2**. Devuelve las restantes unidades guardianes y los demás componentes azules a la caja.

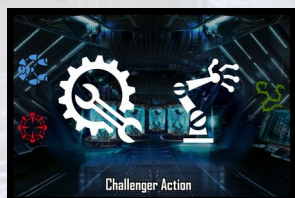
Ejemplo: en una partida con 2 Desafiante y un Jugador Oscuro, coloca 4 unidades Guardián y pon el contador de turno en la posición 20.

Para aumentar la dificultad de este modo, puedes incrementar el número de unidades Guardián.

### Preparación específica para Glitch

1. Coloca los cubos en el tablero de Enemigo para que el primer número visible en las mejoras y sea **2/4/6/8** para **1/2/3/4** Desafiante.

### Preparación específica para Está aprendiendo



1. Coge las cartas de **⚠️ acción-desafiante**. Barájalas y extiéndelas en una cuadrícula de 2x4 al alcance de los Desafiante. Los Desafiante no usarán marcadores de acción para elegir las acciones.

2. Para **1-2 / 3 / 4** Desafiante, coloca **0 / 1 / 2** cubos de integración verdes en las mejoras aleatorias del tablero del Enemigo.

Para incrementar la dificultad de este modo, puedes aumentar el número de mejoras del Enemigo al principio de la partida.

## Modo Guardianes

**Número de jugadores:** 1-3 (caja estándar) / 1-4 (caja Premium) Desafiante con Jugador Oscuro opcional en lugar de un Autómata.

**Tiempo de juego:** 30 minutos por jugador (el Autómata cuenta como jugador)

**Variantes:** puedes jugar con la Cara A o B del biodomo y/o con la variante Complejidad 2. Para 1-2 Desafiante se recomienda la cara A-del Biodomo.

### Introducción



Debido a vuestra intromisión en los sistemas del Ark, se ha activado una medida defensiva – los **Guardianes**. Ahora estos terroríficos meeples con forma robótica, atraviesan las habitaciones atacando cualquier forma alienígena y desintegrando cualquier cubo o cilindro que tanto os ha costado colocar.

Los Desafiante intentarán completar su misión conjunta a la vez que evitarán a los Guardianes que se irán moviendo y eliminando los cubos de integración y los cilindros de energía. Uno de los jugadores puede optar por tomar el rol de Jugador Oscuro, controlando a los Guardianes. Las mecánicas son muy sencillas.

### Nuevos conceptos

**⚠️ Unidades Guardián** son las unidades oponentes representadas por los meeples azules. Se aplican las mismas reglas que para las unidades oponentes indicadas en el modo "Awakening". Por ejemplo, obstaculizan la acción INGENIERÍA en una habitación ocupada, pueden resultar heridos con la APERTURA DE ESCLUSA, etc.

Además de las reglas referentes a las unidades oponentes, las unidades Guardián imponen las siguientes limitaciones a los Desafiante:

- Los Desafiante **no controlan, no obtienen beneficios, no pueden desviar energía ni integrar cubos** en una habitación ocupada por unidades Guardián. Se permite desviar cilindros de energía fuera de la habitación.
- Las unidades de los Desafiante **no pueden atravesar** habitaciones con unidades Guardián.

**⚠️ Orientación de unidad.** Los límites de la habitación donde se encuentra la unidad definen su orientación. Cuando se realizan acciones con una unidad Guardián (como mover), **izquierda/derecha/delante/detrás** será relativo a esa unidad. Por eso las unidades Guardián no se deben colocar en el centro de la habitación, si no en los límites de la misma.

Al mover una unidad se debe colocar al Guardián en el extremo de la habitación adyacente a la habitación desde la que proviene, para recordar su orientación y determinar futuras direcciones de movimiento.





Ejemplo: para el Guardián en la habitación A, la habitación B está a la izquierda. La unidad se mueve hacia la izquierda a la habitación B, y se coloca pegada al límite de la habitación de la que viene.

## Turno de juego

Los Desafiantes juegan su turno normalmente y los Guardianes en **último lugar**.

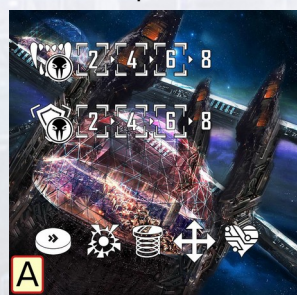
Si hay un Jugador Oscuro:

El Jugador Oscuro debería sentarse a la **derecha** del jugador inicial, para recordar fácilmente que el Jugador Oscuro jugará el último turno.

Si hay un Autómata:

Después de que los Desafiantes jueguen su turno, el primer jugador tomará el rol del Autómata. Los Desafiantes vuelven a jugar su turno, comenzando por el primer jugador.

El turno del Guardián consiste en fase de acción, seguido por una fase de combate opcional. La secuencia de la fase de acción es:



1. Mueve el contador de turno hacia abajo **una** vez. Si llega a **ceros**, la partida termina y los Desafiantes pierden.

2. DESINTEGRAR
3. TELETRANSPORTE TOTAL
4. MOVER
5. CURAR y REINICIAR

(A) Estos iconos se muestran en el tablero de Enemigo.



### Acción de Guardián DESINTEGRAR

Realiza la acción de **DESINTEGRAR** por **cada** unidad Guardián que esté en una habitación con cilindros de energía o cubos de integración:

1. Elimina y devuelve **todos** los cilindros a sus generadores iniciales.
2. Elimina el cubo que esté más a la **izquierda** y devuélvelo a su Desafiante correspondiente. Desplaza los cubos restantes hacia la izquierda.
3. Tumba el Guardián para marcar que ya se ha usado este turno.

Ten en cuenta que **sólo 1** cubo se elimina al DESINTEGRAR, por lo que si hay más cubos en la habitación, el Guardián permanecerá ahí hasta que **todos** los cubos se hayan eliminado en los turnos siguientes.



### Acción de Guardián TELETRANSPORTE TOTAL

Realiza la acción de **TELETRANSPORTE TOTAL** con cada unidad Guardián que no esté tumbada en una Puerta de Transporte o en el tablero de Enemigo:

1. Roba **1** carta del mazo de enemigo. Coloca el Guardián en esa habitación, junto al borde con el nombre.
  - Si la habitación está **ocupada** por otro Guardián, el TELETRANSPORTE falla y el Guardián no se moverá.
  - Si es una fábrica: el objetivo del Autómata será la fábrica **inicial** de la preparación; el Jugador Oscuro elegirá 1 fábrica de ese tipo y se teletransportará a ella.

2. Tumba el Guardián para marcar que ya se ha usado este turno.
3. Si la carta de objetivo-enemigo tiene un símbolo , incluye de nuevo la pila de descartes en el mazo de objetivo-enemigo y barájalo.

Como al principio de la partida todos los Guardianes comienzan en el tablero de Enemigo, la primera acción será TRANSPORTE TOTAL.

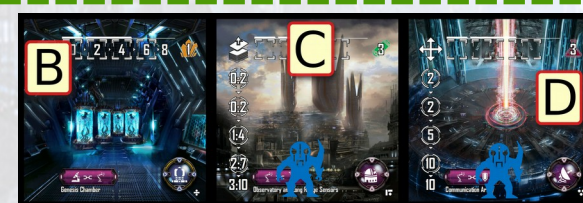
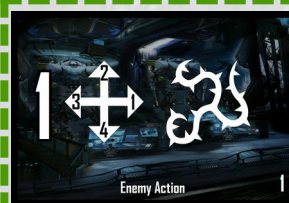


### Acción de Guardián MOVER

El movimiento de los Guardianes lo determinará las cartas de acción-enemigo. El número muestra cuántas habitaciones moverá y el símbolo, la orientación en la que moverá la unidad.

**Acción de MOVER del Autómata:** Roba **sólo 1** carta del mazo de acción-enemigo. Si muestra , no muevas este turno. Si no, aplica el movimiento a todas las unidades que no estén tumbadas.

1. Mueve el Guardián a una habitación adyacente en la dirección de la carta en la orientación del Guardián. Si no hay una habitación adyacente o está ocupada por otro Guardián, usa la siguiente dirección indicada.
2. Repítelo tantas veces como se muestre en la carta, pero el Guardián **tiene que parar** cuando se mueva a una **Puerta de Transporte o habitación con unidades, cubos o cilindros**. Sólo pueden mover fuera de una Puerta de Transporte con una acción de TRANSPORTE TOTAL.
3. Tumba el Guardián para marcar que ya se ha usado este turno.



Ejemplo: se roba la carta de acción-enemigo mostrada. Los Guardianes se mueven una vez, priorizando, según su orientación: derecha, de frente, izquierda, hacia atrás. Supongamos que la unidad en D ya ha movido. Le toca mover al Guardián en C. La prioridad es derecha, pero está ocupada por otro Guardián. De frente, no hay habitación. La siguiente prioridad es izquierda, por lo que se moverá a la habitación B.

Si el movimiento de un Guardián influye en el movimiento de otro, **primero** mueve al Guardián que esté más **lejos** del tablero de Enemigo.



Ejemplo: el Guardián moverá 2 veces con prioridad: izquierda, de frente derecha, detrás. Hay 3 guardianes, A, D y E en las habitaciones A, D y E respectivamente.

Supongamos que el Guardián A es el más alejado del tablero de Enemigo

Guardián A: No puede mover a la izquierda, pues no hay habitación, por lo que mueve de frente a B. Entonces prioriza hacia la izquierda, a C, pero como hay un cubo amarillo en B, deber parar. En el turno siguiente, destruirá el cubo y en el segundo, volverá a mover.

Guardián D: mueve hacia la izquierda a C. A continuación, como no puede mover a B, porque está el Guardián A, volverá a mover a la habitación D con su segundo movimiento. Ten en cuenta que la orientación en D ha cambiado.




Guardián E: Mueve a la habitación F y para, pues es una Puerta de Transporte. En el siguiente turno realizará un TRANSPORTE TOTAL.



### Acción de MOVER por el jugador Oscuro:

1. Roba 1 carta del mazo acción-enemigo. Ignora la dirección del movimiento y solo ten en cuenta el número.

2. Si la carta muestra cualquier símbolo excepto , escoge 1 unidad **no tumbada**, para realizar una acción de MOVER. Puedes elegir la dirección libremente, pero:

- Deberás ir hacia atrás según la orientación, si es la única dirección.
- Se deben respetar las reglas de movimiento. Por ejemplo, parar cuando se llegue a una Puerta de Transporte o una habitación con cilindros, cubos o unidades.
- Se tiene que mover tantas veces como se muestre en la carta, a menos que se esté obligado a parar. Si sólo hay un Guardián que se pueda mover, habrá que moverlo.

