

# “Ark: Awakening” Libro de reglas

A futuristic space station with glowing domes and a starry background. The station is composed of various metallic structures, walkways, and large, illuminated domes. The central dome is the largest and most prominent, featuring a complex, glowing grid pattern. The background is a deep blue space filled with stars and nebulae. The overall atmosphere is one of advanced technology and exploration.

Te despiertas en un biodomo extraño que se asemeja a tu planeta natal. No tienes recuerdos de cómo ni por qué estás aquí. Desde el borde de tu biodomo puedes ver una matriz infinita de metal y destellos de distintos colores... ¿qué podrá ser?... entonces comprendes... son biodomos como el tuyo que albergan a diferentes especies alienígenas. Lo que quiera que sea este lugar, el verdadero peligro viene de los demás habitantes. ¿Estarán ya despiertos?

# Componentes



9 x Meeple Hara  
24x24x10mm madera



10 x Cilindros de energía  
9x9x14mm madera



30 x Cubos de integración  
9x9x9mm acrílico



6 x Meeple Pajak  
24x24x10mm madera



10 x Cilindros de energía  
9x9x14mm madera



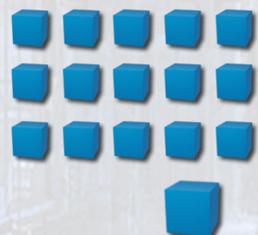
30 x Cubos de integración  
9x9x9mm acrílico



6 x Meeple Gimpli  
24x24x10mm madera



10 x Cilindros de energía  
9x9x14mm madera



30 x Cubos de integración  
9x9x9mm acrílico



6 x Meeple Diruni  
24x24x10mm madera



15 x Cilindros de energía  
9x9x14mm madera



30 x Cubos de integración  
9x9x9mm acrílico



4 x Meeple Robots  
24x24x10mm madera



4 x Meeple Especie 683  
24x24x10mm madera



10+6+10 x Cilindros de los  
generadores exteriores de energía  
9x9x14mm madera



4 x Tableros de jugador a doble cara (4 facciones)  
320x160mm

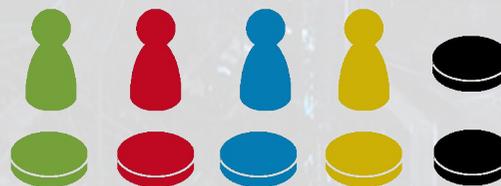
56 x Cartas  
de habitación  
80x80mm



45 x Cartas de misión únicas  
63x88mm



70 x Cartas de artefacto  
63x88mm



4 x marcadores de acción, 6 x discos marcadores



6 x Losetas de logro a doble cara  
44x68mm

70 x Cartas de objetivo  
44x68mm



4+4 x Losetas de borde  
200x120mm y 160x40mm



1 x Tablero de jugador Solo/Co-Op a doble cara  
160x80mm



14 x Cartas Solo/Co-Op  
44x68mm

150 x Cristales acrílicos  
de recursos



18 x Tokens de energía  
12x25mm



35 x Tokens de exploración  
20x20mm

**Componentes** 2

**Conceptos básicos** 4

Introducción.....4

Cómo leer este reglamento.....4

Beneficios y Control.....4

Biodomo (tablero de jugador).....6

Fábricas y Recursos.....6

Puertas de Transporte.....6

Generador exterior de energía.. ..6

Habitaciones especiales.....6

Descripción de una habitación.. ..6

**Preparación de la partida** 7

Preparación del área común.....7

Preparación del jugador.....10

**Turnos de juego** 11

Fase de acción.....11

Sección "Military Development" ..11

Sección "Mobility Control".....11

Sección "Power Generator".....12

Sección "Prod and Exploitation" ..13

Conversiones.....14

Sección "Unit Stasis and Sickbay" 14

Sección "Engineering".....14

Sección "Artifact Research".....16

"Antes" es importante.....16

**Acciones gratuitas**.....17

Explorar una habitación.....17

Colocar "Puertas de Transporte" 17

Activar una habitación y.....18

Revelar Misiones.....19

**Fase de combate**.....20

Secuencia del combate.....20

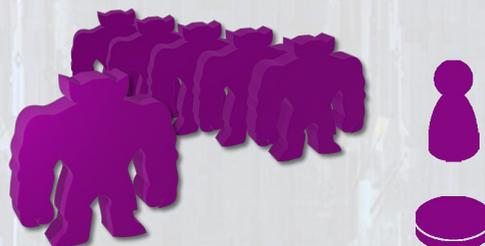
Resolución del combate.....20

## Caja Premium

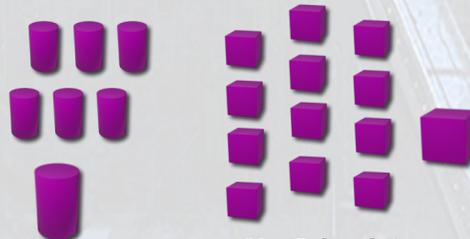
2 x Tableros de jugador a doble cara + 2 facciones adicionales  
320x160mm



5º jugador



6 x Meeples Eeilis  
24x24x10mm madera



10 x Cilindros de energía  
9x9x14mm madera

30 x Cubos de integración  
9x9x9mm acrílico



150 x tokens de recurso  
16x16x6mm madera



Las habitaciones son losetas

## Expansión "Sección sellada"



12 x Cartas  
de misión única  
63x88mm

26 x Cartas Pentakey  
44x68mm



2 x tableros de jugador + 2 facciones adicionales  
320x160mm

# Conceptos básicos

## Introducción

Despiertas de la criogenización en un biodomo extraño que se asemeja a tu planeta natal. No tienes ningún recuerdo de cómo ni por qué estás ahí. Comienzas a investigar y descubres que el biodomo es sólo una de las infinitas habitaciones de la nave espacial alienígena semi-automatizada: el Ark. Cada habitación tiene el tamaño de una ciudad y el Ark, el tamaño de un planeta. Explora el Ark abriendo y habilitando partes de la nave, activa las habitaciones e integra la tecnología del Ark con la tuya propia, para que evolucione tu facción. Explora los recursos necesarios para despertar al resto de tu especie, recoge artefactos alienígenas e investiga la razón por la cuál tu facción está en el Ark.

“Ark: Awakening” es un juego híbrido entre potenciación de mejoras y control de áreas, con mecánicas de construcción. Se presenta como un tablero modular que se va construyendo durante la partida colocando las losetas (habitaciones) adyacentes entre sí. Cada habitación es una parte única del Ark, con diferentes funciones. Cada partida se juega con la mitad de las habitaciones disponibles, devolviendo el resto a la caja.

El objetivo del juego es revelar la razón por la que tu facción alienígena está en el Ark, representada por una carta de misión secreta para cada jugador. El primer jugador que logre el objetivo de la misma, gana la partida.

## Cómo leer este reglamento

La información importante y de referencia se destaca con bordes de color rojo o con **texto en rojo**.

Los ejemplos se destacan con bordes de color verde o **texto en verde**.

⚠ se utiliza para introducir nuevos términos..

Las referencias a otras partes del reglamento van subrayadas.

Las LETRAS MAYÚSCULAS se utilizan para indicar las acciones del jugador.

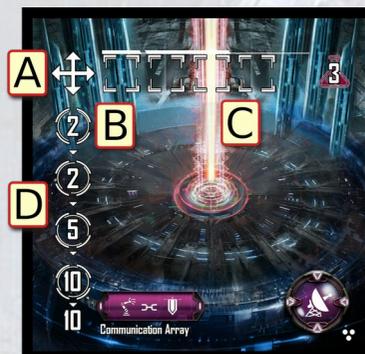
**Ejemplo: el jugador realiza una acción de MOVER.**

Los bordes de color azul o el **texto en azul** se utilizan en el modo de juego **⚠ "Primera Misión"**. En este tutorial aprenderás los conceptos básicos del juego. **"Primera Misión"** no está pensado para jugar en modo competitivo. La primera vez que juegues, juega con el modo **"Primera Misión"**.

Las reglas para las diferentes **⚠ variantes del juego** están dentro de bordes morados o **texto en morado**. Ignóralas, a menos que juegues esa variante.

## Beneficios y Control

Cuando comiences a explorar el Ark, irás revelando losetas. Éstas representan varias partes y módulos del Ark y se denominan **⚠ habitaciones**.



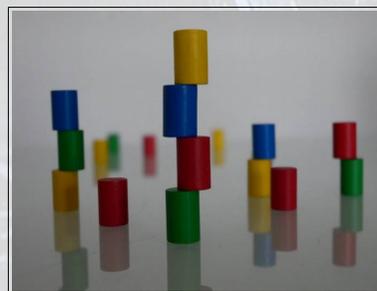
(A) El símbolo de la esquina superior izquierda representa el **⚠ beneficio** que proporciona la habitación. El **⚠ modificador de beneficio** (B) es el **primer número visible** y muestra la potencia del beneficio. Para saber todos los beneficios de las habitaciones, ver la Guía de Referencia.

Las habitaciones pueden tener **⚠ huecos** cuadrados (C) y circulares (D) para otros componentes: **cubos de integración** y **cilindros de energía**.

Mediante algunas acciones, los jugadores pondrán cubos de integración y cilindros de energía en las habitaciones, cambiando el número visible y por tanto, el modificador de beneficio.



