

PREPARACIÓN

TABLERO CENTRAL

1. Baraja las cartas de encuentro, combate y objetivos, colócalas en los espacios correspondientes.
2. Baraja una cantidad de cartas de fábrica igual al número de jugadores +1 y colócalas boca abajo en el tablero. Devuelve las demás a la caja.
3. Toma una loseta de bono de estructura al azar y colócala boca arriba al final del Contador de Popularidad.
4. Coloca una ficha de encuentro en cada espacio de encuentro (🎯).
5. Crea una reserva con las fichas de recurso y las monedas.
6. Entrega a cada jugador, al azar, un Tablero de Facción y un Tablero de Jugador.

TABLERO DE FACCIÓN

7. Según lo indicado en tu tablero, coloca tu ficha de poder (🦋) y toma la cantidad de cartas de combate (🗡️).
8. Coloca tu personaje en la casilla de base correspondiente.

9. Coloca 1 trabajador en cada uno de los dos territorios que están adyacentes a tu base y conectados por tierra.
10. Coloca 4 Mechas en los espacios de Mecha.
11. Coloca las 6 estrellas de tu color, en tu tablero.

TABLERO DE JUGADOR

12. Según lo indicado en tu tablero, coloca tu ficha de popularidad (💜) y toma la cantidad de cartas de objetivo (🎯) y monedas (👉).
13. Coloca los 6 cubos de tecnología en los espacios verdes con cuadrados negros (🟩).
14. Coloca las 4 estructuras en los espacios correspondientes.
15. Coloca las 4 fichas de recluta en los espacios de bono circulares.
16. Coloca los 6 trabajadores en los rectángulos rojos sobre la acción de Producir.
17. Toma tu ficha de acción.
18. El primer jugador será quien tenga el tablero con menor número. El juego continúa en el sentido de las manecillas del reloj.

TURNO, CONTADOR DE TRIUNFO Y FIN DEL JUEGO

TURNO

Durante su turno el jugador coloca su ficha de acción en una de las secciones de su tablero de jugador y ejecuta la acción de la parte superior y/o la de la parte inferior (en ese orden). En cada turno se debe elegir una sección diferente a la elegida el turno anterior.

CONTADOR DE TRIUNFO

Cada vez que completes los requisitos, coloca una estrella en el contador. Cada logro solo puede completarse una vez (nota: hay dos logros de victoria en combate). Una vez coloques tu estrella, esta no podrá perderse. El juego termina inmediatamente cuando un jugador coloca su sexta estrella.

CONTROL

Un territorio es controlado por un jugador si en este solo hay unidades de su color o si tiene una de sus estructuras pero no hay unidades enemigas presentes.

Un territorio que contenga una estructura y unidades enemigas será controlado por el jugador que haya colocado las unidades. Este jugador no se beneficiará de las habilidades de la estructura.

Los recursos de un territorio son controlados por el jugador que tenga el control de dicho territorio.

ESPACIOS DE ACCIÓN DE FÁBRICA

Los espacios de acción en las cartas de Fábrica no dan bonificaciones. La acción de movimiento en estas cartas permite que una unidad se mueva *dos veces*.

PUNTUACIÓN FINAL

Recibe monedas por cada estrella de tu color en el Contador de Triunfo, cada territorio que controles y cada dos recursos. La cantidad de monedas a recibir por cada categoría será la indicada por la posición en el contador de popularidad. La Fábrica cuenta como tres territorios.

Luego recibe monedas de acuerdo a la loseta de bonificación de estructura (incluso si no controlas el territorio). Para la bonificación de territorios adyacentes, cuenta cada territorio solo una vez.

El jugador con más monedas gana. Desempates (en orden): número de unidades y estructuras, poder, popularidad, recursos, territorios controlados y estrellas colocadas.

CONCEPTOS IMPORTANTES

OBJETIVOS

En cualquier momento, si completas uno de los objetivos descritos en tus cartas, coloca una estrella en el espacio correspondiente del Marcador de Triunfo y descarta las (2) cartas de objetivo.

ACLARACIONES



RECURSO: Comida, madera, metal o petróleo (trabajadores no). Solo puedes usar los recursos en territorios bajo tu control para pagar costos.

TERRITORIO: Cualquier hexágono diferente a las bases de facción. Las áreas de base no cuentan como territorio bajo ninguna circunstancia.


UNIDAD: Personaje, Mech o trabajador.

ACCIONES - FILA SUPERIOR

MOVER

Por cada  mueve una unidad *diferente* o recibe \$1 por cada .