3. Tumba el Guardián para marcar que ya se ha usado este turno.

Si hay 3-4 Desafiantes, roba otra carta de acción-enemigo y realiza una segunda acción de MOVER.



### Acción de Guardián CURAR y RESETEAR

Un Guardián tumbado en el área de juego indica que se ha utilizado este turno, pero un Guardián tumbado en el tablero de Enemigo, significa que está herido.

**Acción de CURAR y RESETEAR:** levanta **todos** los Guardianes tumbados- tanto los activados en el área de juego como los heridos en el tablero de Enemigo.



### Fase de Combate

La fase de Combate se lleva a cabo en todas las habitaciones en las que haya unidades Guardianes y Desafiantes. Comprueba las fuerzas de combate y defensivas de los Guardianes en el tablero de Enemigo.

Si hay un Autómata:

Primero se muestra la carta de artefacto del Desafiante y luego se roba una del mazo de artefactos para el Autómata.

Si hay un Jugador Oscuro:

Roba 1 carta del mazo de artefactos y añádela a tu mano. Después escoge 1 carta de artefacto y júégala desde tu mano.

Tanto el Desafiante como el Jugador Oscuro muestran sus cartas de artefacto a la vez.

Si el Enemigo pierde el combate, mueve al Guardián al tablero de Enemigo y déjalo tumbado para indicar que está **herido**.

Si juegas la variante Complejidad 2, a los Guardianes se les aplican las mismas reglas que a los oponentes :

- Antes de la fase de acción, los Guardianes tendrán una acción gratuita previa en la que DESBLOQUEARÁN las compuertas de las habitaciones que ocupen, sin tener que gastar arsenal.
- En una acción de MOVER, un Guardián no podrá mover a través de una compuerta sellada y tendrá que parar. En el siguiente turno, antes de la fase de acción, la DESBLOQUEARÁ.
- Un Desafiante no podrá SELLAR las compuertas de una habitación que esté ocupada por un Guardián.
- Los tokens de energía son permanentes y no se eliminan con la acción de DESINTEGRAR. Un Guardián no detiene su movimiento ante un token de energía.

### Ganar la partida

Al igual que en el modo Awakening, los Desafiantes ganan la partida si activan todas las habitaciones mostradas en su carta de misión. Perder el control de una habitación activada no invalida el objetivo de la carta de misión. Es irrelevante qué Desafiante controle la habitación.

Los Desafiantes pierden la partida cuando el contador de turno llega a **ceros**.

### Estrategia para los Desafiantes (SPOILERS).

Debes invertir en movilidad y en desviar energía, ya que debes evitar a los Guardianes más que combatir contra ellos. Presta atención al mazo de acción-enemigo e intenta predecir en qué dirección se moverán los Guardianes. Además, debes invertir en arsenal y cartas de artefacto para los combates contra los Guardianes, pero sólo gástalos cuando no tengas otra opción. Tanto las unidades, como los cilindros y cubos se pueden usar para hacer que un Guardián se detenga y mueva 1 habitación en lugar de 2. Los cilindros son especialmente valiosos ya que se pueden desviar a cualquier habitación. Elige una fábrica que actúe como unión e integra cubos en ella. La integración en una fábrica no cuesta recursos y creará un cuello de botella para los Guardianes que atraviesen la habitación, ya que deben gastar un turno entero para eliminar un solo cubo de integración.



# Modo Glitch

**Número de jugadores:** 1-3 (caja estándar) / 1-4 (caja Premium) Desafiantes  
**Tiempo de juego:** 30 minutos por jugador (el Autómata cuenta como jugador)  
**Variantes:** puedes jugar con la Cara A o B del biodomo y/o con la variante Complejidad 2. Para 1-3 Desafiantes se recomienda la cara A-del Biodomo.

## Introducción

En el modo "Glitch" comienzas la partida en el Ark, que está saturado de problemas: los sistemas fallan, los módulos no funcionan y las Puertas de Transporte están rotas. Por si fuera poco, peligrosas criaturas han escapado de su confinamiento y merodean por el Ark. Deberás darte prisa, para arreglar los sistemas y reparar el Ark antes de perderte en el espacio para siempre. Este nuevo modo ofrece:

- Una sensación de urgencia y peligro inminente. En otros modos cooperativos, se recompensa la planificación. En el modo Glith necesitarás tomar decisiones ¡AHORA!
- Comparado con otros modos cooperativos, el modo Glitch es más sencillo de jugar, ya que implica menos planificación y más suerte.
- Muy útil para enseñar a jugar a otros jugadores. Si la **mitad** de los miembros del grupo no saben jugar, se recomienda este modo. Sin embargo, si menos de la mitad sabe jugar, se recomienda comenzar con "Primera Misión".

## New Concepts

⚠️ **unidades hostiles** se representan con meeples rojos que serán las unidades oponentes de los Desafiantes. Se aplican las mismas reglas que para las unidades oponentes indicadas en el modo "Awakening". Por ejemplo, obstaculizan la acción INGENIERÍA en una habitación ocupada, pueden resultar heridos con APERTURA DE ESCLUSA, etc.

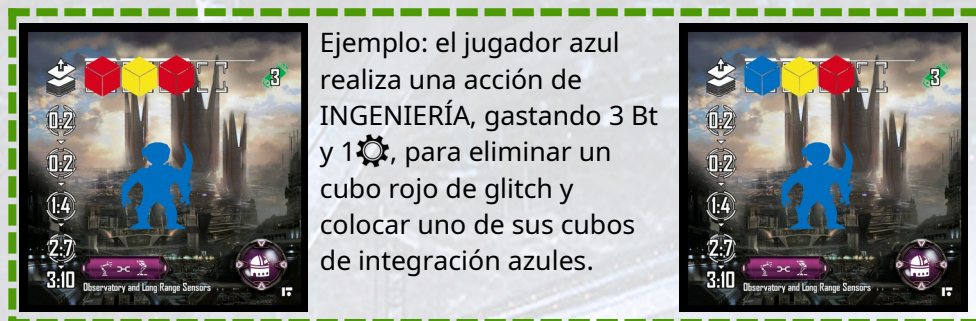
⚠️  **cubos de glitch**, se usan para marcar los problemas/glitches en las habitaciones del Ark. Se recomienda usar los cubos rojos. Si una habitación tiene al menos **1** cubo de glitch, la habitación se considera ⚠️ **dañada**.

Los Desafiantes **ni controlan ni obtienen beneficios** de habitaciones dañadas

Una habitación se repara quitando **todos** los cubos de glitch que tenga. Para eliminar un cubo de glitch, realiza una acción de INGENIERÍA y reemplázalo con uno de tus cubos. El coste es de **1** ⚙️ y de los recursos que se muestren en la habitación. Se sigue aplicando el límite de 1 cubo de integración por habitación exterior, por lo que hará falta realizar un acción de INGENIERÍA varias veces para eliminar varios cubos de una misma habitación.

Recordatorio del modo Awakening: sólo puedes eliminar un cubo de integración oponente si realizas una acción de INGENIERÍA y no hay huecos cuadrados libres para colocar tu propio cubo.

En el modo Glitch, **el cubo de glitch se elimina aunque haya huecos cuadrados libres**.



Ejemplo: el jugador azul realiza una acción de INGENIERÍA, gastando 3 Bt y 1 ⚙️, para eliminar un cubo rojo de glitch y colocar uno de sus cubos de integración azules.

Las mismas reglas del modo Awakening aplican para los cubos de glitch que para los cubos de los oponentes. Por ejemplo: puede haber cubos de glitch y de los Desafiantes en la misma habitación; ⚙️ y ⚙️ pueden sustituir un cubo de glitch con uno tuyo; **puedes eliminar un cubo de glitch con la acción DESINTEGRAR (si juegas la variante Complejidad 2)**, etc.

## Turno de juego

La partida se juega en **3 rondas**. Cada ronda consiste en:

- ⚠️ **etapa de desastre**;
- ⚠️ **etapa de turno** donde los Desafiantes juegan sus turnos;
- ⚠️ **etapa de resolución** donde se evalúan las condiciones de victoria;

Para ganar la partida, todos los Desafiantes tienen que sobrevivir las 3 rondas.

## Etapa de desastre

Sucedan los problemas. El Ark se cae a pedazos.


1. Roba cartas del mazo objetivo-enemigo. Encuentra las habitaciones en el tablero y coloca cubos de glitch en ellas:

- Si hay 1 Desafiante: 1 x 6 (1 cubo de glitch en 6 habitaciones)
- Si hay 2 Desafiantes: 2 x 3, y luego 1 x 3
- Si hay 3 Desafiantes: 2 x 4, y luego 1 x 4
- Si hay 4 Desafiantes: 2 x 5, y luego 1 x 5

Ejemplo: en una partida con 2 Desafiantes, roba 3 cartas y coloca 2 cubos de glitch en cada una. Luego roba 3 cartas más y coloca 1 cubo en cada una.

Coloca cubos de glitch con las siguientes reglas:

- Si no hay huecos cuadrados libres (porque haya cubos de glitch o de Desafiantes), no coloques cubos de glitch.
- Si robas una carta de fábrica, **siempre** coloca **1** cubo de glitch en **todas** las fábricas de ese tipo.
- Si necesitas colocar un cubo de glitch, pero no quedan en el suministro, los Desafiantes pierde inmediatamente la partida.

Descarta las cartas de objetivo-enemigo en una pila de descartes. Si robas una carta con el símbolo , después de resolver la colocación de cubos de glitch, mezcla la pila de descartes con el mazo y barájalo de nuevo.

Para incrementar la dificultad de este modo, simplemente roba más cartas en la etapa de desastre.



2. Baraja de nuevo la pila de descartes junto con el mazo de objetivo-enemigo y roba **3** cartas. Sin mirarlas, colócalas boca abajo formando una fila. Éstas serán las **🚩cartas de diagnóstico** y esas habitaciones serán las **🚩habitaciones de diagnóstico**. Pon la primera carta de diagnóstico boca arriba.

