

The background features a stylized space scene with a teal and light blue color palette. On the left, a large, colorful parrot-like creature with a red head and blue face is shown in profile. In the center-right, the words "WILD SPACE" are written in large, white, 3D block letters. Below the main title, a smaller, green and yellow creature is visible. The overall aesthetic is modern and vibrant.

WILD SPACE

¡Se ha descubierto una nueva galaxia al borde del Imperio!

Ha llegado el momento de explorar este nuevo horizonte lleno de misterios y oportunidades. Amplía tu tripulación con animales de distintas especies. Consigue la ayuda de robots, recluta a los mejores especialistas en cada profesión y llama la atención de agentes del Imperio, quienes te confiarán importantes misiones. ¿Conseguirás aprovechar esta oportunidad para amasar una fortuna digna de elogio y envidiada en todo el universo?

COMPONENTES

- 108 cartas de Tripulante (60 Especialistas, 24 Agentes, 18 Robots y 6 Comandantes)
- 10 losetas de Planeta
- 25 fichas de Nave (5 por persona)
- 5 fichas de Élite (1 por persona)
- 1 libreta de puntuación
- 12 cartas de Planeta Hostil (para el modo solitario)
- 1 reglamento

En **WILD SPACE** intentaréis reunir Tripulantes que os permitan ser quien más Créditos tenga al final de la partida. Durante la misma, exploraréis Planetas y reclutaréis Tripulantes. Empezaréis con una carta de Comandante, primer integrante de vuestra Tripulación. Iréis consiguiendo el resto de posibles Tripulantes según avance la partida.

108 cartas de Tripulante



6 Comandantes
(reverso con icono de medalla)




60 Especialistas



18 Robots




24 Agentes

Las cartas de Especialista  tienen fondo azul y forman el grueso de la Tripulación. Son Animales de una de estas 6 especies: Búho, Lagarto, Oso, Pulpo, Rinoceronte y Mono.

ICONOS DE ANIMAL




Reunir Animales es la forma principal de ganar Créditos al final de la partida, tanto de especies diferentes como múltiples animales de la misma especie.

Las cartas de Agente  tienen fondo rojo, y también son Animales. Os encargarán misiones con las que obtener Créditos adicionales al final de la partida, si conseguís cumplirlas.

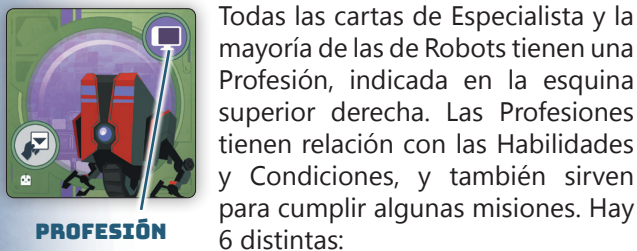
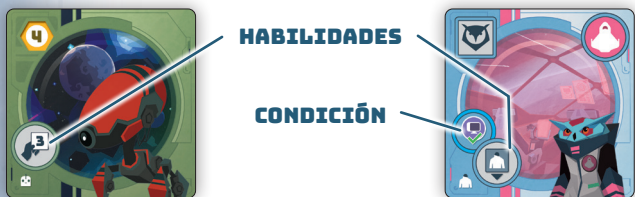


RECOMPENSA / OBJETIVO DE LA MISIÓN

Las cartas de Robot  tienen fondo verde. Como no son Animales, no puntúan según cuántas cartas de Robot haya en vuestra Tripulación al final de la partida, sino por la cantidad de Créditos que indique cada carta de Robot.



Muchas cartas de Tripulante muestran un círculo con una Habilidad especial. Esta Habilidad solo se puede activar en el momento en el que se ponga en juego la carta. A veces, esta Habilidad está acompañada de un círculo que muestra una condición que debes cumplir obligatoriamente para poder activar la Habilidad.



Todas las cartas de Especialista y la mayoría de las de Robots tienen una Profesión, indicada en la esquina superior derecha. Las Profesiones tienen relación con las Habilidades y Condiciones, y también sirven para cumplir algunas misiones. Hay 6 distintas:

-  **MILITAR**
-  **BIOLOGÍA**
-  **COMUNICACIONES**
-  **PILOTAJE**
-  **INGENIERÍA**
-  **INVESTIGACIÓN**

Por último, algunas cartas de Especialista y Robot muestran un icono de medalla: son Tripulantes de Élite. Al reclutarlos, avanzarás la ficha de Élite en vuestra carta de Comandante y obtendrás los beneficios indicados.