Una **⚠ unidad** es un soldado e ingeniero altamente especializado y representado por meeples. Se utiliza para realizar varias acciones a lo largo del Ark. Las habitaciones que tienen una o más unidades de un jugador, se consideran **⚠ ocupadas** por ese jugador.



Cada jugador tiene sus propios **⚠ cilindros de energía** (cilindros), de un mismo color. El cilindro de energía es un marcador que muestra la energía desviada desde un generador a la habitación en la que está colocado el cilindro. Se colocan en las habitaciones mediante la acción **DESVIAR ENERGÍA** (explicada en la Sección "Power Generator", página 12).

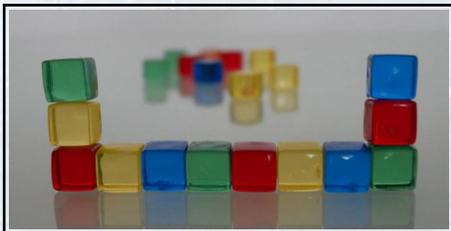
Los cilindros de energía se colocan en los huecos circulares (D) de arriba a abajo. Cuando el hueco se cubre, el primer número visible cambia y por tanto, el modificador de beneficio de la habitación. La habitación se activa y cuanto más potenciada esté, más beneficios otorga.



Ejemplo: no hay cilindros colocados, por tanto, la habitación otorga 2  movimiento, ya que 2 es el primer número visible.



Ejemplo: los jugadores amarillo y verde tiene cilindros en la habitación. El primer número visible es 10 y por tanto, otorga 10  movimientos.



Cada jugador tiene sus  **cubos de integración** (cubos), de un mismo color. Los cubos se colocan en los huecos cuadrados (C) de la habitación, realizando una acción de INGENIERÍA (explicada en la sección Sección "Engineering", página 14). Los cubos indican que tu facción ha integrado la habitación y evita que sea utilizada por parte de otras facciones.

Un concepto muy importante es el de  **control de habitación:**

- Si no hay cilindros ni unidades en la habitación, ningún jugador ni controla ni obtiene el beneficio de la habitación.
- Si hay unidades y/o cilindros en una habitación, entonces **cada jugador con al menos una unidad o cilindro** en esa habitación tiene  **control inclusivo**. Todos los jugadores que tienen control inclusivo, obtienen el beneficio de la habitación.
- Si un jugador coloca un cubo de integración en una habitación, sólo él tiene el control de esa habitación y obtiene el beneficio. El jugador tiene el  **control exclusivo**.
- Varios jugadores pueden tener cubos en una habitación. El jugador con más cubos tiene el **control exclusivo** de la habitación. Si los jugadores tienen el mismo número de cubos, cada uno de ellos tiene el **control inclusivo** de la habitación.



### Explicando las mecánicas de "Control" en Ark:Awakening

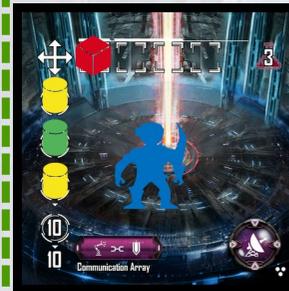
Este reglamento es suficiente para entender el concepto de control, pero si prefieres una explicación más visual, puedes ver este video:

<https://skyportgames.com/ark/mechanics-of-control>

A lo largo del reglamento, la frase "control de habitación", se utilizará para referirse a las habitaciones controladas por los jugadores, tanto si es inclusivo o exclusivo.



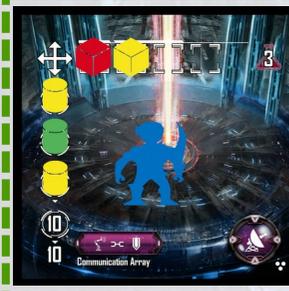
Ejemplo: los jugadores amarillo, azul y verde tienen control inclusivo de la habitación y cada uno obtiene 10  MOVIMIENTO de beneficio. El beneficio es el mismo para todos, sin importar quién proporciona la energía.



Ejemplo: el jugador rojo tiene el control exclusivo de la habitación y obtiene un beneficio de 10 . Los cilindros colocados por el jugador verde y amarillo mejoran el beneficio, pero como el jugador rojo tiene más cubos, sólo él obtiene el beneficio. El jugador azul no tiene influencia en la habitación.



Ejemplo: el jugador rojo tiene el mayor número de cubos de integración, por tanto tiene el control exclusivo de la habitación y obtiene un beneficio de 10 . Ningún otro jugador obtiene beneficio de esta habitación.



Ejemplo: los jugadores rojo y amarillo tienen el mismo número de cubos, por lo que ambos tienen control inclusivo de la habitación y obtienen un beneficio de 10 . Los jugadores verde y azul no obtienen ningún beneficio ya que no tienen control alguno sobre la habitación.

Existen habitaciones que no tienen huecos para cilindros de energía, sólo huecos para cubos de integración. En este caso, los cubos tienen una doble función: controlar e incrementar el beneficio de la habitación. Tal y como sucede con las habitaciones con cilindros, el **primer número visible** es el modificador de beneficio.



Ejemplo: el jugador rojo tiene el control exclusivo de la habitación pues tiene más cubos y recibe un beneficio de 8 . Los cubos de los jugadores azul y amarillo mejoran el beneficio, pero no tienen el control.

## Biodomo (tablero de jugador)



Este tablero representa tu biodomo, el lugar en el que tu facción despierta del sueño criogénico.

Es tu base de operaciones y **siempre está controlado y ocupado** por su propietario. El biodomo **se considera una habitación**. Todas las habitaciones que no son biodomos son las **habitaciones exteriores del Ark**. Éstas se dividen en **fábricas**, **puertas de transporte**, **generadores exteriores de energía** y **habitaciones exteriores**.

## Fábricas y Recursos

Hay 4 tipos de **fábricas** que proporcionan 4 tipos de recursos diferentes. Cuando una fábrica se activa colocando un cilindro de energía, produce más cantidad de recursos. Los recursos se representan con tokens distintos.



Dilitio  
(Di) naranja



Osvita  
(Os) rojo



Bióticos  
(Bt) verde



Titanio  
(Ti) azul

El quinto recurso **Metamorfita (Mt) negro**, es un recurso comodín y se puede utilizar para sustituir a cualquiera de los otros recursos.

## Puertas de Transporte



Los jugadores pueden utilizar las "Puertas de Transporte" para atravesar el Ark fácilmente. Las unidades pueden moverse de una puerta a otra como si estuviesen adyacentes. Las losetas tienen 2 caras: una con huecos circulares y cuadrados y otra sin ellos. A menos que se especifique lo contrario, utiliza la que no tiene huecos.

## Generador exterior de energía



Los jugadores pueden utilizar los generadores exteriores de energía para activar otras habitaciones e incrementar los beneficios que otorgan. Esta es una habitación exterior y no debe confundirse con el "Power Generator" situado en el biodomo de cada jugador.

## Habitaciones especiales



Las habitaciones representan varias partes únicas del Ark, que proporcionan distintos beneficios. Se reconocen por el **símbolo de habitación**, situado en el anillo de objetivo (G). Cada habitación tiene un símbolo de habitación único.

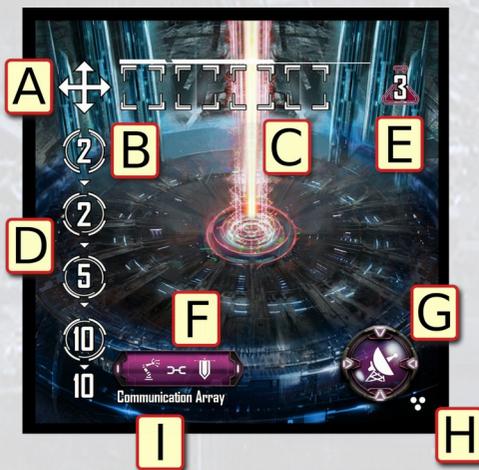
Hay **32 habitaciones especiales**. Se dividen en **8 grupos de habitaciones especiales** de 4 habitaciones cada uno. Las habitaciones pertenecientes al mismo grupo tienen el mismo **símbolo de grupo** (H).

En cada partida, se elige una selección de estos grupos para incrementar la rejugabilidad.

Los 8 símbolos de grupo :



## Descripción de una habitación



(A) Beneficio que proporciona la habitación: en este ejemplo **movimiento**.

(B) Modificador del beneficio, se aplica el primer número visible. En este ejemplo el 2.

(C) Huecos para cubos de integración.

(D) Huecos para cilindros de energía.

(E) Recursos necesarios para integrar 1 cubo: en este ejemplo, 3 **Osvitas (Os)**.

(F) Encadenamiento que obtienes cuando se activa la habitación.

(G) Símbolo de habitación único para identificar la habitación con la carta de misión.

(H) Símbolo de grupo. Se utiliza durante la preparación de la partida.

(I) Nombre de la habitación.

# Preparación de la partida

Cada jugador: elige una facción alienígena y su correspondiente tablero de jugador.

Para tu primera partida de Ark: Awakening, utiliza el breve tutorial para familiarizarte con las mecánicas del juego. Esta misión se llama "Primera Misión". Sigue los pasos en color azul para preparar este tutorial.