3. Coloca **1** unidad hostil en cada una de las habitaciones mostradas en la carta de objetivo. No quites las unidades hostiles de las rondas anteriores. Si te quedas sin unidades hostiles, puedes usar cilindros rojos como reemplazo. **Las unidades hostiles permanecerán en la misma habitación y no se moverán.**

4. La fase de combate se desarrolla en las habitaciones con unidades de los Desafiantes y hostiles. Comprueba la fuerza de combate y defensiva de las unidades hostiles en el tablero de Enemigo. Durante el combate, primero se muestra la carta de artefacto del Desafiante y luego se roba una del mazo de artefactos para el Autómata. Si el enemigo pierde el combate, devuelve las unidades hostiles al suministro privado del Enemigo.

## Etapa de turno

Durante la etapa de turno, los Desafiantes realizarán sus acciones. No queda mucho tiempo antes de que el Ark quede dañado totalmente por lo que los Desafiantes tendrán un número de turnos limitado para reparar los sistemas. Utiliza el tablero de Enemigo como **🚩medidor de turno**. Usa el disco de glitch rojo como **🚩contador de turnos**. Al comienzo de cada etapa de turno, coloca el contador de turnos en la posición inicial según la ronda que sea:

- Si hay 1 Desafiante: **15**, **10** y **10** turnos.
- Si hay 2 Desafiantes: **10**, **7** y **7** turnos.
- Si hay 3 ó 4 Desafiantes: **7**, **5** y **5** turnos.

Ejemplo: En una partida con 2 Desafiantes, la primera ronda cada Desafiante tendrá 10 turnos (20 en total) y el contador de turnos se colocará en 10. La segunda y tercera ronda constarán de 7 turnos por Desafiante cada una (14 en total) y el contador de turnos se colocará en 7 en cada una de ellas.

Durante la etapa de turnos, cada Desafiante jugará sus turnos normalmente. Después de que cada Desafiante haya jugado un turno y antes de jugar un segundo turno, reduce el contador de turnos en **1**. Cuando el contador de turnos llegue a **ceró**, la etapa de turnos termina y comienza la etapa de resolución.

Como en el modo Awakening, los Desafiantes tendrán una fase de combate, después de la fase de acción, si ocupan una habitación con unidades hostiles.

## Acción DIAGNOSTICO

La primera carta de diagnóstico revelada muestra una posible fuente de todos los glitches que ha estado experimentando el Ark. Debes investigar y enviar una unidad a esa habitación para diagnosticar el problema. La unidad investigará y rastreará el problema hasta otra habitación.

**Después de que termine tu turno**, si **cualquier** Desafiante ocupa una habitación de diagnóstico, la unidad realiza **inmediatamente** una **🚩acción de DIAGNOSTICO**: revela la siguiente carta de diagnóstico.

Esta acción es **gratuita** y se realiza **después** de la fase de combate, por lo que tendrás que derrotar a las unidades hostiles que pueda haber antes de realizar la acción de DIAGNÓSTICO.

Si tienes alguna unidad en la nueva habitación de diagnóstico, realiza una acción de DIAGNÓSTICO inmediatamente sin esperar al siguiente turno.

Si la habitación de diagnóstico es una fábrica, tiene que haber unidades en **2** fábricas de ese tipo para poder realizar la acción de DIAGNÓSTICO. Las unidades no tienen por qué pertenecer al mismo Desafiante.

## Etapa de resolución

Comprueba si se cumplen todas las condiciones para pasar a la siguiente ronda:

- Se han revelado todas las cartas de diagnóstico y las habitaciones de diagnóstico no tienen cubos de glitch.
- En la ronda 3, todas las habitaciones en las cartas de misión de los Desafiantes están limpias de cubos de glitch y de unidades hostiles.
- En **dificultad difícil**: en la ronda 3, todas las habitaciones en las cartas de misión de los Desafiantes tienen que estar totalmente integradas.

Si alguna de las condiciones no se cumple, la partida termina y los Desafiantes **pierden** y no se jugarán más rondas. Si no, los Desafiantes pasan a la siguiente ronda. Después de la ronda 3, los Desafiantes **ganan la partida**.

Preparación de la siguiente ronda:

1. Devuelve las **3** cartas de diagnóstico a la **caja del juego**.
2. Coge el resto de las cartas del mazo de objetivo-enemigo y su pila de descartes y barájalas para formar un nuevo mazo.

La ronda comienza de nuevo en la etapa de desastre.

## Estrategia para los Desafiantes (SPOILERS).

En el modo Glitch, debes equilibrar la mejora de las habitaciones y las habitaciones de diagnóstico. Con un grupo más amplio de personas, puede suceder que todos descuiden esto último para centrarse en sus habitaciones y el grupo fracase de forma inevitable. Primero hay que priorizar el diagnóstico de las habitaciones y eliminar los cubos de glitches. A medida que los cubos de glitches sean reemplazados por los tuyos, entonces centrarte en mejorar las habitaciones.



# Modo Está Aprendiendo

**Número de jugadores:** 1-3 (caja estándar) / 1-4 (caja Premium) Desafiantes y opcionalmente un Jugador Oscuro en vez de un Autómata.

**Tiempo de juego:** 30 minutos por jugador (el Autómata cuenta como jugador)

**Variantes:** puedes jugar con la Cara A o B del biodomo y/o con la variante Complejidad 2. Se recomienda la cara A del biodomo.

## Introducción

El Ark ha sido invadido por un organismo fúngico híbrido de silicio. El organismo se extiende físicamente por las habitaciones, como electrónicamente a través de los sistemas. Debéis purgar el Ark. Normalmente, esto no sería un problema para tu civilización, de no ser porque el organismo es un ser consciente de sí mismo y... **¡está aprendiendo!** Basándose en las decisiones que tome, se adaptará y mejorará.

Para ganar, los jugadores deberán cooperar y sincronizarse a la perfección. Este modo supone un desafío mayor, pero ten en cuenta que el Autómata es más complicado que en otros modos solitarios o cooperativos.

## Nuevos conceptos

El Enemigo “está aprendiendo” existe en 2 formas – una orgánica representada por cubos de integración verdes (⚠ **cubos de infección**) y una forma de silicio representada por cilindros de energía verdes (⚠ **cilindros de corrupción**). Para marcar que el Enemigo se extiende por la habitación, se colocarán cubos de infección y cilindros de corrupción en **mitad** de la habitación, en lugar de en los huecos. Los desafiantes colocarán los cubos y cilindros de la forma habitual.

Si hay al menos un cubo de infección en mitad de la habitación, ésta se considera ⚠ **infectada** por la forma orgánica. **A los cubos de infección se le aplican las mismas reglas que a las unidades enemigas en el modo Awakening.** Ejemplo: los Desafiantes no podrán integrar cubos en una habitación infectada; las habitaciones infectadas no evitan que los Desafiantes las controlen; si hay unidades Desafiantes en una habitación infectada, comenzará un combate; ABRIR ESCLUSA funcionará con los cubos de infección, etc. Adicionalmente a las reglas normales de las unidades enemigas:

- los Desafiantes **no pueden mover a través** si hay **2 o más** cubos de infección. Las unidades deben parar y comenzar un combate.
- No puede haber más de **3** cubos de infección en una habitación.

Si hay un cilindro de corrupción en mitad de la habitación, estará ⚠ **corrupta** por la forma de silicio. Los Desafiantes pueden retirar cilindros de corrupción con una acción de INGENIERÍA gastando **1** ⚙️ y los recursos necesarios dependiendo de la mejora ⚙️ en el tablero de Enemigo. El tipo de recurso lo determinará la habitación. En caso de una fábrica, se puede gastar cualquier tipo de recurso.

**Para los cilindros de corrupción, se aplican las mismas reglas que para los cilindros enemigos del modo Awakening,** por ejemplo: ⚙️ y ⚙️ pueden eliminar un cilindro de corrupción, etc. Hay algunas excepciones:

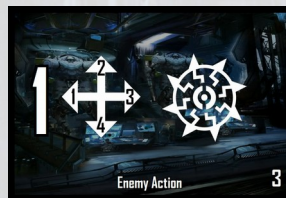
- Los cilindros de corrupción se colocan en mitad de la habitación y sólo puede haber **1** por habitación. **Nunca se pondrán en las Puertas de Transporte.**

- Antes de integrar cubos, los Desafiantes deben retirar los cilindros de corrupción. Los cilindros de corrupción no afectan al límite de integrar 1 cubo por habitación. Se pueden realizar ambas en la misma fase de acción.
- Los Desafiantes **no controlan** una habitación corrupta; aunque haya cubos de integración, un simple cilindro de corrupción, evitará que se controle.

## Turno de juego

La partida comienza con una ⚠ **fase de estrategia** del Enemigo por el Jugador Oscuro o el primer jugador que tome el rol del Autómata. A continuación, los Desafiantes realizarán sus turnos normalmente, empezando por el jugador inicial y siguiendo en sentido horario. **Después** de cada turno de Desafiante, se llevará a cabo un ⚠ **turno Enemigo**, por el Jugador Oscuro, o por el Desafiante que tome el rol del Autómata. Este turno consiste en una fase de acción y posiblemente, una fase de combate. Cuando todos los Desafiantes realicen su turno, antes de que el primer jugador juegue otro turno, se realizará otra fase de estrategia.

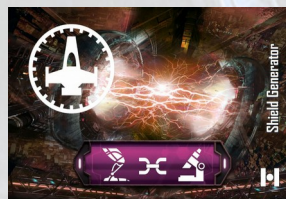
### Fase de estrategia enemiga



Roba una carta del mazo acción-enemigo y ponla boca arriba. El lado derecho muestra 1 acción de 3 posibles: ⚙️ INFECTAR, ⚙️ CORROMPER y 🌸 ECLOSIÓN. Esta acción, será la acción de cada turno de Enemigo hasta la nueva fase de estrategia.

Si el mazo de acción-enemigo está vacío, baraja la pila de descartes, para formar uno nuevo.

### Fase de acción enemiga



1. Roba **1** carta del mazo objetivo-enemigo. Busca la habitación mostrada ⚠ **habitación objetivo** Si robas una fábrica:

- el objetivo es la fábrica **inicial** de la preparación de la partida.
- El Jugador Oscuro elige 1 fábrica de ese tipo.

2. En la habitación objetivo, realiza la acción que se mostró en la fase de estrategia enemiga.

Si robas una carta objetivo-enemigo con el símbolo ⚙️ después de realizar la acción, incluye la pila de descartes en el mazo objetivo-enemigo y barájalo.