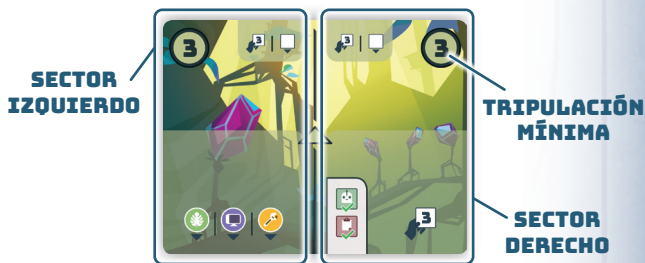


Para obtener nuevas cartas de Tripulante y poder jugarlas, tendrás que descubrir y (después) explorar Planetas. Dispondrás de 5 Naves para toda la partida, y usarás 2 veces cada una de ellas: una vez para aterrizar en una loseta de Planeta y otra para explorar dicho Planeta.



Cada planeta está dividido en dos Sectores distintos: uno en la mitad izquierda de la loseta y otro en la mitad derecha. Nadie puede tener más de una Nave suya en el mismo Sector del mismo Planeta (pero sí es posible tener una Nave en cada uno de los 2 Sectores de un Planeta).

A lo largo de la partida, descubriréis nuevos Planetas que pondrán a vuestro alcance nuevas posibilidades. Cuanto más lejos está un Planeta, más Tripulantes necesitaréis tener en juego para poder aterrizar en él.



En la caja del juego se incluyen también una libreta para facilitar el cálculo de las puntuaciones finales y una serie de cartas de Planeta Hostil que solo se usan en el modo solitario.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



Colocad los 2 Planetas iniciales (con el icono 🏠 en su esquina superior izquierda) boca arriba en el centro de la mesa **a**. Después, tomad al azar un Planeta de cada tipo restante (requisitos de Tripulación 3, 6 y 9), y colocadlos boca abajo y en orden ascendente como se muestra: uno con requisito de Tripulación de 3 **b**, otro de 6 **c** y un último de 9 **d**. Repartid, boca arriba, una carta de Comandante al azar **e** a cada persona (será el primer Tripulante), y devolved las restantes a la caja. Elegid un color, tomad las 5 Naves correspondientes y colocadlas también en vuestra

zona de juego **f**. Tomad también la ficha de Élite del color correspondiente y colocadla junto a vuestra carta de Comandante, a la izquierda de las casillas de beneficios **g**. Formad un mazo con todas las cartas de Tripulante, mezcladlo y colocadlo boca abajo en el centro de la mesa **h**. Revelad las 3 primeras cartas, formando una fila boca arriba junto al mazo. Esta será la reserva. Dejad sitio junto al mazo para formar una pila de descartes durante la partida. Repartid a cada persona una mano inicial de 3 cartas **i** del mazo. Las cartas en mano siempre son secretas.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Comienza a jugar quien haya visto un animal más recientemente. Tras su primer turno, el resto se sucede en sentido horario.

En cada uno de vuestros turnos, moveréis una de vuestras Naves y, después, resolveréis la acción correspondiente al lugar de destino. La partida termina cuando todo el mundo haya usado sus 5 Naves 2 veces, es decir, todos tenéis 10 turnos en total. Quien haya obtenido más Créditos habrá ganado la partida.

SECUENCIA DE TURNO

Cada turno consta de 2 pasos, que se realizan siempre en el siguiente orden:

- 1 **MOVER UNA NAVE**
- 2 **RESOLVER LA ACCIÓN DEL PLANETA**

1 MOVER UNA NAVE

En este paso podéis hacer **una de estas dos cosas**:

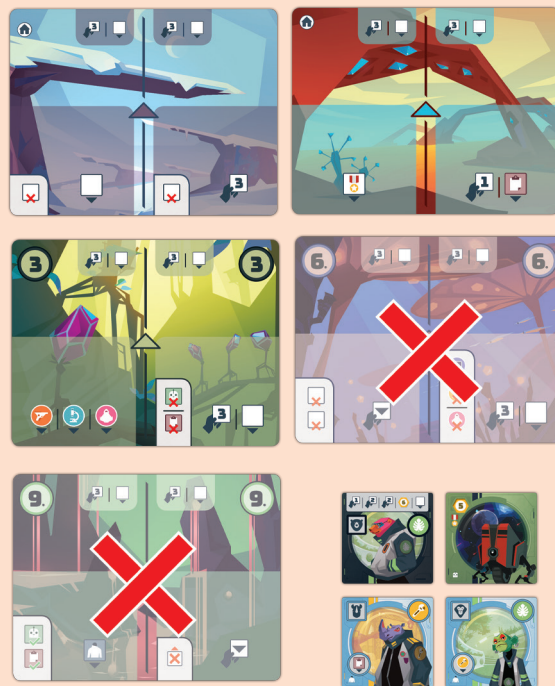
- **Aterrizar en un Planeta una Nave de vuestra reserva** (si os quedan).
- **Explorar un Planeta** donde ya hayáis aterrizado una Nave previamente.