## Preparación del área común de juego

1. Utiliza las losetas de borde y los tableros de jugador para construir un rectángulo como se muestra en los ejemplos. Todas las losetas de habitación se colocarán en el interior de los bordes. Ten en cuenta que las losetas de borde deben encajar perfectamente. Los espacios que se ven en los ejemplos son meramente ilustrativos.

2. Coge una fábrica de cada tipo y colócalas aleatoriamente boca arriba como se muestra en las imágenes de la preparación.



3. Coge una habitación de "Generador Exterior de Energía" y una "Puerta de Transporte" y sitúalas como se muestra en las imágenes de la preparación. Hay dos habitaciones "Generador Exterior de Energía", violeta y turquesa. Son iguales y no importa cuál se escoja. En una partida de 4-5 jugadores, se utilizarán los 2 generadores exteriores y ninguna "Puerta de Transporte".

Coloca 2 cilindros de energía del mismo color que la habitación del "Generador Exterior de Energía" (violeta/turquesa) en la misma.

4. Apila las losetas "Puertas de Transporte" restantes con la cara que no tiene huecos circulares y cuadrados, boca arriba.



Preparación 1-2 jugadores. Requiere un espacio de 72x80cm. Para partidas de 1 jugador ignora el otro tablero de jugador.



Preparación para "Primera Misión". Requiere un espacio de 96x80cm para 3-4 jugadores o 72x80cm para 1-2 jugadores. Para menos de 4 jugadores, ignora los otros tableros de jugador.



Preparación para 3 jugadores. Requiere un espacio de 96x80cm.



Preparación recomendada para 4 jugadores. Requiere un espacio de 96x96cm.



Preparación recomendada para 5 jugadores. Requiere un espacio de 96x104cm. Como no hay suficientes losetas de borde, sustítúelas por habitaciones sin utilizar en la partida.



Preparación alternativa para 4 jugadores (si no tienes una mesa ancha). Requiere un espacio de 104x80cm.



Preparación alternativa para 5 jugadores (si no tienes una mesa ancha). Requiere un espacio de 120x80cm.

## Preparación para 2 jugadores



5. Monta el mazo de habitaciones con fábricas y habitaciones especiales.

Si estás jugando "Primera Misión":

5.1. Coge 2 fábricas de cada tipo. 8 en total.

5.2. Coge únicamente las habitaciones especiales: "Observatorio y Sensores de Largo Alcance" (Observatory and Long Range Sensors), "Base de Datos Central" (Central Knowledgebase) y "Laboratorio Médico" (Medical Labs). Devuelve el resto a la caja.

5.1. Para partidas de 1-2 / 3-4 / 5-jugadores, elige 1 / 2 / 3 losetas de cada tipo de fábrica. Devuelve el resto a la caja.

5.2. Para partidas de 1-3 / 4-5 jugadores, elige 3 / 4 grupos de habitaciones especiales, con los que jugaras la partida-. Coge toda las habitaciones pertenecientes a esos grupos y devuelve el resto a la caja.



Puedes elegir cualquier combinación de grupos, con una excepción:

No puedes escoger estos 2 grupos **a la vez** en partidas de 1-3 jugadores, ya que no habrá suficientes cartas de misión para cada jugador. Los grupos se reconocen por tener el anillo de objetivo de color violeta en vez de púrpura.



5.3. Coge la loseta llamada "Bottom Tile".

5.4. Mezcla las habitaciones indicadas en los **pasos 5.1 y 5.2** y colócalas boca abajo encima de la loseta "Bottom Tile". Sitúa el mazo de habitaciones cerca del área de juego.

6. Coloca las losetas de logros con la cara **azul** boca arriba.

7. Si estás jugando "Primera Misión", no vas a necesitar las cartas de artefacto, puedes saltarte este paso.



7. Coge **6** carta de artefacto "Distracción del Alien" (Alien's Pen) y **3** "Ayuda del Principiante" (Beginner's Help), para cada jugador. Son las únicas con energía 0 (A) o sin símbolo de energía (B). Devuelve el resto a la caja.

Baraja el resto de cartas de artefacto boca abajo, Este es el mazo de artefactos.

8. Para "Primera Misión" entrega aleatoriamente una carta de misión "Primera Misión" (First Mission) a cada jugador. En este modo, empiezas con una carta de misión ya revelada. Si no, tendrás que ganarla durante la partida. Devuelve el resto de cartas de misión a la caja.



8. Devuelve a la caja todas las cartas de misión "Primera Misión" (First Mission). Coge todas las cartas de misión que coincidan con los símbolos de grupo de misión elegidos previamente. Barájalas y déjalas boca abajo formando el mazo de misiones. Devuelve las restantes a la caja.

Ejemplo: si has elegido estos tres grupos para una partida a dos jugadores:



Coge esta carta ya que se han elegido los dos símbolos.



Coge esta carta ya que se han elegido los dos símbolos.



Devuelve esta carta a la caja, ya que el segundo símbolo no se ha escogido.

Asegúrate de que has cogido todas las cartas correspondientes. Debería haber unas 4 / 6 cartas de misión en partidas de 1-3 / 4-5 jugadores.

Consejo. En partidas de 1-3 jugadores debería haber de 4 a 6 cartas de misión, dependiendo de si has elegido un grupo con el anillo de objetivo violeta o no.

En partidas de 4-5 jugadores debería haber 6, 9 o 12 cartas de misión, dependiendo de si has elegido ambos grupos con el anillo de objetivo violeta, uno de ellos o ninguno.



9. Para cada grupo de habitaciones especiales seleccionado, coge las dos cartas de objetivo correspondientes a cada habitación del mismo. Ambas cartas son iguales. El símbolo de grupo se encuentra en la esquina inferior derecha de la carta. Además, coge las dos cartas de objetivo del "Generador Exterior de Energía" (éstas estarán presentes en todas las partidas).

Deja las cartas de objetivo boca arriba en un lugar accesible a los jugadores. Devuelve el resto de cartas de objetivo a la caja.

10. Coloca los tokens de recursos cerca de la zona de juego para formar el suministro común.

11. Sitúa los componentes neutrales (cilindros negros, violetas y turquesas, los meeples negros y violetas y los tokens de energía) cerca del área de juego. Éstos también se consideran parte del suministro común.

12. Coge del mazo de habitaciones las **2** primeras losetas y colócalas **boca arriba, encima** de tu tablero. Si estás jugando "Primera Misión", no coloques habitaciones encima de tu tablero.

13. Baraja los tokens de exploración y apílalos en varios grupos boca abajo. Coloca un token de exploración boca abajo en cada habitación exterior revelada: fábricas, "Puertas de Transporte", "Generador Exterior de Energía" y habitaciones exteriores encima de cada tablero de jugador.

14. Entrega a cada jugador todos los componentes del color de su facción.

## Preparación del jugador

Cada jugador:

1. Asegúrate de que tu biodomo muestra el lado correcto: la cara A es idéntica para todas las facciones. La cara B, proporciona un juego asimétrico.

Para la "Primera Misión" y las **4** primeras partidas, utiliza la cara A.



2. Coge **1** Distracción del Alien (Alien's Pen) de las cartas de artefacto apartadas previamente

3. Coge **6** unidades, **10** cilindros de poder, los **30** cubos de integración, los marcadores de acción y de arsenal del color de tu biodomo. Este será tu suministro privado. Si no hay un color específico para tu biodomo, coge cualquier color de los restantes.

3.1. Dependiendo del color, puede haber componentes adicionales. Sólo se usan con la cara B del biodomo. De ser así, añádelos a tu suministro privado.

4. En tu biodomo:

(A) Coloca **2** unidades en la sección "Unidad de Estatus y Enfermería" (Unit Stasis and Sickbay).

(B) Coloca **2** cilindros de energía en el la sección de "Generadores de energía" (Power Generator) del biodomo.

(C) Coloca el marcador de arsenal militar en **0**.

(D) Añade a tu suministro privado **2** tokens de Metamorfita (Mt) del suministro común.

(E) Deja tu marcador de acción a mano.

# Turnos de juego

Escoges un jugador inicial. Los turnos son en **sentido horario**. Cada turno de jugador consiste en una o varias **fases de acción** y posiblemente una **fase de combate**. Al principio de la partida, los jugadores sólo tendrán una fase de acción por turno, que podrá ir aumentando según se obtengan beneficios. Después de las fases de acción, si tus unidades ocupan una habitación que contiene unidades enemigas, comienza una fase de combate. De otro modo, la fase de combate no tiene lugar y es el turno del siguiente jugador. Los jugadores van alternando turnos hasta que uno de ellos gana.

## Fase de acción

En esta fase, los jugadores realizan 1 de **7 acciones básicas**: mover unidades, integrar cubos, desviar energía para activar habitaciones, explotar recursos, despertar o curar unidades, militarizar o crear artefactos. El biodomo se divide en **7 secciones**, cada una asociada a una acción básica. Las secciones tienen la misma estructura y uso que las habitaciones exteriores (huecos, beneficios, etc.).



**Fase de acción:** coloca tu marcador de acción (A) en una sección del biodomo y realiza **todas** las acciones en una **línea horizontal** (C).

Cada sección tiene una **señal de sección** (B). A su lado están las **señales de acción** (C) que indican las acciones a realizar. Algunas secciones tienen más de una señal de acción. Las señales de acción se ordenan en una o más **líneas horizontales**, debes elegir una de ellas en cada fase de acción.