**CORROMPER:** la forma de silicio se expande por la habitación infectada utilizando los sistemas del Ark:

1. Coge cilindros de corrupción del suministro según la mejora ⚙️ del tablero de Enemigo.

2. Coloca cilindros de corrupción **en la habitación objetivo y todas las adyacentes** que **no estén corruptas** todavía, priorizando:

- primero, las habitaciones que se muestren en la carta de misión de los Desafiantes (referidas como ⚠ **habitaciones de misión**);



- luego, habitaciones con algún componente de Desafiante (unidad, cubo o cilindro);
- finalmente, la habitación objetivo y las adyacentes en orden: izquierda, delante, derecha y detrás.

En la medida de lo posible, distribuye lo más equitativamente posible entre las habitaciones. Es posible que no se puedan colocar todos los cilindros de corrupción por el límite de colocar uno por habitación. En este caso, devuelve los restantes al suministro.

Ejemplo: La primera imagen muestra el estado antes de que el Autómata realice cualquier acción. El jugador amarillo es el Desafiante y el verde el Autómata. 🦠 está en 2, por lo que se colocaran 2 cilindros. La habitación objetivo es la B.



No se muestra ninguna habitación en la carta de misión.

Se priorizan las habitaciones A y B pues tienen componentes del Desafiante. La A ya está corrupta, por lo que el primer cilindro se coloca en B.

La siguiente prioridad son C y D, pues no tienen componentes. Debido a la orientación de B, las habitaciones quedan: izquierda (C), delante (D) y detrás (A). Por tanto, el segundo y último cilindro se coloca en C.

La última imagen muestra el resultado final.

Si un jugador hace el papel de Jugador Oscuro, éste elige libremente que habitaciones priorizar.

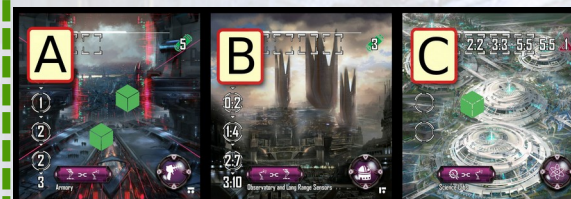
**INFECTAR.** El organismo se extiende entre habitaciones adyacentes intentando alcanzar la habitación objetivo (la habitación mostrada en la carta de misión de los Desafiante):

1. Coge tantos cubos de infección como muestra la mejora 🦠 en el tablero de Enemigo.
2. Busca el camino más corto entre la habitación objetivo y **la habitación de misión más cercana con menos de 3 cubos de infección**. Ten en cuenta que el Enemigo también puede usar Puertas de Transporte, por lo que el camino más corto puede incluirlas. Si existe un camino de habitaciones infectadas pero no es el más corto, ignóralo. Si hay dos caminos igual de cortos, elige uno libremente.
3. Comenzando por la habitación objetivo y moviendo hacia la habitación de misión, coloca **1** cubo de infección por habitación. Sáltate las habitaciones que

ya tengan **3** cubos de infección. Si alcanzas la habitación de la misión, coloca **1** cubo de infección y comienza de nuevo desde el **paso 2**.

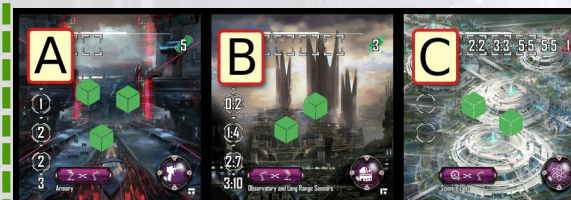
Consejo: en este modo no usarás marcadores de acción. Coloca los marcadores de acción junto a las habitaciones de objetivo para que te ayude a identificarlas, ya que en cada acción el Enemigo se moverá hacia ellas.

Ejemplo: La primera imagen muestra el estado antes de que el Autómata realice cualquier acción. 🦠 está en 4, por lo que se colocarán 4 cubos de infección. La habitación objetivo es la A. La habitación de misión más cercana sin 3 cubos de infección es la C y el camino más corto es a través de B.



El primer cubo de infección se coloca en A. El siguiente en B y el último en C.

Queda 1 cubo por colocar de nuevo comenzando en A. C sigue siendo la habitación de misión sin 3 cubos y el camino más corto es a través de B. Como A ya tiene 3 cubos, se salta y el cubo de infección se coloca en B.



No hay más cubos que colocar. La última imagen muestra el resultado final.

En el caso de que la habitación objetivo sea una habitación de misión, sigue los mismos pasos: coloca el máximo número de cubos posibles en la habitación objetivo y luego identifica el camino más corto hacia la siguiente habitación de misión con menos de 3 cubos de infección.

### 🌸 ECLOSIÓN:

1. Si la habitación objetivo no está **ni infectada ni corrupta** (no tiene cubos ni cilindros de corrupción), no hagas nada.
2. Si no, coloca 🌸 cilindro de corrupción y 🦠 cubos de infección en la habitación objetivo y adyacentes, siguiendo las mismas prioridades que en la acción de CORRUPCIÓN (jugando con Autómata) o eligiendo libremente (si alguien hace de Jugador Oscuro).



Ejemplo: 🌸 y 🦠 ha mejorado a 1 y 6 en el tablero de Enemigo, por lo que se colocarán 1 cilindros de corrupción y 6 cubos de infección. B es la habitación objetivo. No se muestra ninguna habitación en la carta de misión. B está infectada, por lo que se produce una ECLOSIÓN.






A y B son prioritarias, pero B ya está corrupta, por lo que el cilindro de corrupción se coloca en A. Se colocan 3 cubos en A y 1 en B hasta el límite de 3 cubos por habitación.

La siguiente prioridad son C y D - se colocan 2 cubos en C y 0 en D.

La última imagen muestra el resultado final.

## Fase de combate del Enemigo

Si una unidad desafiante ocupa una habitación infectada, comenzará un


combate. Las fuerzas de combate y defensa de los cubos  se muestran en el tablero de Enemigo. Durante el combate, si hay **menos de 3** cubos de infección en la habitación, el Enemigo no usa carta de artefacto. En caso contrario:

Si juegas con Autómata:  
Primero muestra una carta del Desafiante, y a continuación se roba una carta de artefacto para el Autómata.

Si juegas con Jugador Oscuro:  
El Jugador Oscuro: roba 1 carta del mazo de artefactos y la añade a su mano. Elige 1 carta de artefacto de su mano y la juega. Tanto el Desafiante como el Jugador Oscuro revelan su cartas de artefacto a la vez.


Los Desafiantes siempre pueden usar una carta de artefacto en el combate. Si el Enemigo pierde el combate, devuelve los cubos de infección a su suministro.

## Cómo realizan acciones los Desafiantes


En vez de colocar cubos de acción, los Desafiantes elegirán 1 una carta de acción de Desafiante y la rotarán 90 grados a la izquierda o derecha según la acción realizada. Una vez rotado, la carta de acción del retador se  **utiliza** y el siguiente retador debe elegir otra que no se rote.




Ejemplo: se ha escogido la acción







 y la carta se ha rotado 90 grados a la izquierda.

El Desafiante **activo** debe elegir una carta de desafiante incluso si no hay ninguna con la acción deseada.


Para realizar una acción que no tenga un símbolo en la carta de desafiante (Ejemplo ) , elige **cualquier sin uso** carta de desafiante y ponla **boca abajo**.

No utilizar marcadores de acción significa que los Desafiantes pueden realizar **la misma acción que en el último turno**.

Cuando el Desafiante activo no tiene cartas entre las que elegir, "está aprendiendo" se  **adapta** a sus acciones mejorando su tablero de la siguiente forma:

1. Pausa la partida.
2. Cuenta todos los símbolos en la parte de **arriba** de las cartas rotadas. No cuentas los símbolos de las cartas boca abajo. Coloca un cubo verde en el símbolo **más numeroso**. En caso de empate, en el símbolo que haya mejorado menos. Si sigue habiendo empate, colócalo en el símbolo que esté más a la **izquierda** del tablero. En el caso de  , primero hay que actualizar  y luego . El símbolo  significa que hay que actualizar  y .
3. Resetea todas la cartas de desafiante a su posición normal. Continúa la partida. El Desafiante activo puede coger una carta de acción-desafiante.

Si juegas la variante Complejidad 2, aplica a los cubos de infección las mismas reglas que para las unidades enemigas del modo Awakening :

- Antes de la fase de acción, el Enemigo tendrá una fase preventiva en la que **ABRIRÁ** las puertas selladas de las habitaciones infectadas. La acción de **ABRIR** es gratuita y no tiene contador de arsenal que reducir.
- Durante la acción de **INFECTAR**, el Enemigo no podrá mover sus cubos de infección a través de puertas selladas o habitaciones protegidas.
- Una habitación infectada (ocupada por un cubo de infección), obstaculizará la acción de **SELLAR** una puerta de los Desafiantes.
- Los Desafiantes pueden eliminar un cilindro de corrupción con la acción  **DESINTEGRAR**.

## Ganar la partida

Los Desafiantes **inmediatamente pierden la partida**:

- Si hay que colocar un cilindro o cubo de corrupción, pero no quedan en el suministro del Enemigo.
- El Enemigo ha conseguido corromper o infectar las **3** habitaciones de misión.

Para ganar la partida, los Desafiantes tienen que **cumplir ambas cosas**:

- Activar todas las habitaciones de misión. Es irrelevante qué Desafiante activa cada habitación.
- Sobrevivir hasta que el Enemigo se ha adaptado **4/5/6/7 veces** cuando juegas con **1/2/3/4** Desafiantes respectivamente. Para llevar la cuenta de cuántas veces se ha adaptado el Enemigo, cuenta los cubos en el tablero de Enemigo.

## Estrategia para los Desafiantes (SPOILERS).

Utiliza a tu favor el hecho de que no hay control exclusivo entre los Desafiantes. Prioriza las unidades neutrales y los generadores exteriores sobre los de tu facción, pues los componentes neutrales proporcionarán beneficios a todos los Desafiantes.  
Ejemplo: si una unidad neutral está en una habitación controlada **inclusivamente por 3 Desafiantes, en un turno, todos los Desafiantes podrán realizar una acción de INGENIERÍA y colocar 3 cubos de integración.**  
Es prácticamente imposible perseguir al Enemigo a las habitaciones y eliminar sus cubos y cilindros. Es más recomendable tener una presencia fuerte en el tablero y hacer que el Enemigo se acerque a ti. Invierte en unidades y desplégalas por el tablero, ocupando tantas habitaciones como puedas.