Ambas opciones os permitirán conseguir nuevas cartas o jugar cartas de Tripulante en el segundo paso del turno.

Aterrizar una Nave

Para aterrizar una Nave en un Planeta, tómalala de tu reserva y colócala **en la parte inferior** de uno de los dos Sectores del mismo.

Solo podrás aterrizar en un Planeta si tu Tripulación consta de **al menos tantas cartas como indica la loseta de Planeta**. No hay un mínimo de Tripulación necesario para aterrizar en cualquiera de los dos Planetas iniciales (con el icono 🏠), por lo que son libremente accesibles desde el principio de la partida. Los Planetas posteriores requerirán respectivamente 3, 6 y 9 Tripulantes para poder aterrizar en ellos.



Sandra tiene 4 cartas de Tripulante en juego, por lo que solo puede aterrizar en los primeros 3 Planetas.

No puedes aterrizar una Nave en un Sector en el que ya haya una Nave tuya, independientemente de si está en la parte inferior (recién aterrizada) o en la superior (ya ha explorado el Planeta). Sin embargo, sí está permitido aterrizar una Nave en un Sector en el que haya Naves de otras personas.



Sandra quiere aterrizar en el tercer Planeta. Como ya tiene una Nave en el Sector izquierdo, solo puede aterrizar en el Sector derecho.

Si no quedan Naves en tu reserva personal, tu única opción es explorar un Planeta donde ya hayas aterrizado una previamente.

Explorar un Planeta

Elige una de tus Naves que estén en la parte inferior de un Planeta y **muévela a la parte superior, manteniéndola en el mismo Sector**. Las Naves que ya hayan explorado el Sector en el que aterrizaron (es decir, que ya estén en la parte superior del Sector) ya no podrán moverse durante el resto de la partida.



Importante:

Una vez colocada en uno de los Sectores de un Planeta, una Nave nunca podrá moverse al otro Sector o a otro Planeta distinto.

Tras haber aterrizado en un Planeta o explorado un Sector, resuelve la acción correspondiente indicada en la loseta de Planeta.

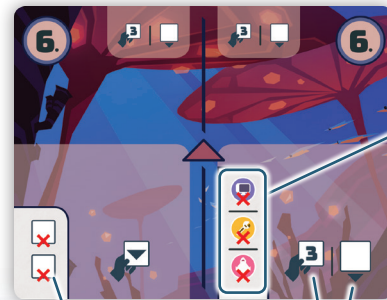


2 RESOLVER LA ACCIÓN DEL PLANETA

Hay dos tipos de acciones que se pueden realizar tras aterrizar en un Planeta o explorarlo: **obtener cartas** o **jugar cartas**. La acción depende del Sector en el que se encuentre la Nave. En la última página de este reglamento hay una descripción detallada de los iconos que aparecen en las cartas y las losetas.

Al aterrizar una Nave en un Planeta, **realiza la acción correspondiente al Sector en el que has aterrizado**. Si hay más de una opción a elegir (separadas por una barra negra), **elige solo una**.

Algunas acciones tienen una **condición** que has de cumplir para realizarla, indicada en la parte inferior izquierda del Sector. Si no la cumples, no puedes aterrizar en dicho Sector. Si el Sector indica varias condiciones (separadas por una barra negra), basta con que cumplas una de ellas.



1 CONDICIÓN

2 ACCIONES DIFERENTES

Al mover una Nave a la parte superior de un Sector para explorarlo, siempre tendrás las 2 mismas opciones, de las cuales tendrás que elegir solamente una: o bien **obtener 3 cartas** o bien **jugar 1 carta**. No hace falta cumplir condición alguna para Explorar un Planeta.



Recordatorio:

Una vez que una Nave haya explorado cualquier Sector de un Planeta, no podrá moverse en lo que resta de partida.