Puedes resolver las acciones de una línea horizontal en **cualquier orden** y puedes **interrumpirlas** realizando otras acciones entre medias y terminándolas después.

Las secciones también tienen huecos para colocar cubos de integración (D) y si se cubren, las acciones se potencian al igual que las habitaciones exteriores. Adicionalmente, la acción también se potencia por los efectos de las habitaciones exteriores que controles. Una vez completado tu turno, el marcador de acción debe permanecer donde lo colocaste. En tu siguiente turno, lo colocarás en una sección **diferente**.

Cada acción se hará más potente: el efecto total de la acción es la suma de todos los modificadores de las secciones relevantes del biodomo y de las habitaciones exteriores que controles.

## Sección "Military Development"



La acción **MILITARIZAR** permite armarte e incrementar tu arsenal militar, moviendo tu marcador de arsenal a través de su medidor.

El rango del medidor de arsenal va de **0 a 24** y no puede superar esta cantidad.



Ejemplo: la sección del biodomo "Military Development" proporciona al jugador amarillo 6 **▲**. Como también controla la habitación "Centro Táctico y de Defensa" (Tactical and Ship's Defenses) le proporciona 5 **▲** adicionales.

Cuando realice la acción MILITARIZAR, el jugador amarillo puede aumentar su marcador de arsenal en un total de 11.

## Sección "Mobility Control"

Esta sección permite mover tus unidades a través del Ark. Éstas se pueden **MOVER** o **TELETRANSPORTAR**.

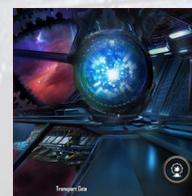


**MOVER:** mueve cualquier número de unidades de una habitación a otra **adyacente**. La acción puede potenciarse colocando cubos en (A).

**TELETRANSPORTE:** mueve cualquier número de unidades desde una habitación a una "Puerta de Transporte" o a **tu biodomo**. Sólo estará disponible si controlas una habitación exterior con el beneficio **TELETRANSPORTE**.



Ejemplo: supongamos que el jugador amarillo tiene 2 **↕**, por tanto, puede hacer 2 movimientos. Su objetivo es mover sus unidades de la habitación A a la B y a la C. Utiliza 1 **↕** para mover las unidades A y B a la habitación adyacente B. Y luego 1 **↕** para mover solo la unidad A a la habitación adyacente C. El número de unidades a mover no importa, puedes mover cualquier número de ellas con 1 **↕**.



Las "Puertas de Transporte" permiten moverse rápidamente a través del Ark, como si estuviesen adyacente entre ellas. El coste es 1 **↕** para mover desde una habitación adyacente, 1 **↕** desde una "Puerta de Transporte" a otra y 1 **↕** para salir de esta habitación.

## Sección "Power Generator"

Usa la acción  DESVIAR ENERGÍA para desviar energía desde tu biodomo a las distintas habitaciones del Ark. Los cilindros de energía se utilizan para marcar las habitaciones que se han encendido. No necesitas estar adyacente a una habitación para activarla y se puede elegir cualquier habitación.



El generador de energía de tu biodomo se denomina "Power Generator"

Realiza la acción DESVIAR ENERGÍA moviendo un cilindro desde **cualquier** sección/habitación a otra. Puedes elegir cualquier habitación. No necesitas tener unidades en ella ni estar adyacente para colocar un cilindro, incluso puede estar controlada por otro jugador. La única condición es que haya un **huevo circular vacío**. También puedes devolver de nuevo tus cilindros de energía de las habitaciones al "Power Generator" de tu biodomo.

Cuando comienza la partida, el generador de energía de tu biodomo no está mejorado con cubos de integración, por tanto, el beneficio inicial es de 1:2 . 1:2 significa que tienes 2 cilindros de energía en total y puedes mover 1 durante la acción de DESVIAR ENERGÍA. Si quieres mover los 2, tendrás que realizar la acción DESVIAR ENERGÍA de nuevo. Si posteriormente potencias a 2:4 con un cubo de integración, coge 2 cilindros de energía de tu suministro privado y colócalos en tu sección "Power Generator". Ya puedes utilizarlos.

### Colocar:

- Puedes colocar un cilindro en **cualquier** habitación/sección con un huevo circular vacío.
- Los cilindros siempre se colocan de arriba a abajo en los huecos vacíos.
- Si se retira un cilindro por cualquier circunstancia, los otros cilindros de la habitación se desplazan hacia arriba para rellenar los huecos vacíos, reduciendo el beneficio de la habitación.
- No puedes colocar cilindros de energía en los biodomos rivales.

### Retirar:

- Otros jugadores no pueden coger tus cilindros de energía, destruirlos o impedir que los muevas o coloques en una habitación.
- Cuando ejecutes una acción de DESVIAR ENERGÍA, si no hay huecos circulares vacíos y, **estás ocupando la habitación**, puedes reemplazar un cilindro del oponente (devolviéndolo a a su sección de "Power Generator") por uno tuyo.

### Adyacencia:

- Las habitaciones en diagonal no son adyacentes.
- Todas las "Puertas de Transporte" son adyacentes entre ellas.
- Tu biodomo es adyacente a los 2 habitaciones situadas encima de él.

### Moverse a y a través de habitaciones:

- Tus unidades pueden moverse a través de habitaciones ocupadas por unidades enemigas sin tener que iniciar una fase de combate; ésta sólo comienza si tus unidades están en la habitación al final del turno.
- Puedes mover unidades dentro y fuera de tu biodomo. Las unidades neutrales y enemigas no pueden moverse a tu biodomo.

Las acciones MOVER y TELETRANSPORTE están en la misma línea horizontal. Con un sólo marcador de acción puedes realizar **ambas** en una misma fase de acción. Al igual que otras acciones, se pueden interrumpir para realizar otras acciones de la misma línea entre medias.



Ejemplo: supongamos que el jugador amarillo ha obtenido un beneficio de 5  y 2 . El jugador coloca su marcador de acción en la sección "Mobility Control" y puede realizar ambas acciones: MOVER y TELETRANSPORTE. Usa 1  para mover a las unidades A y B a la "Puerta de Transporte" B, luego usa 1  para mover ambas unidades a la habitación C. Después usa 1  para mover a la unidad C de la habitación A a la D. El jugador amarillo decide no usar el  restante que le queda.



TELETRANSPORTE TOTAL: mueve cualquier número de unidades de una habitación a otra cualquiera.



Algunas habitaciones otorgan beneficios llamados  **variaciones de acción básica**: tienen una pequeña estrella en la esquina inferior derecha. Sólo se pueden utilizar si tienes la acción básica correspondiente en la sección de tu biodomo.

Ejemplo: la señal de acción  significa que puedes utilizar los beneficios  y .

Algunas habitaciones proporcionan cilindros adicionales como beneficios. Los "Generadores Exteriores de Energía" otorgan hasta 10 cilindros turquesas/violetas y el "Centro Neurálgico de Energía" (Central Power Network Hub) proporciona 6 cilindros negros de energía. Si controlas una habitación exterior que proporciona cilindros de energía adicionales, con la acción DESVIAR ENERGÍA, puedes mover cilindros tanto de esa habitación adicionalmente como de tu biodomo. Los beneficios de estas habitaciones están marcados en

su correspondiente color asociado a la habitación. **Ejemplo:** ⚡ se aplica al “Generador Exterior de Energía” de color violeta.

Los cilindros de energía de las habitaciones exteriores que controlas se consideran equivalentes a los cilindros de tu propio color. Por tanto, moviendo un cilindro desde un “Generador Exterior de Energía” a otra habitación, te permite ocupar esa habitación, como si fuesen cilindros de tu color. Si cambia el jugador que controla el generador, también cambia la propiedad de los cilindros. La posición de éstos no cambia, hasta que el nuevo propietario decide hacerlo con la acción DESVIAR ENERGÍA.



Ejemplo: el jugador amarillo tiene control del “Generador Exterior de Energía” con una unidad. Con una acción de DESVIAR ENERGÍA, el jugador mueve dos cilindros amarillos (beneficio de “Power Generator”) y uno violeta (beneficio del “Generador Exterior de Energía”). No importa donde están situados los cilindros de energía violetas ni quien los colocó ahí.



## Sección “Production and Exploitation”

Si colocas un marcador de acción en esta sección puedes realizar acciones de EXPLOTAR o PRODUCIR. Como están en líneas horizontales distintas, ambas permiten obtener recursos.



**PRODUCIR** genera Metamorfita (Mt).

Coge los tokens de Mt del suministro común y, añádelos a tu suministro privado. Colocar cubos de integración en esta sección, mejorará la producción de Mt.

Algunas habitaciones exteriores pueden mejorar tu capacidad de producción de Mt.



**EXPLOTAR** permite obtener recursos de las fábricas. Elige **hasta 4** fábricas que **controles**. Coge tantos recursos del suministro común como los **primeros números visibles** del modificador de beneficio de cada fábrica y añádelos a tu suministro privado.