Las unidades pueden moverse a cualquier territorio adyacente que no sea un lago y no pueden cruzar ríos (salvo que alguna habilidad lo permita). Pueden recoger y dejar cualquier cantidad de recursos. Los Mechs también pueden recoger y llevar trabajadores. Los recursos y los trabajadores no pueden dejarse en lagos. Los trabajadores no pueden moverse a espacios que contengan unidades enemigas.



A efectos de esta acción, los territorios con tuneles () son considerados adyacentes entre ellos.

COMBATE: Si tu *personaje o mech* entra a un espacio con unidades enemigas, el movimiento termina inmediatamente. Si solo hay trabajadores enemigos, estos regresan a su base y tú pierdes 1 punto de popularidad (si es posible) por cada uno. Si hay mechs o personajes enemigos, inicia un combate una vez terminan todas las acciones de movimiento.



ENCUENTROS: Si al final del movimiento y combate, tu personaje está en un territorio con una ficha de encuentro, descarta la ficha y toma una carta de encuentro. Debes elegir una de las opciones que puedas realizar/pagar. Cualquier beneficio recibido se coloca en ese territorio.

FÁBRICA: Si después del movimiento y combate, tu *personaje* está por primera vez en el territorio de La Fábrica, toma una carta de fábrica de las disponibles (solo una vez; la carta no se puede reemplazar). Esta se convierte en la quinta sección de tu tablero de jugador.


REFORZAR

Paga \$1 para incrementar tu Poder en 1 por cada  o para recibir 1 Carta de Combate por cada .

COMERCIAR

Paga \$1 para recibir dos recursos de tu elección () o aumentar tu Popularidad en 1 por cada .

PRODUCIR

Paga el costo indicado en *todos* los rectángulos rojos descubiertos y produce recursos en una cantidad de territorios *diferentes* igual al número de . Cada trabajador en ese territorio produce 1 recurso del tipo correspondiente. Los recursos se colocan en sus territorios. Si produces un trabajador, toma el primero de la izquierda de tu reserva.



Comida



Madera



Metal



Petróleo



Trabajador



Nada







COMBATE

Al finalizar tu acción de movimiento, si tu personaje o mech está en un espacio con un personaje o mech enemigo, comienza un combate.


PODER: Los jugadores en combate usan sus Discos de Poder para decidir la cantidad de poder que gastarán (máx. 7). Opcionalmente (en secreto) pueden añadir una carta de combate por personaje o unidad.

REVELAR: Los jugadores revelan sus Discos de Poder y cartas de combate, sumando los totales.



RESOLUCIÓN: El jugador con la suma más alta gana (el atacante gana los empates). Descarta las cartas de combate y paga el poder gastado.

-  **Ganador:** Coloca una estrella en el Contador de Triunfo (si es posible). Pierde 1  (si es posible) por trabajador enemigo que se retire. Si tu personaje participó y en el territorio hay una ficha de encuentro, resuélvelo.
-  **Perdedor:** Retira todas tus unidades a tu base. Deja todos los recursos. Si gastaste al menos 1  o 1 , recibe 1 .

ACCIONES - FILA INFERIOR

Anuncia tu acción para que los jugadores adyacentes puedan recibir el bonificación de la acción reclutar. Gana \$1 por cada  en la acción (incluso si la acción ya no surte efecto),

MEJORAR

Paga el costo, mueve un cubo de tecnología de un espacio verde () en una acción de la fila superior (incrementando su beneficio) a un espacio rojo *de borde discontinuo* () en una acción de la fila inferior (disminuyendo su costo).

DESPLEGAR


Paga el costo, toma un mech de tu tablero y colócalo en un territorio que tenga uno de tus trabajadores. A partir de ahora tu personaje y mechs ganarán la habilidad descubierta.

CONSTRUIR

Paga el costo y coloca una estructura de tu Tablero de Jugador en un territorio que contenga uno de tus trabajadores y no tenga otras estructuras.

BONIFICACIONES DE ESTRUCTURA




Monumento: Gana 1  cuando realizas la acción Reforzar.



Molino: Al ejecutar la acción de Producir, el molino puede producir como si fuera un trabajador, si hay trabajadores en territorio del molino estos también pueden producir.




Mina: Cuenta como un  solo para tus unidades.



Arsenal: Gana 1  cuando Comercies.

RECLUTAR

Paga el costo y mueve una de tus fichas de recluta de tu Tablero de Jugador (revelando una Bonificación Permanente bajo el símbolo ) a un espacio de Bonificación de Recluta disponible en el Tablero de Facción. Recibe la bonificación del espacio cubierto.

De ahora en adelante, cuando tu o el jugador a tu izquierda/derecha realicen la acción asociada con dicha bonificación