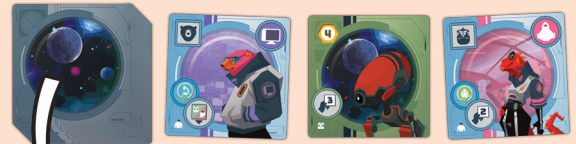
Obtener cartas

Cuando tengas que obtener una carta, puedes elegir entre **tomar la carta superior del mazo** o **elegir una de la reserva**. Las cartas que obtengas siempre van a tu mano. Tan pronto como alguien tome una carta de la reserva, se revela **inmediatamente** una nueva del mazo y se coloca en el hueco dejado por la anterior.

Si tienes que obtener varias cartas, decides para cada una de ellas si tomarla del mazo o de la reserva. Antes de robar la siguiente, puedes pararte a pensar de dónde tomarla teniendo en cuenta las posibilidades de la carta recién obtenida y de la nueva carta a la vista (si obtuviste la anterior de la reserva). **No hay límite** al número de cartas que puedes tener en tu mano.

Renovar la reserva

En cualquier momento durante tu turno, puedes elegir descartar una de las cartas de tu mano para renovar la reserva: envía las 3 cartas visibles en la reserva a la pila de descartes y revela 3 cartas nuevas del mazo para sustituirlas. Puedes renovar la reserva tantas veces como quieras durante tu turno, siempre y cuando puedas descartar una carta de tu mano.



Diego va a obtener 2 cartas. Como no le interesa ninguna de las cartas de la reserva, toma 1 carta del mazo.



Antes de tomar la segunda, decide descartar una carta de su mano para renovar la reserva.



Una de las 3 nuevas cartas de la reserva le gusta, así que la lleva a su mano e, inmediatamente, revela una nueva del mazo para sustituirla en la reserva.

Nota: si en algún momento no quedan cartas en el mazo, mezclada la pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Jugar una carta

Para jugar una carta, colócala en la mesa frente a ti, junto a tu Comandante y el resto de Tripulantes. Si la carta tiene una Habilidad, puedes aplicarla inmediatamente. El único momento en el que puedes **activar la Habilidad de una carta es cuando la juegas**, pero activar la Habilidad es siempre opcional. Algunas Habilidades tienen una condición indicada a su lado. En ese caso, si no cumples la condición, **podrás jugar la carta pero no podrás activar su Habilidad**.

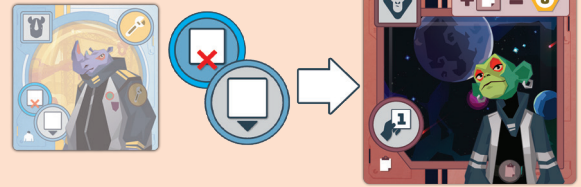


Cuando una habilidad te permita jugar otra carta, podrás activar la habilidad de la nueva carta jugada inmediatamente (si cumples la condición, de haberla). De este modo es posible encadenar varias habilidades de forma consecutiva para jugar varias cartas en un mismo turno, siempre que se cumplan todas las condiciones.



Sandra juega un Mono Biólogo que le permite jugar inmediatamente una carta de ingeniero de su mano. Elige jugar un Rinoceronte Ingeniero, cuya Habilidad le permite jugar otra carta cualquiera si cumple antes la condición (descartar una carta de su mano).

Ejemplo (continuación)



Decide hacerlo y activar la habilidad del Rinoceronte Ingeniero para jugar un Mono Agente, que a su vez le permite obtener inmediatamente una carta.

Tripulantes de Élite

Las cartas de Tripulantes de Élite tienen **un icono de medalla en la parte superior izquierda de su carta**. Cada vez que juegues una, avanzas tu ficha de Élite una casilla a la derecha en tu carta de Comandante, e inmediatamente aplicas el beneficio indicado **en la casilla que acaba de alcanzar**.

La mayoría de estos beneficios te permiten obtener cartas o jugar cartas, pero cada Comandante también puede proporcionar Créditos al final de la partida. Si, durante la partida, eliminas una carta de Tripulante de Élite de tu Tripulación, la ficha de Élite **se mantiene en la casilla en la que estaba**, nunca retrocede.



Diego juega un Robot de Élite. Avanza su ficha de Élite una casilla en su carta de Comandante y consigue el beneficio mostrado en la casilla alcanzada: obtiene inmediatamente 2 cartas.

FINAL DEL TURNO

Una vez has movido una de tus Naves y realizado la acción indicada en el Planeta y aplicado las Habilidades y beneficios correspondientes, tu turno termina.