Ejemplo: la fábrica A está controlada por el jugador azul. Las fábricas B y D están controladas por el jugador amarillo. La fábrica C tiene control inclusivo por los jugadores azul, verde y amarillo, pues todos tienen cilindros o unidades, pero ninguno tiene cubos de integración. Si el jugador amarillo EXPLOTA obtiene 2Ti de la fábrica B, 7Di de la C y 2Bt de la D. Si el jugador azul EXPLOTA obtiene 4Bt de la fábrica A y 7Di de la C. Si el jugador verde EXPLOTA obtiene 7Di de la fábrica C.



Algunas habitaciones especiales modifican la acción EXPLOTAR aumentando el número de recursos que se obtienen.

**2** incrementará la obtención de recursos en 2 en cada una de tus fábricas. **Ejemplo:** cuando realizas un acción de EXPLOTAR de una fábrica que otorga 4, recibirás 6 en su lugar.

**Los recursos son ilimitados.** En el caso poco probable de que se agoten los recursos, utiliza un sustituto temporal.

Los recursos obtenidos permanecen en tu suministro hasta que los **gastes**, devolviéndolos al suministro común. **No hay límite** en el número de recursos que puedes tener en tu suministro privado. Algunas acciones aceptan **2 o más tipos de recursos, pero no una mezcla de ambos**. Sin embargo, Metamorfita (Mt) es un recurso **comodín** y puede usarse **como reemplazo total o parcial** de cualquier recurso.

Ejemplo. 5 Osvita/Dilitio (Os/Di) requiere que gastes 5 Osvitas (Os) o 5 Dilitios (Di). No puedes gastar 2Di y 3Os.

Así que puedes mezclar 2Di con 3Mt para gastar los 5Di.

Ejemplo. - se aceptan los 4 tipos de recursos, pero no una mezcla.

**Consejo:** para llevar el recuento de recursos de tu suministro privado puedes hacer lo siguiente:

- Considerar que un token situado en tu sección de “Production and Exploitation” tiene un valor de 5 en vez de 1.
- Usa tu medidor de arsenal para llevar la cuenta, usando un token como marcador de ese recurso.

## Conversiones

El signo igual indica una **conversión**. El ítem de la izquierda indica qué puedes gastar para conseguir el ítem de la derecha. Las conversiones se pueden realizar **tantas veces** como se quiera, siempre que 1) tengas los recursos necesarios para gastar; y 2) la acción de fase actual permita que se reciba/realice el ítem de la derecha.

2  = 1  Sólo durante la acción de DESVIAR ENERGÍA, puedes realizar desvíos adicionales, gastando 2Os por cada desvío.

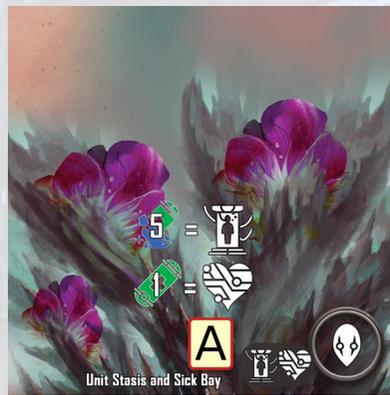
3  = 2  El ítem de la derecha es un recurso, por lo que esta conversión se puede hacer en **cualquier fase de acción**.

Ejemplo: el jugador amarillo tiene 8Bt y 4Ti. Utiliza 3Bt + 3Bt + 3Ti para realizar la acción de conversión 3 veces. El jugador cambia los recursos para obtener 6Mt del suministro común. Los 2Bt y 1Ti no se pueden usar para convertirlo en 2Mt, pues son de distintos tipos. Sin embargo, 1Mt se puede usar como un reemplazo de cualquier recurso, por lo que el jugador amarillo usa los 2Bt junto con 1Mt (recibido en las conversiones previas) para realizar una conversión adicional y obtener 2Mt.



## Sección "Unit Stasis and Sickbay"

Coloca un marcador de acción aquí para despertar unidades del sueño criogénico o curar unidades heridas. Cualquier unidad que resulte herida en combate, se coloca aquí. El coste en recursos de las acciones se muestra en la sección (A)



Como ambas acciones  DESPERTAR y  CURAR están en la misma línea horizontal (B) se pueden realizar en una misma fase de acción.

 DESPERTAR una unidad del sueño criogénico. Coge una unidad de tu suministro privado y colócala en la sección de "Unit Stasis and Sickbay" de tu biodomo. Sólo podrás realizar esta acción si no has despertado a todas tus unidades y todavía tienes alguna en tu suministro privado.



**CURAR.** Toma una unidad **herida** que esté tumbada de la sección "Unit Stasis and Sickbay" y ponla en vertical.

Ejemplo: Despertar una unidad cuesta 5Ti/Bt y curarla cuesta 1Bt. La jugadora roja tiene 7Ti y 9Bt en su suministro. La jugadora realiza una acción de DESPERTAR y CURAR. Gasta 5Ti y 5Bt para despertar 2 unidades y 1Bt para curar 1 unidad herida. Le quedan 2Ti y 3Bt, pero no los puede mezclar para despertar otra unidad

Las unidades heridas no pueden llevar a cabo acciones y no contribuyen hasta que sean curadas, por ejemplo, no se considera que ocupen una habitación.

Las unidades resultan heridas al perder un combate, ver [Fase de combate, página 20](#).



Algunas habitaciones exteriores proporcionan un beneficio en forma de unidades adicionales. Son las **unidades neutrales**. El "Centro de Aislamiento" (The Brig) proporciona hasta 4 unidades mercenarias (violetas) y la "Sala de Robótica" (Robotics) proporciona hasta 4 unidades de robots (negros)

Cuando coloques cilindros o cubos, simplemente coge los meeples violetas/negros del suministro común y colócalos en la habitación exterior correspondiente.

Los jugadores que controlen la habitación, controlan también las unidades neutrales. Los beneficios de estas habitaciones están marcados en su correspondiente color  asociado a la habitación.

Las unidades neutrales, se consideran **equivalentes** a tus propias unidades y se usan de la misma forma al hacer acciones de MOVER, INGENIERÍA, controlar una habitación, etc. Si varios jugadores controlan una habitación con unidades neutrales, cada jugador solo controla las unidades neutrales durante su turno.

Ejemplo: los jugadores rojo y amarillo tienen control inclusivo de la "Sala de Robótica". El jugador amarillo realiza MOVER y mueve un robot a otra habitación. Después el jugador rojo realiza INGENIERÍA durante su turno para colocar con el robot un cubo rojo en esa habitación.

Al igual que tus unidades, las unidades neutrales se pueden usar en combate, resultar heridas y ser curadas. Cuando resulten heridas y se curen, las unidades neutrales se colocan en su **habitación exterior correspondiente**, no en la sección "Unit Stasis and Sickbay" del biodomo.



Al potenciar la "Sala de Robótica" (colocando cilindros de energía) los robots aparecen en la habitación. Al retirar cilindros, los robots se retiran del tablero y vuelven al suministro común. El **jugador activo** elige qué unidades retirar.

Si un jugador ataca una habitación que sólo tiene unidades neutrales y con control inclusivo, el **atacante** elige qué jugador será el defensor. Las unidades neutrales **no se usan** en combates entre jugadores con control inclusivo de la habitación.



## Sección "Engineering"

Tus unidades son ingenieros especializados para integrar las habitaciones del Ark y que tu facción las utilice. Esta integración se hace colocando cubos de integración en las habitaciones y el biodomo. Así se potencian las acciones que realizas y ganas el control de las habitaciones.



**INGENIERÍA.** Coge un cubo de integración de tu suministro y colócalo en el hueco vacío **más a la izquierda** de una habitación que **ocupes**. Colocar un cubo cuesta 1  y los recursos que aparezcan al lado de los huecos. La habitación tiene que estar sin **ocupar por unidades enemigas**.

Ejemplo: el jugador amarillo tiene 2 . Puede integrar 2 cubos. Coloca un cubo en el "Centro Táctico y de Defensa" (C) gastando 3Ti y otro en la "Mina de Titanio" (D) sin gastar recursos, pues tiene unidades en ambas habitaciones.



(A) Cuando colocas el marcador de acción en la sección "Engineering" de tu biodomo, puedes realizar la acción INGENIERÍA.

(B) Al principio de la partida, los jugadores pueden integrar hasta 2 cubos, pues 2 es el primer número visible. Las secciones de tu biodomo tienen huecos para integrar cubos, potenciando las acciones que realizas.

(C) El símbolo de recurso y el número al lado del cuadrado, indican los recursos necesarios para integrar un cubo.

(D) Las fábricas no tienen costes de integración.

Colocar y quitar cubos de integración:

- Los cubos se colocan siempre de izquierda a derecha en los huecos vacíos.
- La habitación tiene que estar **ocupada** por tus unidades y **desocupada** de unidades enemigas.
- Si tienes que colocar un cubo y no hay huecos vacíos, **solo entonces** puede quitar cualquiera de los cubos de los oponentes (devolvérselo) y reemplazarlo con el suyo.
- No puedes integrar un cubo en los biodomos enemigos.
- Siempre puedes colocar cubos en las secciones de tu biodomo, aunque no tengas unidades. Siempre se considera que ocupas y controlas tu biodomo.

**Límite de integración de la sección/habitación:** en una **misma** fase de acción, no puedes integrar **más de un cubo** en la **misma habitación exterior o en la misma sección del biodomo**. Ten en cuenta que este límite es por sección, por tanto puedes colocar más de un cubo de integración en tu biodomo, pero sólo uno por sección.