# Modo competitivo Caída

**Número de jugadores:** 2-4 (caja Standard), 2-5 (caja Premium)

**Tiempo de juego:** 120 minutos

**Variantes:** puedes jugar con la Cara A o B del biodomo. Puedes incluir la variante injusta. Puedes incluir la variante Complejidad 2.

## Introducción

El modo Caída es una variante competitiva. Los jugadores competirán por Puntos de Victoria (PV) completando  **objetivos**, en vez de completar las misiones secretas. Al final de la partida el jugador con más PV, gana. En función de las acciones de los jugadores el estado del juego alternará entre estados de  **guerra** y  **paz** con diferentes reglas para cada uno.

Este modo te gustará porque:

- Los objetivos son pequeñas victorias. Incluso si no ganas la partida, sentirás que has librado una batalla.
- Prestarás más atención a lo que hacen otros jugadores, ya que los objetivos quedarán bloqueados cuando 2 jugadores los cumplan.

## Preparación

Sigue los pasos descritos en el modo Awakening con las siguientes excepciones:

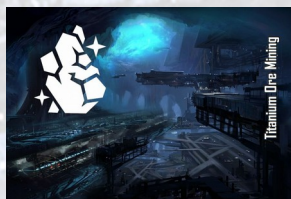
Después de preparar el **paso 5**, de las 6 losetas de logro, elige **3** al azar con el lado fácil (azul) y **3** con el lado difícil (morado).



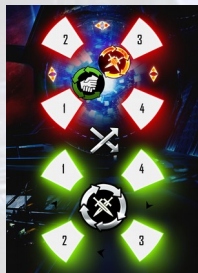
Ejemplo: el logro fácil requiere conseguir 10 cartas de artefacto. El lado difícil, requiere 15.


Después del **paso 8**, cada jugador: roba **1** carta de misión. Será tu misión privada y deberás mantenerla en secreto. Cuando todos los jugadores hayan robado una carta, devuelve las demás sin mirar a la caja.

Después del **paso 9**, quita las cartas de objetivo duplicadas, sólo necesitarás una copia de cada. Añade **4** cartas de objetivo de fábrica (**1 de cada** tipo) al mazo.




Baraja el mazo, roba **4** cartas y colócalas sin mirar boca abajo. Devuelve el resto de cartas de objetivo a la caja sin mirarlas.



Coloca el  **Medidor de Caída** de doble cara en el lado correspondiente al número de jugadores.



Coloca el  **Contador de caída** en la posición **verde 4 / 6** para una partida de **2-3 / 4-5** jugadores.

Para 2-3 jugadores

Para 4-5 jugadores

Continúa con la preparación tal y como se indica en el modo Awakening, incluyendo la preparación de los jugadores.

## Nuevos conceptos y cambio de reglas

### Estados de guerra y paz



Recordatorio: La fase de combate ocurre tras la fase de acción, si las **unidades del jugador activo** ocupan la misma habitación que las unidades enemigas.

El medidor de Caída indica el estado de las relaciones entre las facciones: paz (verde) o guerra (rojo).




En estado de guerra:

- No cambian las reglas respecto al modo Awakening: la fase de combate empieza de forma normal.

En estado de paz:

- Las unidades **pueden** ocupar la misma habitación que las unidades de otras facciones. La fase de combate no comienza tras las fase de acción.
- **Cualquier** ataque directo o herir a otras unidades está prohibido. Por ejemplo, no puedes realizar la acción  **ABRIR ESCLUSA** que hiere a otras unidades sin combatir.
- Las unidades enemigas que ocupan una habitación, no obstaculizan **cualquiera** de tus acciones. Ejemplo: las unidades enemigas no impiden que integres un cubo en la misma habitación; no pueden impedir acciones como  **INGENIERÍA REMOTA**, etc.

Si juegas con las variantes Cara B asimétrica o Complejidad 2, las reglas en estado de **paz** tienen ciertas implicaciones:

Acciones como  **ATAQUE A DISTANCIA** Y  **DETONAR BOMBAS** están prohibidas ya que atacan a otras unidades. Sin embargo,  **COLOCAR BOMBAS** sí está permitido.

Las unidades enemigas no pueden proteger una habitación, obstaculizar acciones de  **DESINTEGRAR** o  **SELLAR** compuertas, etc.

Ten en cuenta que en estado de paz, una habitación protegida no impide el movimiento, pero una puerta sellada, sí.

### Activar habitaciones

Recordatorio: si **durante** tu turno **controlas una habitación exterior totalmente integrada**, entonces **activas la habitación**. Cuando la activas, coge la correspondiente carta de objetivo y colócala junto a tu tablero. Ésta proporcionará un beneficio importante: un **encadenamiento**.

No hay beneficios de encadenamiento en el modo Caída. Cuando actives una habitación, **no cojas** la carta de objetivo y reclames el encadenamiento.

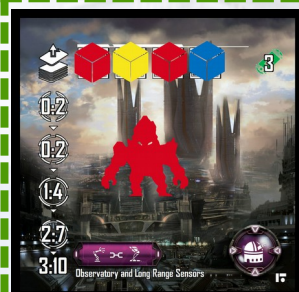
En el modo Caída, para ganar PV tendrás que activar fábricas. Las fábricas se activan si **durante** tu turno **controlas 2 fábricas totalmente integradas** de ese tipo.



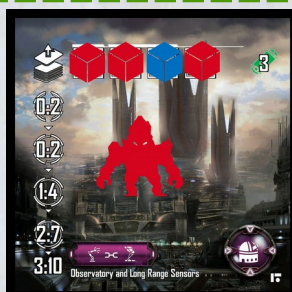
## Reemplazando cubos

Recordatorio: durante la acción de INGENIERÍA, sólo puedes reemplazar **cualquier** cubo de un oponente (y devolvérselo) por uno tuyo, si no hay huecos cuadrados vacíos.

En el modo Caída no puedes elegir qué cubo reemplazar: **tienes** que retirar el que esté más a la **izquierda** y que no sea tuyo; desplaza todos los cubos a la izquierda y pon el tuyo a la derecha del todo. Esto es para evitar ir a por los jugadores con más PV.



Ejemplo: El jugador rojo realiza la acción de INGENIERÍA. Debe eliminar el cubo amarillo. La siguiente imagen muestra el resultado.




## Combate

Recordatorio: el jugador activo que introduce las unidades en la habitación es el **jugador atacante**, y el otro jugador es el **defensor**.

Si gana el atacante, su arsenal se reduce tanto como la fuerza defensiva del defensor. Si el defensor gana, su arsenal no se ve modificado.

En el modo Caída, puede haber un incidente si hay un combate en una habitación con **3 ó más jugadores**. **Sólo en este caso**: todos los jugadores (incluido el activo) se consideran **jugadores defensores**. Básicamente, en el combate se saltarán los pasos 1 y 2 y todos los jugadores participantes en el combate, realizarán los pasos 3 a 7 y resolución del combate:

- paso 3: simultáneamente juegan una carta de artefacto.
- paso 4: explosión de daño crítico si **2 ó más** jugadores tienen el símbolo  en sus cartas de artefacto.
- paso 5: calcular la fuerza total de combate.
- paso 6: determinar el vencedor. Si **2 ó más** jugadores empatan con la fuerza de combate más alta, entonces **todos los jugadores pierden**.
- paso 7: descartar las cartas de artefacto jugadas.
- resolución del combate: herir a las unidades y reducir el arsenal militar si el jugador victorioso no es un jugador defensor.

Ver en el [reglamento la Fase de combate](#), página 20.

## Turno de juego

El turno de juego es similar al del modo Awakening. Adicionalmente tienes que llevar la cuenta de: mover el contador de caída y revelar nuevos objetivos.

## Fase de evaluación de Caída

Durante esta fase se determinará si se mueve el contador de caída y en qué dirección. Al comienzo de la partida, el contador de caída se coloca en la posición más alta del estado de paz (verde). Según empeoran las relaciones, el contador se mueve en sentido horario hasta la posición 1 verde y a continuación pasa a la posición más alta del estado de guerra (rojo). Durante la guerra, según las relaciones mejoran mueve el contador en sentido

antihorario hacia la posición 1 roja y a continuación pasa a la posición más alta de paz (verde).



La **fase de evaluación de caída** se lleva a cabo después de **cada** turno de jugador.

- Estado de paz: si tuviese que ocurrir una fase de combate (pero no ocurre porque estás en estado de paz), mueve el contador de caída **1 en sentido horario**. Si no, el contador no se mueve.
- Estado de guerra: si **no** se inicia una fase de combate, mueve el contador de caída **1 en sentido antihorario** hacia la paz. En caso contrario, mueve el contador de caída **1 en sentido horario**.

El contador sólo se puede mover en el sentido de las flechas. **Por ejemplo, si el contador se encuentra en el valor más alto del estado de guerra, no se puede mover en sentido horario hacia el estado de paz.**

Ejemplo: partida a 4 jugadores. El contador de caída está en la posición 2 verde. El orden de turno es amarillo, rojo, verde y azul.



Turno amarillo: no mueve sus unidades en la fase de acción. En la fase de evaluación de caída, el contador no se mueve, pues las unidades amarillas no ocupan la misma habitación que las unidades enemigas.

Turno rojo: no ocurre fase de combate en C, porque se está en un estado de paz, pero el contador se mueve a la posición 1 verde.

Turno verde: no hay fase de combate. El contador pasa a la posición 6 roja, estado de guerra. El turno verde termina y no se inicia fase de combate.



Turno azul: las unidades azules mueven de C a B. Es tiempo de guerra, pero no hay fase de combate, porque las unidades azules no han entrado en conflicto por la habitación. El contador de caída se mueve al 5 rojo.





Turno amarillo: las unidades amarillas mueven de D a C y a B. El combate se inicia en ambas habitaciones. En C hay 3 jugadores por los que todos son defensores. En B, el jugador amarillo es el jugador atacante.

Como ha habido una fase de combate durante el turno amarillo, el contador de caída se mueve a la posición 6 roja.



Continuando con el ejemplo – supongamos que el jugador amarillo ha ganado en B y el verde en C.

Turno rojo: en la fase de acción el jugador rojo no se mueve de A. Comienza un combate contra el jugador verde, siendo el rojo el jugador atacante.

Como ha habido un combate en el turno rojo, el contador de caída debería mover 1 en sentido antihorario, pero como está en el valor más alto, permanece en la posición 6 roja.

Cuando se jueguen durante la fase de acción, algunas cartas de artefacto como “Artefacto Desconocido” (“Unknown Artifact”) pueden mover el contador de caída, pero **debe** permanecer en el estado de paz/guerra. Después de jugar las cartas de artefacto, el turno continúa normalmente con una potencial fase de combate y fase de evaluación de caída, que puede mover de nuevo el contador de caída.