Comprueba cuántas cartas de Tripulación tienes en juego (incluyendo a tu Comandante). Si el número es **igual o mayor** al número que indica una de las losetas de Planeta aún boca abajo, **voltéalo**. A partir de ahora, este Planeta es accesible.

Recuerda: aunque un Planeta sea accesible, necesitas tener el mínimo de Tripulantes indicado en su loseta para poder aterrizar una Nave en él.


El turno pasa a la siguiente persona en sentido horario.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina tan pronto como se hayan movido todas las Naves 2 veces (un total de 10 turnos por persona). Tras ello, es el momento de ver cuántos Créditos habéis conseguido por vuestra Tripulación. Podéis ayudaros de la libreta de puntuación.

 A partir del **tercer** Animal (incluido) de la **misma especie**, cada uno vale **5 Créditos**. Los dos primeros no aportan Créditos.

 Cada conjunto completo de 6 Animales de **especies distintas otorga 15 Créditos**.

 Cada carta de Agente te proporciona el número de Créditos que se indique en ella, pero solo si **cumples los objetivos de sus misiones**.



Algunas cartas de Robot proporcionan Créditos, según se indica en su esquina superior izquierda.



Si tu ficha de Élite ha alcanzado (o sobrepasado) la casilla de tu carta de Comandante que muestra el icono de Créditos, ganas el número indicado.

Quien sume más Créditos, gana la partida. En caso de empate, gana quien tenga menos Tripulantes. Si persiste el empate, se comparte la victoria.

Diego termina la partida con 57 Créditos:



20 Créditos por Animales de la misma especie: 15 por tener 5 Búhos y 5 por tener 3 Osos.



15 Créditos por su conjunto de 1 Animal de cada especie.



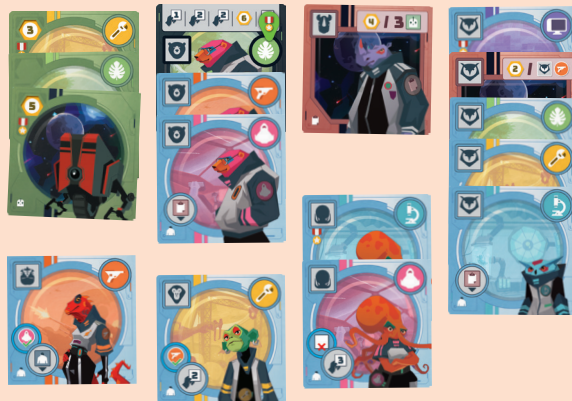
Cada uno de sus Agentes le otorga 4 Créditos, para un total de 8.



Sus Robots le dan 8 Créditos.



Su Comandante le da 6 Créditos.



MODO SOLITARIO

En las partidas en modo solitario compites contra el Contrabandista, un oponente virtual controlado por la inteligencia artificial del juego. Para ganar, debes terminar la partida con **más créditos que él**.

Preparación

La preparación es similar a la explicada en la pág. 4. Toma 1 carta de Comandante al azar para el Contrabandista. Forma un mazo con 5 cartas de Planeta Hostil tomadas al azar de entre las cartas según el nivel de dificultad deseado (ver cuadro inferior). Mézclalas y revela las 2 primeras, boca arriba. Elige un color para el Contrabandista y coloca las 5 Naves correspondientes junto a las cartas de Planeta Hostil. El Contrabandista no usa la ficha de Élite.

Nivel de dificultad

Por último, antes de empezar la partida, elige el nivel de dificultad del Contrabandista. Los 12 Planetas Hostiles pueden tener 3 niveles de dificultad creciente:



Utiliza las cartas que se ajusten al nivel de dificultad deseado:

FÁCIL:



NORMAL:



DIFÍCIL:



Desarrollo de la partida

Durante sus turnos, el Contrabandista ampliará su Tripulación para conseguir **Créditos por sus Robots y sus Animales**. Los Planetas Hostiles determinan **los Créditos extra** que ganará al final de la partida por sus Agentes, Robots, Tripulantes de Élite y Profesiones. Establece al azar quién empieza a jugar, y alternad vuestros 10 turnos. Tus turnos se juegan exactamente igual que en las partidas con más personas, aterrizando y explorando en las losetas de Planeta.