Una **habitación exterior o sección del biodomo totalmente integrada** es aquella que tiene todos los huecos cuadrados llenos de cubos que no tienen por qué pertenecer al mismo jugador.

Si colocas el **último cubo de integración** en cualquier habitación exterior o sección del biodomo y por tanto pasa a estar totalmente integrada, como recompensa **roba y quédate 1 carta de artefacto**. No importa quién controla la habitación o quién ha colocado los cubos anteriores.

Reemplazar el último cubo de integración, no otorga la recompensa, ya que la habitación ya estaba totalmente integrada.



Hay que considerar que para incrementar el número de cubos que puedes colocar en una acción de INGENIERÍA, tienes que realizar previamente la acción, en tu sección "Engineering" para integrar un cubo en ella.

Ejemplo: Las secciones de "Engineering" y "Mobility Control" no tienen cubos de integración.

Cuando el jugador amarillo coloca el marcador de acción en la sección "Engineering" del biodomo (A), puede integrar cubos. El jugador amarillo decide potenciar las secciones de "Engineering" y "Mobility Control" gastando 10s y 2Di respectivamente.

Durante sus siguientes fases de acción, el jugador amarillo podrá mover 4 y colocar hasta 3 cubos de integración.

Si estás jugando "Primera Misión":

Es aconsejable colocar cubos de integración en las secciones del biodomo en vez de en las habitaciones exteriores. Éstas últimas son más potentes, pero conllevan más riesgo, pues los demás jugadores pueden sustituir tus cubos y destruir el trabajo realizado. Como potenciar las habitaciones exteriores es más complicado, evítalo hasta que estés familiarizado con las mecánicas de juego.



Los cubos de integración son **ilimitados**.

Si te quedas sin cubos, puedes usar un sustituto temporal.

Alternativamente, puedes mover el cubo al hueco de la derecha y dejar el hueco vacío a su izquierda, recordando que los huecos vacíos están "ocupados" por cubos del mismo color que el que está a la derecha de ese hueco.

Ejemplo: colocación equivalente de cubos de integración.

**Variaciones de la acción INGENIERÍA.**

**INGENIERÍA REMOTA.** Integra 1 cubo en una habitación **sin ocupar** por rivales, sin necesidad de tener tus unidades en esa habitación.

**INGENIERÍA GRATUITA.** Integra 1 cubo sin tener que gastar recursos para ello. Los beneficios y se pueden usar como un normal, pero no se pueden combinar para integrar un cubo de forma remota sin pagar recursos.

**INGENIERÍA BIODOME GRATUITA.** Integra 1 cubo en **tu biodomo** sin gastar los recursos solicitados. Puedes usar como ordinario para integrar un cubo fuera de tu biodomo, pero gastar recursos para ello.

## Sección "Artifact Research"

Si estás jugando "Primera Misión", ignora este apartado, ya que no jugarás con cartas de artefacto.

Cuando coloques un marcador de acción en esta sección, podrás descubrir nuevos artefactos o usar artefactos que tengas en tu mano. Los artefactos se pueden usar en combate, para potenciar tu biodomo o ser descartados para usar una única vez su poder especial.



Usa la acción  DESCUBRIR ARTEFACTO para robar una carta de artefacto (F).

Ejemplo: si el modificador es  1:3, robas 3 cartas y escoges una para dejar en tu mano. Deja las otras dos en una pila de descartes boca abajo, al lado del mazo de artefactos.

Mantén tus cartas de artefacto ocultas a los demás jugadores.

El límite de la mano es de 15 cartas de artefacto. Si el mazo de artefactos está vacío, baraja de nuevo la pila de descartes para formar un nuevo mazo. Nunca podrás descartar la **Distracción del Alien** que tienes desde el principio.

### Estructura de una carta de artefacto



(A) Poder del artefacto usado en combate.

Puede tener un símbolo de  daño crítico en el indicador.

(B) Uso único al descartar la carta.

(C) Descripción del uso único.

(D) Nombre del artefacto.

(E) Beneficio proporcionado por la sección del biodomo.

 USAR ARTEFACTO. Juega 1 carta de artefacto de tu mano y luego déjala en la pila de descarte. Cada artefacto tiene un uso único que se muestra con un icono en la esquina superior derecha (B). El texto de la carta, explica este uso único.

En la guías de referencia se explican todos los símbolos. Los más destacables son:



**ARQUITECTURA.** Permite intercambiar 2 **habitaciones exteriores** entre sí (excepto "Puertas de Transporte"). Si las losetas de habitación tienen componentes, éstos se mueven junto con las losetas. **Si estás jugando la variedad Complejidad 2: las puertas selladas no están técnicamente en la habitación, por lo que no se mueven.**



Las cartas con este símbolo te permiten realizar las acciones de una línea horizontal de tu biodomo, como si hubieses colocado un marcador de acción, pero el marcador permanece en la sección que te permitió jugar la carta de artefacto.

(G) **1**  Comienzas la partida con la habilidad **1** , que permite usar 1 carta de artefacto con la acción USAR ARTEFACTO. Durante la partida puedes obtener beneficios que incrementen , permitiendo usar más de una carta,

pero usar  sólo una vez. Debes resolver una carta de artefacto completamente antes de jugar otra.

Ejemplo: el jugador rojo tiene **3** . Al realizar USAR ARTEFACTO puede usar hasta 3 cartas de su mano, pero sólo 1 carta con el símbolo .

### Variaciones de la acción DESCUBRIR ARTEFACTO

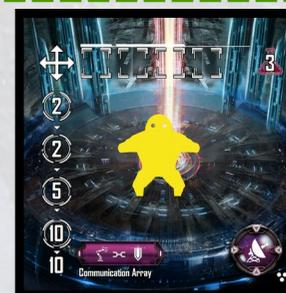


DISCOVER ARTIFACT per unit.

Ejemplo: el jugador amarillo tiene una sección de biodomo con modificador 1:3  (roba 3 cartas y se queda 1); también controla una habitación con modificador 2:2  (roba 2 cartas y se queda 1). El jugador amarillo tiene 5 unidades de las cuales 2 son neutrales y 3 de su facción. De sus unidades, una está herida y por tanto no cuenta hasta que esté curada. La suma de los beneficios es:  $1:3 + (2:2 \times 4) = 1:3 + 8:8 = 9:11$ . Cuando se realiza una acción de DESCUBRIR ARTEFACTO, el jugador amarillo robará 11 cartas y decidirá las 9 con las que se quedará.

### "Antes" es importante

Cada acción puede ser más potente en función de las habitaciones exteriores que controles y las secciones del biodomo que hayas mejorado. Al principio de tu fase de acción, **antes** de realizar la acción, comprueba todas las habitaciones que te otorguen beneficio que coincida con la señal de acción. Calcula el beneficio total **sumando todos los modificadores de tu biodomo y las habitaciones exteriores que controles**. Durante tu fase de acción, el tablero puede cambiar, ganando o perdiendo beneficios. Hasta el final de la fase de acción, los beneficios permanecen tal y como los calculaste. Al comienzo de tu **siguiente fase de acción**, calcula de nuevo los beneficios.



Ejemplo: el jugador amarillo ocupa el "Nexo de Comunicaciones" (habitación exterior). En su fase de acción decide MOVER, colocando el marcador de acción en la sección "Mobility Control".

En total tiene 4  (2 por la sección del biodomo y 2 por la unidad en el "Nexo de Comunicaciones" - Communication Array). Primero, mueve su unidad fuera del "Nexo de Comunicaciones". Tiene 3  restantes para gastar en esta fase. Al comienzo de la siguiente fase de acción, se calcularán los efectos de control y los beneficios, teniendo un total de 2  para gastar, en vez de 4.

Q: ¿Por qué se dice "siguiente fase de acción" y no "siguiente turno"?

A: Al comienzo de la partida, en cada turno sólo dispones de una fase de acción. A lo largo de la partida, conseguirás beneficios que te permitan jugar varias fases de acción en un único turno.

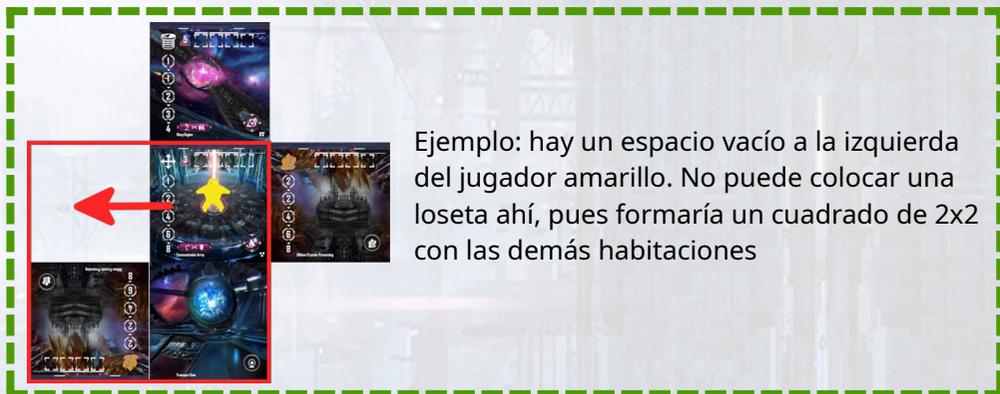
## Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas se pueden realizar en cualquier momento, **durante tu turno**.