## Completar y revelar nuevos objetivos

Al comienzo de la partida, hay 6 logros visibles (3 fáciles y 3 difíciles). Estos son los primeros de los **objetivos públicos** para puntuar PV. Según avance la partida se revelarán nuevos objetivos públicos. Cuando se complete un objetivo, se marcará colocando un cubo del jugador sobre el objetivo.

Puedes completar más de un objetivo por turno, pero no durante el turno de los oponentes. Un jugador no puede completar un objetivo dos veces.

Cada objetivo como máximo se puede completar por 1 / 2 jugadores en un partida de 2 / 3-5 jugadores.

Aunque se revelen nuevos objetivos, todavía se pueden completar objetivos

anteriores.

Los PV puntúan distinto según el orden en que se consiga el objetivo público, por lo que los cubos se colocarán en orden de **izquierda a derecha**. Los PV ganados se muestran en la esquina inferior derecha de la loseta de logro.



Ejemplo: los jugadores amarillo y rojo son los dos primeros en lograr el objetivo de 10 cartas de artefacto. Puntúan 7 PV y 5 PV, respectivamente.

Una vez que se coloquen 8 cubos en las cartas de logro (4 en una partida de 2 jugadores), **inmediatamente** revela las cartas de objetivo. Éstas representan los nuevos objetivos públicos. Para puntuar los PV, hay que activar las habitaciones que se muestran en las cartas. Por cada objetivo, el primero jugador gana 10 PV, y el segundo gana 7 PV.



Ejemplo: el jugador amarillo y rojo puntúan 10 PV y 7 PV, respectivamente.

## Final de la partida y puntuación

La partida termina si:

- Se colocan 8 cubos en las cartas de objetivo (4 en una partida de 2 jugadores).
- Un jugador completa las 4 cartas de objetivo (**todas**).

Llegado este punto, el jugador activo termina su turno y la partida finaliza. A continuación, se puntúan PV:

1. Puntúa PV por los objetivos públicos completados en las cartas de objetivos.
2. 12 PV por cada habitación de **tu** carta de misión privada que esté totalmente integrada y controlada por ti **al final de la partida**. Si la controlas durante la partida, no puntúes inmediatamente, espera al final de la partida y comprueba si se mantienen las condiciones para puntuar. Puede que tu carta de misión muestre la misma habitación que una carta de objetivo. Se trata de objetivos distintos y puntúan de forma independiente.

3. Si juegas la variante Complejidad 2: 5 PV por cada carta de “Artefacto desconocido” (Unknown Artifact) que se construya como una sección del biodomo. Las cartas de “Artefacto desconocido” en la mano no puntúan.

El jugador con más PV gana. En caso de empate, el jugador que controle más habitaciones, gana. Si todavía perdura el empate, se comparte la victoria.



# Variantes del juego

Puedes elegir jugar la partida con algunas, todas o ninguna de las variantes. Las variantes introducen nuevos conceptos y habilidades y, por tanto, incrementan la complejidad del juego.


Nota del diseñador: debido al incremento de la complejidad, se recomienda no incluir **ninguna** variante hasta haber jugado al menos **4 partidas y conocer muy bien el juego**. ¡No lo decimos por decir!


Te recomendamos que no sigas leyendo y que vuelvas a este capítulo cuando cumplas las condiciones anteriores.


## Nuevos conceptos y habilidades

Para cada variante se introducirán nuevos conceptos y habilidades. A menos que se indique lo contrario, las unidades neutras y los cilindros de las habitaciones exteriores que controles, se consideran **equivalentes** a tus unidades ya despiertas y a los cilindros de tu color. De esta forma la frase "tus unidades/cilindros" también hace referencia a las unidades/cilindros neutros que controles.




## Modificadores de combate adicionales

 es la fuerza de combate **por unidad** que participa en el combate.

 incrementa la fuerza de combate y defensiva, si tienes **al menos 1** cubo de integración en la habitación de combate.

Ejemplo: has adquirido 2 . En un combate con 3 de tu unidades, añadirás  $2 \times 3 = 6$  a tu fuerza total de combate.







Your total combat strength is  $12 + 8 +$  the power of any artifact card you play.





Ejemplo: has adquirido 8  8  2  y tu arsenal es de 12. Te atacan en una habitación en la que tienes 3 unidades y 4 cubos de integración.

Tu fuerza defensiva es de  $2 \times 3 + 8 = 14$ . Tu fuerza total de ataque es de  $12 + 8 +$  el poder de las cartas de artefacto que juegues.




Ejemplo: el jugador amarillo ataca al rojo al mover sus unidades a la habitación.



El jugador rojo tiene un arsenal de 12, 3  fuerza de combate por unidad, 2  defensa por unidad, 6  defensa y 4  4  4 .



El jugador amarillo tiene un arsenal de 14, 4  y 2  2  2 . La fuerza defensiva del jugador amarillo no cuenta, pues es el atacante.



La fuerza defensiva del jugador rojo es de  $4 (2 \times 2 \text{ unidades}) + 6 + 4 (\text{cubo rojo}) = 14$ . El jugador amarillo tiene un arsenal de 14, que es suficiente para continuar el combate. Ambos jugadores juegan un artefacto con poder 8. La fuerza de combate del jugador rojo es  $12 (\text{arsenal}) + 6 (3 \times 2 \text{ unidades}) + 4 (\text{cubo rojo}) + 8 (\text{artefacto}) = 30$ ; la del jugador amarillo es  $14 + 8 (4 \times 2 \text{ unidades}) + 2 \text{ cubos amarillos} + 8 (\text{artefacto}) = 32$ . El jugador amarillo gana el combate y reduce su arsenal a 0.

## Fase de mini acciones









Durante la partida, puedes adquirir beneficios que te permitan realizar mini acciones **al principio de cada turno**.  es el símbolo para realizar la **mini fase de mini acción**. Realizarla es **opcional** y **no cambia la posición** de tu marcador de acción.

Ejemplo:  2  te permite una acción de MOVER 2 al principio de tus turnos. Después de esta mini acción, realizas tu fase de acción normal, colocando tu marcador de acción.

Ejemplo:  1  te permite incrementar tu arsenal en 1 al principio de tus turnos.

Ejemplo:  1  te permite coger 1 Mt del suministro común al principio de tus turnos.

Las mini acciones no se ven modificadas por beneficios "normales". Si adquieres varios tipos de mini acciones, sólo puedes realizar **un** tipo de ellas por turno. Los beneficios de distintas mini acciones de un **mismo tipo** son acumulativos.

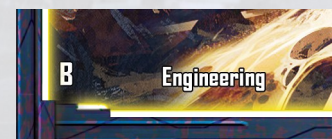
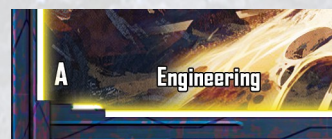
Ejemplo: El jugador rojo obtiene  1 ,  1  y un  1  beneficio adicional. El jugador rojo también ha mejorado su biodomo a 5  y a 5 . Al principio de cada turno, el jugador rojo puede elegir: 1) incrementar su arsenal en 2; 2) coger 1Mt o bien 3) nada.

El jugador rojo decide realizar una mini acción y coger 1Mt. A continuación, mueve su marcador de acción a la sección "Military Development" y realiza la acción MILITARIZAR para incrementar su arsenal en 5.

## Variante injusta

La variante injusta permite que una partida se juegue mezclando jugadores experimentados, intermedios y principiantes. Para nivelar el juego, los jugadores intermedios y principiantes cogen la tarjeta de artefacto "Ayuda del Principiante" (Beginner's Help) y la colocan debajo de su biodomo. Esta habilidad es una mini acción que proporciona 1 Mt al principio de cada turno. Adicionalmente, los jugadores principiantes, **roban una carta de misión al comienzo de la partida**, y por tanto, no tienen que conseguir logros.

## Variante cara B asimétrica



Para un juego asimétrico, los jugadores pueden elegir jugar con la cara B de su tablero. Las caras B tienen distintas mejoras por sección, distintos recursos y costes para las mejoras y diferentes combinaciones de acciones a realizar cuando coloques el marcador de acción. Adicionalmente, las facciones reciben entre uno y tres poderes especiales y una posible debilidad.

Preparación y turno de juego: no hay diferencia en la preparación del área común ni del turno de juego, pero sí en la preparación del jugador:



- Después de elegir facción, coge todos los componentes de jugador del color que corresponda con tu biodomo: Hara, Diruni, Gimmlí, Pajak, Eillis cogen los colores verde, amarillo, azul, rojo y morado respectivamente. Togach, Raghna y Qfin no tienen componentes de su color, así que simplemente elegirán cualquier color restante.
- A continuación, sigue las instrucciones de la hoja de referencia de las facciones, que describen las diferencias en la preparación.

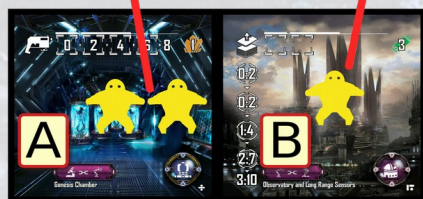
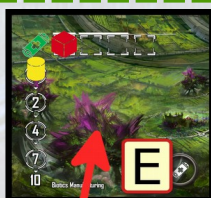
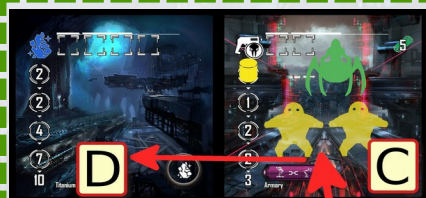
Sobre cómo jugar con las distintas facciones, lee primero la guía de referencia de las mismas. Ésta contiene una breve referencia a todas sus habilidades. Después busca esas habilidades en este documento para su explicación en detalle y ver unos ejemplos. En la guía de referencia también se incluyen consejos estratégicos, pero no hay "una forma adecuada" de jugar.

### Además de para el movimiento normal, usa $\leftrightarrow$ para...

Si juegas con la cara B de la facción Diruni, verás una habilidad especial:

Adicionalmente al movimiento normal entre habitaciones adyacentes puedes usar  $\leftrightarrow$  para mover desde cualquier habitación a **tu** biodomo o a cualquier habitación en la que tengas **al menos 1** uno de tus cilindros, sin importar quién ocupa o controla la habitación de destino.

