



MANUAL

**Juego competitivo de colección de set,
administración de recursos y defensa de fuerte
sobre salud intestinal, para 2-4 participantes**

Diseño. Edición y Arte
Manuel Zúñiga Trier



Sumérgete en tu colon en busca de los Colonautas. Estos pequeños seres esperan que consumas nutrientes para crecer y así cooperar con tu bienestar. Aliméntate correctamente y exponte a eventos beneficiosos, y lograrás mantenerte a salvo de enfermedades. Pero cuidado, el camino a la salud es frágil. No todos los alimentos y eventos son saludables, y no todos los Colonautas tienen las mismas intenciones...

 30-45

 13+

 2-4

Objetivo

Colecciona las 5 Especies de Colonauta Beneficial para ganar, mientras sorteas las trampas de otros jugadores y sabotas su progreso.

Componentes



4 Marcadores



28 Cartas de Comida



52 Cartas de Evento



28 Cartas Especiales



40 Cartas de Colonauta



Azúcar x 8



Grasa x 8



Fermento x 8



Proteína x 8



Fibra x 8



Toxina x 8

48 Fichas de Nutriente/Toxina



1 Carta de Lider



13 Cartas Crónicas



4 Tarjetas de Resumen

Preparación



A Separa del mazo de Eventos los Eventos Básicos. Pon el resto de las cartas de Evento , Corridas y Especiales en mazos separados boca abajo. Deja un espacio para una Pila de descarte y el mazo de cartas Crónicas a su lado.

B Separa los Colonautas en Beneficiales y Perjudiciales . Presenta los 5 Beneficiales en pilas de su misma especie boca arriba y los Perjudiciales en una única mazo aleatorizada boca abajo.

C Cada participante toma uno de los 4 Marcadores: Inflamación , Infección , Malnutrición , Tensión .

Los Diales de Salud deben partir al mínimo (cero), y el Contador de Colonocitos al máximo (tres). Cada toma una carta de “Diarrea”, un Básico, dos cartas y una . Las cartas sobrantes van boca arriba en la Zona .

¿Cómo jugar?

Colonautas se estructura en **RONDAS** compuestas de dos **FASES**: Guerra de Comida y Digestión. Quien fue por última vez al baño, tomará la Carta de Líder  e iniciará con la primera Fase:



GUERRA DE COMIDA

Los  se turnan para realizar las siguientes acciones:

1. **ASIGNAR** (colocar al lado izquierdo) una carta de  a un  a elección, incluyéndolo (ver Mecánica fina, Requerimientos).
2. **SERMR** (colocar al lado derecho) una carta de  a un  a elección, incluyéndolo.

Ninguna de estas acciones es obligatoria, pero cada una puede ser ejecutada y recibida UNA sola vez por Ronda (i.e.: un  no puede Asignar/Servir, ni ser Asignado/Servido dos veces).

Ejemplo:  Sirvió una  a , por lo que  no puede recibir más  y  no puede volver a Servir. Pero  sí podría Servir una  a .



Si finalizada una Guerra de Comida un  no ha sido Servido, se le es Servida la primera  del mazo.



JUGADA ESPECIAL ★

Las cartas o habilidades ★ pueden ser Jugadas usando la frase: "¡Jugada especial!" por cualquier  en cualquier momento, sin límite de cantidad, mientras sus efectos apliquen al contexto del juego. Sus efectos son INMEDIATOS. Las cartas ★ son Excretadas  (ver Mecánica fina, Excretar) apenas sus efectos se han cumplido.



DIGESTIÓN

Los  se turnan para Digerir (resolver):

- 1 Sus  Asignados primero.
- 2 Los efectos de sus Cartas Cónicas (si tiene) segundo.
- 3 Sus  Servidas tercero.

Esto implicará:

Aplicar Consecuencias

(ver Mecánica fina, Consecuencias).

Cobrar Nutrientes

 Fibra,  Proteína,  Grasa,  Azúcar,  Fermento (Nutriente comodín) y  Toxina.

Las Toxinas  NO cuentan como Nutriente y NO pueden darse más adelante como forma de pago.



OTRAS ACCIONES PERMITIDAS LUEGO DE LA DIGESTIÓN

Oriar un



Poner en la colección personal hasta seis , pagando los Nutrientes que requiera (ver Mecánica Fina, Requerimientos) desde las pilas.

Canjear un



Poner uno o más  en la mano desde el mazo de  Excretando  dos Nutrientes cualquiera cada vez (ver Mecánica fina, Excretar).



Activar Habilidades Colonáuticas

Si un  Cria un  o tiene uno en su colección, PUEDE elegir usar sus Habilidades Colonáuticas, aunque apenas lo haya obtenido, cuantas veces quiera y en el orden que prefiera.



Infectar un oponente

Si un  añade o tiene en su mano un , PUEDE elegir forzar a otro a Oriarlo, si tiene menos de seis  en su colección y los requerimientos lo permiten (ver Mecánica fina, Requerimientos). Una vez infectado, el  DEBE ejecutar las Habilidades Colonáuticas del  UNA vez, aunque haya sido recién obtenido.