### △ Explorar una habitación

El tablero modular de "Ark: Awakening", se va construyendo durante la partida. A continuación veremos las reglas para explorar y colocar correctamente nuevas losetas.

⚠ **Limitación 2x2:** no se puede colocar una habitación que forme un cuadrado de 2x2.



Ejemplo: hay un espacio vacío a la izquierda del jugador amarillo. No puede colocar una loseta ahí, pues formaría un cuadrado de 2x2 con las demás habitaciones



Durante la preparación, has colocado un token de exploración en cada habitación exterior boca arriba. Estos tokens indican que la habitación no se ha explorado y no se han descubierto las habitaciones que conectan con ella.

**En cuanto** tengas un componente en una loseta con un token de exploración, debes realizar una acción gratuita y obligatoria de ⚠ **EXPLORAR**.

1. Dale la vuelta al token para ver qué encuentras:

📦 - "¡Enhorabuena! Has encontrado un artefacto": roba 1 carta de artefacto

🧪 - "¿Eso de ahí es metamorfita?": Añade 1Mt a tu suministro privado.

⊗ - No recibes nada

Quédate el token de exploración.

2. Coge la primera loseta del mazo de habitaciones y colócala en un **espacio vacío** teniendo en cuenta la **limitación 2x2**. Puedes rotar la loseta, no tiene ningún efecto. Coloca 1 token de exploración del suministro común en la nueva loseta. Colócalo boca abajo y sin mirarlo.

2.1. No realices el **paso 2**, si no puedes colocar una loseta por el límite 2x2, no hay un espacio vacío disponible o no hay losetas en el mazo de habitaciones. Ten en cuenta que el **paso 1** sí se realiza y te quedas con la recompensa.

Es válido mover una unidad a una habitación, EXPLORAR y colocar una nueva loseta adyacente. Mover de nuevo inmediatamente y realizar otra vez EXPLORAR.



Ejemplo: el jugador amarillo ha movido su unidad a la posición que se muestra. Como hay un token de exploración, coge la recompensa. Ahora coge una nueva loseta del mazo de habitaciones y decide dónde ponerla.

Hay dos huecos disponibles: arriba y a la derecha de la unidad. Arriba no es posible por la limitación 2x2. Por tanto no hay opción disponible y la coloca a la derecha.

Las habitaciones "Centro Neurálgico de Energía", "Centro de Aislamiento" y "Sala de Robótica", (Central Power Network Hub), "The Brig" y "Robotics") conceden unidades neutras o cilindros de energía al EXPLORAR. Comprueba los beneficios de las habitaciones y los modificadores y coloca en las habitaciones el número de cilindros y unidades neutras del color correspondiente. **Sólo** realizas la acción EXPLORAR si hay un token de exploración en la habitación.

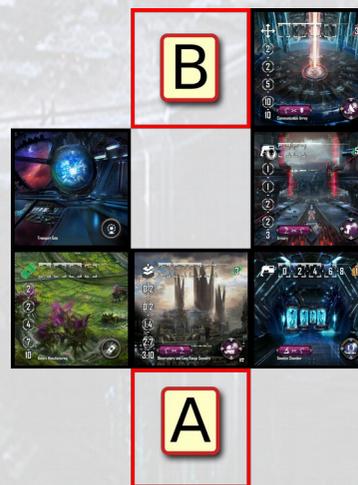
En el caso **poco probable** de que el mazo de habitaciones no esté vacío y no queden losetas con tokens de exploración en ellas, entonces para poder revelar el resto del tablero, habrá que romper esta regla. Realiza una acción EXPLORAR **en cualquier momento** en el que una unidad, cilindro o cubo, esté junto a un espacio vacío adyacente siempre que se respete la limitación 2x2. En este caso, no hay recompensa.

### Colocar "Puertas de Transporte"

⚠ **Límite de 4 habitaciones:** No puede haber **menos de 4** habitaciones entre dos "Puertas de Transporte".

Ejemplo: colocar una "Puerta de Transporte" en la posición A no sería posible ya que, sólo hay dos habitaciones entre las puertas. Colocar una "Puerta de Transporte" en la posición B sería correcto, ya que tendríamos 5 habitaciones entre "Puertas de Transporte"

Ejemplo: colocar una "Puerta de Transporte" en la posición A no sería correcto ya que sólo hay 1 habitación entre las puertas. Colocar una "Puerta de Transporte" en la posición B, sí es correcto ya que no hay habitaciones conectadas entre las "Puertas de Transporte".





Una vez colocada la última loseta de habitación, se revela la loseta "Bottom Tile" indicando que los jugadores deben colocar "Puertas de Transporte" así:

1. El jugador activo que colocó la última loseta, juega el resto de su turno. Este jugador es el ⚠️ **último explorador**.

2. Se **pausa** la partida, hasta que se hayan colocado las "Puertas de Transporte".

3. Cada jugador en sentido horario, y empezando por el último explorador: elige **cualquier espacio vacío** en el tablero **adyacente a una habitación**, (no tienes que tener componentes adyacentes) y coloca una "Puerta de Transporte" ahí, siguiendo los **límites de 2x2 y de 4 habitaciones**.

Los jugadores se turnarán para poner las "Puertas de Transporte" hasta que no haya más espacios disponibles. Es perfectamente válido colocar una "Puerta de Transporte" en la posición que más le interese a tu facción. Lo más probable es que los jugadores no coloquen el mismo número de puertas.

4. Después de colocar todas las "Puertas de Transporte" y en el caso **muy improbable** de que haya habitaciones en el tablero inalcanzables ni siquiera a través de "Puertas de Transporte", sólo entonces se pueden romper las reglas para poder unirlos.

El último explorador coloca la "Puerta de Transporte" con el objetivo de conectar las habitaciones inalcanzables con el resto del tablero. Sólo en este caso se **pueden ignorar** los límites de 2x2 y de 4 habitaciones.

5. La partida continúa normalmente, empezando por el jugador siguiente al último explorador.

Consejo: después de este paso, no se colocarán nuevas habitaciones hasta el final de la partida. Puedes poner algunos componentes como el suministro común o el mazo de artefactos en medio del área de juego, en los espacios vacíos entre las habitaciones para que estén al alcance de todos los jugadores



Si prefieres una explicación visual para construir el tablero modular, consulta :

<https://skyportgames.com/ark/constructing-the-board>

Para otros tutoriales en vídeo, consulte :

<https://skyportgames.com/ark/video-tutorials>

## Activar una habitación y encadenamientos

Si estás jugando "Primera Misión", sáltate esta sección ya que no activarás habitaciones.



Si **durante** tu turno controlas **una habitación exterior totalmente integrada**, entonces ⚠️ **ACTIVAS la habitación**. Ten en cuenta que no tiene por qué ser control exclusivo.

Sólo se pueden activar las habitaciones especiales y los "Generadores Exteriores de Energía".

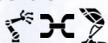
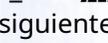
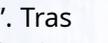
Cuando actives una habitación, coge su correspondiente **carta de objetivo** y déjala cerca de tu biodomo. La habitación y la carta de



objetivo comparten la misma imagen, símbolo de habitación (A) símbolo de grupo (B) y encadenamiento (C).

La carta de objetivo proporciona un beneficio muy potente, un ⚠️ **encadenamiento**.

Los encadenamientos te dan la capacidad de realizar múltiples fases de acción, como parte de tu turno. Con los encadenamientos, **después** de realizar las acciones de una sección del biodomo, adicionalmente puedes encadenar con las acciones de otra sección de tu biodomo. Los símbolos del encadenamiento (C) representan las secciones con las que encadenar.

Ejemplo: el jugador rojo activa la habitación "Observatorio y Sensores de Largo Alcance" y coge una tarjeta de objetivo con encadenamiento:  de  "Production and Exploitation" a  "Mobility Control". En su siguiente turno, mueve su marcador de acción a "Production and Exploitation". Tras finalizar la fase de acción, elige encadenar a una nueva fase de acción de "Mobility Control". **Antes** de realizar las acciones de la segunda fase de acción, calcula de nuevo los modificadores de beneficios totales. Durante todo el turno del jugador rojo, su marcador de acción permanece en la primera sección del biodomo seleccionada: "Production and Exploitation".

En su siguiente turno, el jugador rojo no puede elegir "Production and Exploitation" de nuevo, porque su marcador de acción ya estaba ahí. Sin embargo, puede mover su marcador de acción a la sección "Mobility Control" y realizar las acciones de ahí.

La carta de objetivo de una habitación activada permanece en tu poder junto con el beneficio del encadenamiento, hasta que la partida finaliza, incluso aunque pierdas el control de la habitación que te la proporcionó.

Si otro jugador activa la misma habitación, ese jugador coge la segunda copia de la carta de objetivo. En caso de que un 3er/4º/5º jugador active la habitación, señálalo colocando un cubo del color de ese jugador en la carta de objetivo o alternatively, coloca la carta de objetivo entre dos jugadores vecinos para señalar que ambos jugadores la poseen.