Turnos del Contrabandista

Las acciones del Contrabandista se gestionan con las cartas de Planeta Hostil en vez de con las losetas de Planeta. En su turno, coloca una de sus Naves en uno de **los 2 Planetas Hostiles que se encuentran boca arriba**. Después, elige entre:


- **Aterrizar una de sus Naves** en la parte inferior de un Planeta Hostil donde no tenga ya una Nave.
- **Explorar un Planeta Hostil** en el que el Contrabandista ya haya aterrizado una Nave, moviéndolo a la parte superior de la carta.

Tras ello, aplica inmediatamente **todas las Acciones indicadas donde haya acabado la Nave del Contrabandista** (parte inferior o superior del Planeta Hostil). Los 3 cuadrados representan las cartas de Tripulante que se encuentran visibles en la reserva.



El Contrabandista solo interactúa con cartas de la reserva en función de su posición, de dos modos posibles:

 Añade la carta de Tripulante correspondiente de la reserva a la Tripulación del Contrabandista.

 Envía la carta de Tripulante correspondiente de la reserva a la pila de descartes.

Como en una partida con más personas, cada vez que se tome o descarte una carta de la reserva, revela la carta superior del mazo y colócala **inmediatamente** en el hueco dejado por la anterior. Si el Contrabandista tiene que realizar dos acciones distintas en la misma posición de la reserva, resuélvelas en orden, de izquierda a derecha.

Sandra aterriza la Nave del Contrabandista en uno de los Planetas Hostiles disponibles.





Descarta la carta en la posición central de la reserva, revela una nueva para sustituirla y añade esa nueva carta a la Tripulación del Contrabandista. Finalmente, revela otra carta del mazo para la posición central.


Cuando muevas una Nave del Contrabandista a la parte superior de un Planeta Hostil, este ya no podrá usarse más. Apártalo, pues tendrás que consultar su carta al puntuar, y revela otro Planeta Hostil (si queda alguno).


Puntuación

Al final de la partida cuenta los Créditos que has conseguido como en una partida con más personas. El contrabandista obtiene Créditos por sus conjuntos de Animales y sus Robots, pero **ignora el resto de información** de dichas cartas de Tripulante. En su lugar, consigue **Créditos extra** según los iconos mostrados en la parte superior de los 5 Planetas Hostiles usados en esta partida, de la siguiente manera:

 Cada uno de estos iconos proporciona 1 Crédito por cada Agente.

 Cada uno de estos iconos proporciona 1 Crédito por cada Robot.

 Cada uno de estos iconos proporciona 1 Crédito por cada Tripulante de Élite.

 Cada icono de Profesión proporciona 1 Crédito por cada Tripulante de la Profesión mostrada.

CRÉDITOS



WILD SPACE ©2020 Catch Up Games, Blackrock Games.

Autor: Joachim Thôme. Arte: Amélie Guinet.

Diseño gráfico: Manoel Verdiel. Maquetación: Clement Milker.











Edición en español: ©2020 Tranjís Games S.L. (B-87478038).
Avda. Los Almendros 40, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.








Traducción y dirección editorial: **Álex Garcigregor.**

Artefinalización: **WAH! studio**

HABILIDADES / ACCIONES

-  Obtén el número indicado de cartas.
-  Juega una carta de tu mano a tu zona de juego.
-    Juega una carta de Especialista / Robot / Agente.
-  Juega una carta de Robot o una de Agente.
-    Juega una carta de Tripulante con la Profesión indicada.
-  Juega una carta de Tripulante de Élite.
-  Toma una carta de la reserva o la carta superior del mazo y júégala de inmediato.










PUNTUACIÓN

-   Por el tercer Animal de una misma especie y cada uno de los siguientes.
-   Por cada conjunto de 6 Animales de diferente especie.
-    Créditos obtenidos por Agentes, Robots y la carta de Comandante.

CONDICIONES

-  Descarta una carta de tu mano a tu elección.
-    Descarta de tu mano una carta de Especialista / Robot / Agente.
-    Descarta de tu mano una carta de Tripulante con la Profesión indicada.
-  Descarta de tu mano una carta de Tripulante de Élite.
-   Debes tener en tu Tripulación al menos una carta de Robot o de Agente.
-    Debes tener en tu Tripulación al menos una carta con la Profesión indicada.
-  Elimina uno de tus Tripulantes en juego y envíalo a la pila de descartes.

EJEMPLOS DE MISIÓN

-  /   5 Créditos por cada 3 Tripulantes con Biología como Profesión.
-  /   2 Créditos por cada par de iconos Oso y Comunicaciones entre todas tus cartas en juego.
-   =  5 Créditos si eres quien más cartas tiene en juego con la Profesión Militar (si empatas no cuenta).