Si controlas un generador exterior de energía, esos cilindros también cuentan. Las unidades neutras que controlas, también tienen esta capacidad.





Ejemplo: el jugador amarillo tiene 2 unidades en A, 1 unidad en B y cilindros en C y E. Realiza una acción de MOVER usando  $\leftrightarrow$  para mover 2 unidades desde A hasta C y después  $\leftrightarrow$  para mover de nuevo a D.

Finalmente usa  $\leftrightarrow$  para mover 1 unidad desde B hasta A.


Habilidades similares aparecen en algunas cartas de la expansión "Sección Sellada". Son fáciles de entender una vez se entiende la habilidad de los Diruni.

### Metabolismo

Si **ganas un** combate, ganas 1Mt por cada unidad enemiga que resulte herida. La cantidad de Mt ganada, depende de la mejora del  metabolismo.



Ejemplo: Tu  metabolismo está mejorado a 2. Si ganas una batalla contra 3 unidades, coge 6Mt del suministro común.


### Poste eléctrico



$1/2/..$   - Cada unidad en una habitación/sección tiene el mismo efecto que si hubiese  $1/2/$  cilindros de energía **adicionales**.

Con la habilidad de poste eléctrico, al mover tus unidades a una habitación la encenderán. Ten en cuenta que las unidades no bloquean el enrutamiento de los cilindros de potencia (no ocupan huecos circulares), ni se pueden utilizar para reemplazar un cilindro de energía de un oponente.




Ejemplo: el jugador rojo tiene un beneficio de  $1$   y realiza la acción de EXPLOTAR, para coger 7Ti (está en la "Mina de Titanio"). El jugador amarillo también realiza EXPLOTAR y coge 7Ti pues tienen control inclusivo. Si el jugador rojo mejora a  $2$  , la habitación proporcionará 8Ti (el máximo). El cilindro amarillo no puede ser eliminado.


Consejo: como recordatorio de que una unidad potencia una habitación, puedes colocar una unidad encima el hueco circular  $1/2/3$  (dependiendo de la mejora ). Recuerda que las unidades no bloquean el enrutamiento de los cilindros de energía de los oponentes en la habitación.

Dentro del biodomo, tus unidades residen en la sección "Unit and Sickbay". Si adquieres el beneficio pasivo  poste eléctrico, tus unidades se pueden  **asignar** a una sección específica de tu biodomo, usando  $1$   $\leftrightarrow$  para asignar  $1$  unidad que **ya esté previamente** en tu biodomo.

**Las unidades heridas, no pueden potenciar.** Las unidades recién despertadas o curadas, comienzan en la sección "Unit Stasis and Sickbay" y hasta que no se mueven y se asignan a un sección del biodomo, no potencian.




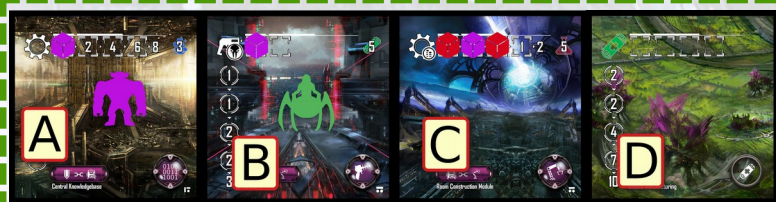
Ejemplo: el jugador rojo tiene una mejora  $2$   y  $5$   $\leftrightarrow$ . Tiene 1 unidad dentro de su biodomo, en la sección "Production and Exploitation". El jugador rojo realiza un acción de MOVER y usa  $1$   $\leftrightarrow$  para mover 2 unidades de una habitación adyacente a su biodomo. Las unidades se colocan en la sección "Unit and Sickbay" antes de asignarse. Después utiliza  $2$   $\leftrightarrow$  para asignar ambas unidades a la sección "Military Development" y  $1$   $\leftrightarrow$  para reasignar una unidad desde la sección "Production and Exploitation" a la de "Artifact Research".

Las unidades neutras que controles, también poseen la capacidad  poste eléctrico, pero nunca podrán entrar ni potenciar ninguna sección del biodomo.



## Mover libremente entre habitaciones adaptadas

Si juegas con la cara B de la facción Eillis, tienen la habilidad de **mover libremente entre**  **habitaciones adaptadas**. Éstas son habitaciones en las que hay **al menos 1** cubo de integración de los Eillis.

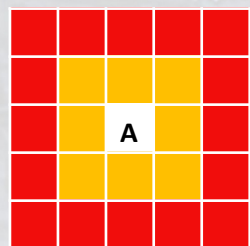






Ejemplo: el jugador morado tiene  $\text{H} 1 \leftrightarrow$  (una mini acción de mover  $1 \leftrightarrow$ ) y la capacidad Eillis de mover libremente entre habitaciones adaptadas.. Coloca su marcador de acción para realizar una acción de INGENIERÍA. Previamente usa la mini acción de MOVER:, usando  $0 \leftrightarrow$  desde la habitación A, a la C, pasando por la B; luego usa  $1 \leftrightarrow$  para mover de la habitación C a la D. Posteriormente el jugador realiza la acción de INGENIERÍA para integrar un cubo en la habitación D.



Ejemplo: el jugador morado tiene una mejora de movimiento de  $2 \leftrightarrow$ ,  $\text{H} 1 \leftrightarrow$  y la capacidad de Eillis de mover libremente. El jugador decide MOVER en su fase de mini acción y mueve  $1 \leftrightarrow$  desde la habitación A hasta B. Después coloca su marcador de acción para MOVER (tiene  $2 \leftrightarrow$  disponibles) y usa  $1 \leftrightarrow$  para mover de la habitación B a C;  $0 \leftrightarrow$  para mover a D y finalmente  $1 \leftrightarrow$  para mover a E.

## Beneficio y acción de ataque a distancia

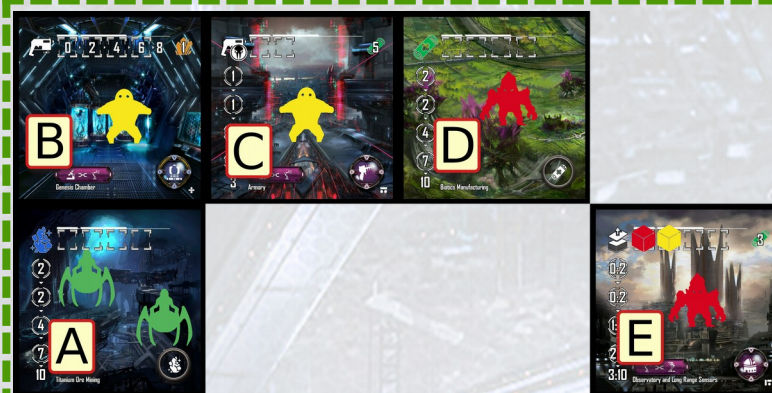


Tener el beneficio de  permite realizar una acción adicional a las acciones básicas. Realizando la acción de  ATAQUE A DISTANCIA puedes realizar un número **ilimitado** de  **ataques a distancia** a cualquier unidad que esté al alcance  de cualquiera de tus unidades.

Ejemplo: Cada cuadrado representa una habitación. Las habitaciones naranjas y rojos están a alcance 1 y 2 respectivamente de tus unidades en la habitación A.

Un ataque a distancia es básicamente un combate entre el jugador defensor y tú. La única diferencia es que los jugadores no usan **cartas de artefacto**. El resto de los parámetros son iguales, incluyendo la reducción del arsenal. Ten en cuenta que en este caso el combate se realiza **durante** tu fase de acción.

Consejo. Como no hay cartas de artefacto en el combate, es fácil calcular las fuerzas de combate y defensiva. Sería un grave error atacar a distancia a un jugador que tiene una fuerza total de combate igual o superior a la tuya



Ejemplo: el jugador verde tiene un arsenal de 12,  $2 \text{ } \text{}$  de combate y  $2 \text{ } \text{}$  de defensa por unidad. EL jugador rojo tiene un arsenal de 12,  $4 \text{ } \text{}$ ,  $4 \text{ } \text{}$  y  $2 \text{ } \text{}$ . el jugador amarillo tiene un arsenal de 20,  $2 \text{ } \text{}$ ,  $2 \text{ } \text{}$ ,  $2 \text{ } \text{}$  y  $2 \text{ } \text{}$ . El jugador amarillo realiza una acción de ATAQUE A DISTANCIA.

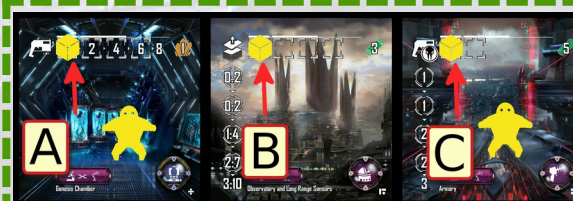
Combate 1: la habitación A está a alcance 1 de ambas unidades de las habitaciones B y C. El jugador amarillo ataca esa habitación primero. La fuerza defensiva del jugador verde es de  $2 \times 2 = 4$ , que es inferior al arsenal del jugador amarillo por lo que el combate continúa. La fuerza de combate del jugador verde es:  $12 + 2 \times 2 = 16$  y la del amarillo es de 20 (no tiene unidades en la habitación por lo que  $\text{}$  no se tiene en cuenta). El jugador amarillo gana y reduce su arsenal hasta 16.

Combate 2: el jugador amarillo decide atacar la habitación E, que está a rango 2 de la habitación C. Vemos que E no está conectada a otras habitaciones, pero no importa, la habitación está en rango y el ataque a distancia es posible. La fuerza defensiva del jugador rojo es  $2 \times 1 + 4 = 6$ . y su fuerza total de combate es de  $12 + 4 = 16$ . La del jugador amarillo es de  $16 + 2 = 18$  (tiene un cubo en la habitación del combate). El jugador amarillo gana y reduce su arsenal hasta 10.

Combate 3: La habitación D está a rango 1 de la habitación C y a rango 2 de la B. El jugador amarillo ataca imprudentemente la habitación D desde la C. La fuerza defensiva del jugador rojo es de  $2 \times 1 = 2$  y su fuerza total de combate es de 12. La del jugador amarillo es de 10. El jugador amarillo pierde el combate, su unidad de C resulta herida y vuelve a la sección "Sickbay". No reduce su arsenal. El jugador amarillo decide no atacar más y finaliza su turno.