Encadenamiento de acciones

- No **puedes mezclar** fases de acción. Debes completar una antes de encadenar con una nueva.
- Tu marcador de acción debe quedarse en la **primera** sección que juegas.
- El encadenamiento va únicamente de izquierda a derecha.
- Sólo puedes utilizar un encadenamiento durante tu turno. Si tienes varios, puedes elegir cuál de todos usar. Puedes elegir no usar ninguno.
- Si aplica, puedes utilizar un encadenamiento en el mismo turno en que lo obtienes.

## Revelar Misiones y ganar la partida

Si estás jugando "Primera Misión".

Si has seguido este reglamento, habrás recibido al principio de la partida la carta: "Primera Misión" (First Mission). La carta tiene 3 objetivos y ganas la partida si eres el primer jugador en completarlos todos.

Puedes pasar al siguiente capítulo.

Si no estás en el modo "Primera Misión", necesitas ⚠️ **REVELAR la carta de misión de tu facción** completando **2 de los logros**.



**Despertar todas las unidades.** Todas las facciones, excepto Hara, despertarán 6 unidades. Con la cara B, Hara despertará 9 unidades. Las unidades heridas/neutrales no cuentan. *Quizá otros miembros recuerden la misión.*



**Integra 12 cubos.** Integrarte con los sistemas del Ark, te permitirá acceder a toda la información disponible para saber qué ha ocurrido.



**Controla 8 habitaciones exteriores.** Extiende tu influencia en el Ark y busca pistas activamente. Recordatorio: las "Puertas de Transporte" son habitaciones exteriores y las controlas cuando las ocupas.



**Obtén 10 cartas de artefacto.** Los artefactos sirven para conocer la historia del Ark. El artefacto "Distracción del Alien" (Alien's Pen) **cuenta** para este logro.



**Gana 1 batalla.** Al tomar prisioneros, los interrogaremos amablemente para que compartan con nosotros toda la información.



**Consigue un nivel de 17 o más en el marcador de arsenal.** Tus proezas militares incitarán a las otras facciones a compartir la información que tienen.



**Explora 10 habitaciones nuevas.** Ser el primero en entrar en una habitación proporcionará información importante. Cuenta tus fichas de exploración recogidas para determinar el número de habitaciones que has explorado.

**Sólo durante tu turno** puedes completar logros y una vez conseguidos nunca los podrás perder. Para marcar un logro conseguido, pon un cubo de integración en él. Varios jugadores pueden completar el mismo logro.

Una vez que completes tu **2do** logro, **inmediatamente** roba **1** carta de misión. ¡Enhorabuena! Has recordado quién eres y cuál es tu propósito en el Ark.

Para ganar la partida debes revelar y luego completar los objetivos que aparecen en tu carta de misión. Sólo tendrás **una carta de misión** durante la partida. Las cartas de misión son **secretas**. No las muestres a otros jugadores.



Las cartas de misión tienen 3 objetivos. Completa cada objetivo al **ACTIVAR** la habitación y cogiendo la carta correspondiente.

Está permitido **ACTIVAR** y coger cartas de objetivo de habitaciones que no son parte de tu misión. Esto se puede hacer para desviar la atención de tus enemigos y ganar encadenamientos. No compartas con otros jugadores si una habitación activada era parte o no de tu carta de misión.

Una vez que completes **los 3** objetivos de la carta de misión, declaras la **victoria** y la partida termina inmediatamente. Your read out loud the text on your mission card and point to the activated rooms and your target cards.

Sólo puedes declarar la victoria **durante tu turno**. Puedes completar los objetivos en **cualquier orden** e incluso completar los 3 objetivos en un solo turno. Puede ocurrir que cuando robes la carta de misión, ya hayas completado alguno de los objetivos.

**Última reflexión importante** : Deberían ser necesarios unos 25 turnos por jugador para terminar una partida, lo que hace que esta sea una partida moderadamente larga de 20-30 min por jugador. Para minimizar el tiempo de inactividad de los jugadores y reducir la duración de la partida, es vital que los turnos de los jugadores se superpongan parcialmente. Como norma general, puedes comenzar tu turno mientras el jugador anterior termina los efectos de sus acciones, tales como coger recursos después de un **EXPLOTAR** o elegir la carta de artefacto que te quedas después de un **DESCUBRIR ARTEFACTO**.

Consulta los apéndices para ver los consejos de juego, las preguntas frecuentes, los modos de juego y las variantes.

Diseño del juego: Zharko Lozanoski

Arte: Nicoleta Stavarache

Diseño gráfico: Bellafquih Mohammed

Iconografía: <https://game-icons.net> under the **CC BY 3.0** license, Delapouite (<http://delapouite.com>), Lorc (<http://lorcblog.blogspot.com>).

Traducción: Jacobo Silván (al español), Benjamin Barchfeld and Manuel Seeberg (idioma alemán), Adrien Martel (al francés), Francesco Bavastro (al italiano)

Pruebas de lectura e interpretación en inglés: James Reay  
Un agradecimiento especial a mis amigos, testers y revisores.

Skyport Games

<http://skyportgames.com/ark>

Para cualquier pregunta acerca del juego y del reglamento no dudes en escribir a [contact@skyportgames.com](mailto:contact@skyportgames.com)



## Fase de combate

Después de la fase de acción, si las **unidades del jugador activo** ocupan la misma habitación que las unidades enemigas, comienza la **fase de combate**. Si una habitación está ocupada por unidades de distintos jugadores, pero ninguno es el jugador activo no hay fase de combate. Si hay combate en varias habitaciones, el jugador activo elige el orden en el que se resolverán.

### Secuencia del combate

El jugador activo es el **⚠ jugador atacante**, y el otro jugador es el **⚠ jugador defensor**.

1. Calcula la **⚠ fuerza defensiva** del **jugador defensor**. La **🛡 fuerza defensiva** por cada unidad, se muestra en tu biodomo. Adicionalmente, algunas habitaciones y cartas de artefacto pueden aumentar tu **🛡 fuerza defensiva** o la **🛡 fuerza defensiva** por unidad. El incremento puede ser de hasta **20**: este es el máximo valor que puede tener la fuerza defensiva



**2** 🛡, **4** 🛡, **1** 🛡

Ejemplo: el jugador azul tiene 2 🛡 del biodomo y controla habitaciones ("Military Development") con un beneficio de 4 🛡 y 1 🛡. El jugador amarillo ataca al azul al mover una unidad a la habitación. La fuerza defensiva del jugador azul es:  $(2+1) \times 2 + 4 = 10$ .

La fuerza defensiva del **jugador atacante no se calcula**, pues no tiene relevancia en el combate.

2. Si la fuerza defensiva del defensor **es superior** al valor del marcador en el arsenal del atacante, el atacante pierde inmediatamente. Procede con la resolución del combate. En otro caso, el combate continúa.



Siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador amarillo necesita tener un arsenal de 10 o más o pierde el combate automáticamente. El jugador amarillo tiene 11 en su arsenal, que es suficiente para continuar con la fase de combate.

Si estás jugando "Primera Misión", no utilizarás cartas de artefacto, por tanto sáltate los pasos 3 y 4.



3. Ambos jugadores eligen y juegan **a la vez 1** carta de artefacto de su mano.

Las cartas de artefacto tiene un valor de **⚠ poder de artefacto** en la esquina superior izquierda (A). Este valor se usa en combate.



4. **🌋 Daño crítico**. Si ambos jugadores usan una carta con este símbolo, debido a la combinación de poderes, ocurre una explosión masiva en la habitación y **ambos jugadores pierden y son derrotados**. Procede con la resolución del combate. En otro caso, el combate continúa.



5. Cada jugador suma su valor de arsenal con el poder de artefacto y obtiene la **⚠ fuerza total de combate**.

Si estás jugando las variantes de Cara B asimétrica o Complejidad 2:



Algunas habitaciones otorgan un beneficio que aumenta la **fuerza de combate** por cada unidad participante o si tienes un cubo de integración en la habitación. Añade esos valores a la fuerza total de combate.

Fuerza total de combate = arsenal + poder de artefactos + fuerza adicional de combate por unidad o cubo de integración.

6. El jugador con mayor fuerza total de combate, es el ganador. En caso de empate, el defensor gana.

7. Deja las cartas de artefacto jugadas en la pila de descartes. Si has jugado la carta "**Distracción del Alien**" (**Alien's Pen**), ésta no se descarta y vuelve a tu mano (tiene un poder de artefacto de cero). El texto de la carta te lo recuerda.

### Resolución del combate

Jugadores derrotados:

Mueve todas las unidades participantes en el combate a la sección de "Sickbay" del biodomo y tumbalas para indicar que están **heridas**.

Las unidades neutrales se devuelven a sus habitaciones exteriores correspondientes y se tumban para indicar que están heridas

Jugador vencedor:

**Sólo el jugador atacante**: reduce tu arsenal en la cuantía de la fuerza defensiva del defensor (con un máximo de **20**). Tu arsenal puede llegar a cero, pero nunca menos.

**Nota: si el vencedor del combate es el jugador defensor, éste no reduce su arsenal.**

Continuando con el ejemplo anterior. Si el jugadores amarillo sale victorioso, mueve su marcador militar de 11 a 1 en el registro de arsenal militar. Si el jugadores azul sale victorioso, ninguno de los dos jugadores reduce su arsenal militar.

Después del combate actual, el jugador activo elige qué combate resolver a continuación, repitiendo todos los pasos de combate. Después de la fase de combate, comienza el turno del siguiente jugador.