Fin de una ronda

Una vez completada la Digestión y asegurados de que ningún  desee declarar una jugada , la Ronda se da por terminada. Todos los  Asignados y  Servidas, son Excretados  en la Pila de Descarte común (ver Mecánica fina, Excretar), y la  es transferida al siguiente  a la IZQUIERDA

Ejemplo:  terminó la Digestión con un  y una . Mientras,  terminó solo con una .  sufrió las consecuencias del  y cobró los Nutrientes de la . Mientras , cobró y sufrió las Consecuencias solo de la . En este punto durante su turno, ambos podrían costear un Colonauta  y aplicar sus Habilidades Colonáuticas. Una vez hechas las inversiones y si nadie juega una , se Excretan  todas las cartas y se da inicio a la siguiente Ronda.



Los  se preparan para la siguiente Guerra de Comida,  la cantidad de cartas de su mano que deseen (pueden ser todas o ninguna) y reponiéndolas en cualquier combinación de tipos (, , ) hasta completar cinco. Luego se inicia la nueva Ronda, comenzando por el  que porte la .

Fin del juego

Una partida de Colonautas termina de dos posibles formas:

Un  logra coleccionar las 5 especies de .

Un  queda inhabilitado para continuar.

Un  se considera inhabilitado cuando el primer Dial de su Marcador llega al símbolo de su color, cuando su Contador de Colonocitos  ha llegado a X o cuando recibe un  que termine el juego.

Puntuación

Ocurrida una de estas dos condiciones, se procede a la Puntuación.

 **Punto** por especie de  en su colección.

 **Puntos** por coleccionar las cinco especies de .

 **Punto** por sobrevivir.

 **Punto** por cada Colonocito  remanente.

 **Punto** por tener la menor suma en los Diales de Salud.



Ganará quien obtenga el mayor puntaje.

Mecánica fina



REQUERIMIENTOS



Toda carta que diga "Asigna a" bajo el encabezado, tiene un Requerimiento/Costo asociado para poder ser Asignada/Servida/Jugada.

Cartas con Requerimientos ! ● ★

Para Recibir una carta con Requerimientos, un DEBE ser del mismo color que el ícono de o tener los Diales de Salud en un MAYOR O IGUAL nivel a lo indicado en la sección "Asigna a".



El Evento "Colon Irritable", puede ser Asignado solamente a , a quien tenga al menos nivel 3 o nivel 2 en o en su Marcador.

Colonautas

Quien Cría un Colonauta , tendrá que pagar primero el Costo en Nutrientes ó cumplir con la condición indicada en la esquina superior izquierda de la carta para Oriar ó ser Infectado exitosamente.



Puedes Oriar a Bácter solo si pagas una Proteína ó una Grasa.



Puedes Infectar a alguien con C-Diff si el Infectado puede Excetar un .



Mecánica fina



CONSECUENCIAS

En su Marcador, cada llevará contabilidad pública de las Consecuencias de , , y Habilidades Colonáuticas. En la sección Consecuencias de cada carta, se pueden encontrar.



Aliviar / Empeorar

Una Consecuencia Alivia un Dial de Salud girándolo contra del reloj o lo Empeora girándolo a favor.



Excretar

Un elemento reduce su presencia en el juego en la cantidad indicada.

van a la Pila de Descarte.

Regresan, elegidos por afectado, a su pila. Desplaza la colección hacia la izquierda.



Intoxicación

APENAS acumuladas 3 en la Digestión, DEBEN ejecutarse las Consecuencias adicionales de la sección . toda después.



Potenciar / Deprimir

Potenciar duplica por una Ronda el Alivio provisto por un .

Deprimir desactiva por una Ronda TODAS las Habilidades Colonáuticas.

Cartas Crónicas

Una vez un obtiene una Carta Crónica, DEBE aplicar sus Consecuencias permanentemente.

Colonautas



Fécum

Faecalibacterium prausnitzii

Bacteria que crea antiinflamatorios naturales



Akma

Akkermansia muciniphila

Bacteria ovoide que consume y promueve capas de mucus



Bácter

Género Bacteroides

Bacterias que parten nutrientes complejos en simples



Bífidum

Género Bifidobacterium

Bacterias primordiales que perdemos con la edad



Smithy

Methanobrevibacter smithii

El arqueano que crea genera el gas metano



Coli

Escherichia coli

Bacteria común del colon que a veces se pone en tu contra



Blafia

Blautia wadsworthia

Bacteria deforme que genera estrés si no consumes grasas



Monela

Salmonella enterica

Bacteria contraída a través proteína sucia. Ataca las células del colon



Cápter

Campylobacter pilori

Bacteria espiral. El mayor causante de intoxicaciones



Shigella

Shigella dysenteriae

Bacteria pequeña pero letal. Causa intensa disentería



C-Diff

Clostridium difficile

Bacteria resistente a los antibióticos. Compite con otros

Colonautas. Microbiota. Autoría, edición, diseño y arte:
Manuel Zúñiga Trier. Santiago, Chile 2026.

Todos los derechos © 2023
Manuel Zúñiga Trier

Diseño, Edición y Arte por
Manuel Zúñiga Trier