## Ingeniero Adjunto

Si juegas con la cara B de la facción Togach, tiene una habilidad especial: al realizar una acción de INGENIERÍA, pueden integrar adicionalmente un cubo en una habitación adyacente que **no esté ocupada** por oponentes.



Ejemplo: el jugador amarillo realiza una acción de INGENIERÍA y coloca un cubo en cada habitación.

Ten en cuenta que aplica la limitación de integración en la sección/habitación, por lo que no puede integrar 2 cubos en la habitación B, aunque tenga 2 unidades adyacentes.

Si la habitación B estuviese ocupada, no se podría integrar un cubo.





Recordatorio: el biodomo se considera una habitación, lo que implica que una unidad en el biodomo, puede integrar cubos en sus habitaciones adyacentes.

Si juegas en la variante de Complejidad 2, los ingeniero adjunto también permiten colocar tokens de energía en habitaciones adyacentes sin ocupar.





## Integración protectora

Para ganar el control de una habitación exterior, los jugadores enemigos pueden reemplazar tus cubos con los suyos. Con la mejora , necesitarán dos recursos adicionales para poder hacerlo.

Ejemplo: Tienes una mejora de  2. Para reemplazar uno de tus cubos, el rival necesitará +2 de los recursos correspondientes.


Si una habitación requiere 2Os, necesitará gastar 4Os. Si la habitación es una fábrica, necesitará gastar 2 recursos de un mismo tipo.

Con  INGENIERÍA GRATUITA, no se paga ningún coste de recursos normal o adicional impuesto por una mejora de .


## Maestros de la ingeniería

Si juegas con la cara B de la facción Gimmlis, tiene la habilidad especial de romper el límite de **integración de la habitación**:

Puedes integrar 1 cubo por cada unidad que esté en la habitación exterior. Dentro del biodomo, se sigue aplicando el límite de integración de 1 cubo por sección.

Ejemplo: si tienes 3 unidades en una habitación exterior y realizas una acción de INGENIERÍA, puedes integrar hasta 3 cubos en esa habitación, siempre que tengas 3  y los recursos necesarios.


## Variante Complejidad 2

 **Complejidad 2** es una variante avanzada, que introduce nuevas secciones del biodomo, piratear el generador principal de energía del Ark, sellar los accesos a las habitaciones y desintegrar los cubos integrados por tus enemigos.

Nota del diseñador: sólo recomendamos este modo si estás acostumbrado a juegos más complejos. Si quieres variedad, recomendamos la variante cara B asimétrica.

Preparación: la única excepción en la preparación es que al principio de la partida los jugadores reciben una carta de artefacto inicial: del mazo de artefactos, separa las 3 cartas "Apertura de Esclusa" ("Airlock Override") y las 3 de "Llave del Arquitecto" ("Architect's Key"). Entrega a cada jugador una carta aleatoria y baraja de nuevo las cartas apartadas en el mazo.

## Salas vigiladas y acciones de desbloqueo


Las habitaciones  **vigiladas** son aquellas que están ocupadas por 2 o más unidades rivales. Tus unidades no pueden mover a través de habitaciones vigiladas. En su lugar, has de terminar el movimiento e iniciar un combate. Las unidades neutrales controladas por los enemigos, cuentan para contribuir a la


sala vigilada, a menos que esas unidades estén controladas tanto por el rival como por ti.

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24






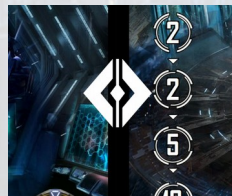
En complejidad 2 **no se puede** jugar una carta de artefacto de daño crítico **durante el combate**, a menos que tengas tu marcador de arsenal en **7 o superior**.


 **4 o más** permite usar las acciones de SELLAR y DESBLOQUEAR compuertas.

 **16 o más** desbloquea la acción de DESINTEGRAR.

## Fase preventiva


La variante Complejidad 2 introduce una  **fase preventiva** antes de la fase de acción (incluyendo la fase de mini acción). Durante la fase preventiva puedes gastar tu arsenal para realizar acciones de  **SELLAR/DESBLOQUEAR** compuertas y  **DESINTEGRAR**. Puedes realizar cualquier combinación de estas acciones siempre que tengas suficiente arsenal.



Una  **compuerta** es el límite entre 2 habitaciones.



**SELLAR** compuerta. Gasta 4 de arsenal para colocar un cubo de integración de tu color entre una habitación **ocupada por ti** y una **sin ocupar por un oponente**.

Si hay un cubo de integración en la compuerta, ésta está  **sellada** y los rivales no puede atravesarla. En su lugar, tienen que detener el movimiento y realizar un acción de DESBLOQUEAR durante la fase preventiva. **Sólo puede haber 1** cubo de integración en una compuerta. Tus unidades se pueden mover por una puerta sellada por tí. El TELETRANSPORTE puede evitar las puertas selladas.




**DESBLOQUEAR** compuertas. Si **ocupas** una habitación que tiene una compuerta sellada, reduce tu arsenal en 4 para realizar una acción de desbloquear eliminando el cubo de integración.



Ejemplo: el jugador amarillo tiene arsenal de 24. Ha realizado la acción MOVER para mover su unidad a la habitación B, que no está ocupada, por lo que no hay fase de combate. En el siguiente turno, el jugador amarillo, en la fase preventiva, realiza la acción DESBLOQUEAR para abrir las compuertas de las habitaciones A y C, gastando 8 de arsenal. Luego realiza la acción de SELLAR la compuerta hacia la habitación C, gastando 4 de arsenal. El jugador amarillo no puede sellar la puerta hacia la habitación A ya que está ocupada por un rival. Al final de la fase preventiva, el jugador amarillo tiene 12 de arsenal. La imagen de la derecha muestra el estado final.



Recordatorio: cuando realices una acción de INGENIERÍA, únicamente si no hay huecos vacíos puedes reemplazar un cubo rival por uno tuyo.

 **DESINTEGRAR.** Reduce tu arsenal en 16 para eliminar 1 cubo de integración de una habitación que **ocupes**. Adicionalmente, puedes eliminar cualquier número de cilindros de energía de la habitación, devolviéndolos a sus correspondientes generadores.



Ejemplo: el jugador amarillo tiene un arsenal de 20, y quiere mover su unidad desde la habitación C a la A, pero hay una compuerta sellada, por lo que la unidad debe detenerse en la habitación B. En su siguiente turno, en la fase preventiva, el jugador amarillo **DESINTEGRA** y quita el cubo rojo entre las habitaciones A y B (coste de 4). Además, el jugador amarillo elige realizar **DESINTEGRAR** para eliminar el cubo de integración rojo de la Sala B (coste de 16 de arsenal).

## Nuevos usos de acciones

En Complejidad 2 las acciones de USAR ARTEFACTO e INGENIERÍA tienen usos adicionales.

### CONSTRUIR nuevas secciones del biodomo.

*Tus científicos han descubierto los secretos que ocultan los artefactos del Ark. Ahora, en lugar del uso único, el artefacto se puede utilizar para construir y agregar nuevas secciones al biodomo. La sección de biodomo recién construida podrá proporcionar un beneficio permanente e incluso desbloquear nuevas acciones.*




Para **CONSTRUIR** una sección del biodomo: **durante la acción USAR ARTEFACTO**, escoge una carta de tu mano y en vez de descartarla para activar su uso único, colócala bajo tu biodomo con la parte inferior (la sección del biodomo) visible (A).



Los beneficios de la nueva sección son **acumulativos** y se aplican a partir de la **siguiente** fase de acción.


Puedes tener **hasta 4 nuevas** secciones. Si construyes una quinta sección, descarta inmediatamente una de las que ya estuviesen, dejando la carta en la pila de descartes.

Puedes decidir **ELIMINAR una sección del biodomo** descartando la carta de artefacto. Esta es una acción **gratuita** que se puede realizar **en cualquier momento durante tu fase de acción**.


Ejemplo: Tienes 2 . Cuando realices una acción de USAR ARTEFACTO, puedes usar 2 cartas de artefacto para construir 2 secciones de biodomo, usar los dos usos únicos de las cartas, o una mezcla de las dos.

### Piratar el generador de energía principal del Ark.


**Durante la acción de INGENIERÍA**, adicionalmente a colocar cubos de integración, puedes usar  para piratear el  **generador de energía principal** y robar energía de él. El generador de energía principal es una habitación que solo se juega de forma abstracta: no hay una loseta que represente la habitación y ningún jugador la puede controlar, pero los jugadores pueden robar energía y desviarla a una habitación del tablero. Los tokens de energía se utilizan para representar esta energía robada.



Coger 1 token de energía del suministro común y colocarlo en una habitación que **ocupes**, cuesta 2 . **Si es posible**, coloca **siempre** el token de energía encima de 2 huecos circulares. **No puedes** colocar tokens de energía en tu **biodomo**.

Los tokens de energía son **permanentes** y **neutrales**. Permanente significa que ningún jugador puede eliminarlos de una habitación de ninguna forma. Sin embargo, se desplazan hacia arriba en caso de que se eliminen otros cilindros de energía de la habitación. Neutral significa que no cuentan para el jugador que controla la habitación. El suministro de tokens de energía puede agotarse, en cuyo caso el generador de energía principal ha alcanzado su límite y los jugadores ya no pueden obtener "energía gratis" pirateándolo.





**No hay límite** al número de tokens de energía que se pueden colocar en una fase de acción, suponiendo que tienes suficiente  y hay suficientes tokens en el suministro. Si quieres colocar un token de energía en una habitación en la que están cubiertos todos los huecos circulares, se aplica la misma regla que cuando se realiza la acción de DESVIAR ENERGÍA: para colocar un token de energía, sólo puedes quitar un cilindro si ocupas la habitación en la que está.






Ejemplo: El jugador amarillo tiene 7 . En el suministro común quedan 5 tokens de energía.

1er turno: el jugador amarillo realiza una acción de INGENIERÍA. Utiliza 6  para coger 3 tokens de energía y colocar 1 en la habitación A y 2 en la B. El segundo token no entra en vertical, por lo que se rota. El jugador amarillo usa el último  para colocar un cubo de integración en la habitación A.

2º turno: el jugador amarillo realiza DESVIAR ENERGÍA Y mueve un cilindro de la habitación. Automáticamente, el token se coloca en vertical. La última imagen muestra el estado final.

Los beneficios ,  y  pueden usarse como un  normal, incluyendo piratear el generador principal de energía.

Ejemplo: el jugador amarillo tiene 1  y 1  y los utiliza como 2  para colocar 1 token de energía.