

WILD SPACE

BASE ESPACIAL MINI EXPANSIÓN

En esta mini expansión tendrás a vuestra disposición un tablero de Base Espacial, que os permitirá realizar nuevas acciones al comienzo de vuestros turnos y conseguir combinaciones más potentes.

1. COMPONENTES

Para jugar con esta expansión tan solo necesitaréis el juego base y los 6 tableros de Base Espacial que encontraréis en este documento. Podéis imprimirlos y recortarlos, y guardarlos en la caja junto con el juego base cuando hayáis terminado de jugar.

2. PREPARACIÓN

Tras preparar la partida igual que en el juego base, repartid a cada persona un tablero de Base Espacial al azar de entre los 6 posibles y retirad los que sobren a la caja. Después, colocad vuestras Naves en las casillas con forma de nave que están dibujadas en vuestra Base Espacial.

3. LA BASE ESPACIAL

Se siguen las reglas del juego base para proceder en cada turno, añadiendo un paso previo cada vez que alguien quiera **aterrizar una de sus Naves en un Planeta**.



Primero, deberá seleccionar una de sus Naves y colocarla en el Área de Despegue. Después, podrá activar la Habilidad dibujada en el círculo gris bajo la casilla donde estaba dicha Nave, siempre y cuando cumpla la condición del círculo azul.

Este es el único momento en el cual se puede activar esa Habilidad, **pero nunca es obligatorio hacerlo**. Si no puede o no desea hacerlo, la Nave despegue pero no se activa la Habilidad correspondiente.

"La Compañía está contenta con tu desempeño, Comandante. Ha quedado claro que lideras una tripulación versátil y con especial talento para sacar lo mejor de cada situación. Como recompensa, hemos decidido poner a tu disposición una Base Espacial desde la cual planear y llevar a cabo más operaciones lucrativas de las que ambas partes podamos sacar provecho."

4. CONDICIONES Y HABILIDADES

La mayoría de los iconos usados en esta expansión ya están explicados en el reglamento del juego base, pero hay algunos nuevos:

   Descarta de tu mano una carta del Animal indicado.

 Avanza inmediatamente tu ficha de Élite una casilla en tu carta de comandante, y obtén los beneficios indicados en la casilla que ha alcanzado.

 Toma 3 cartas de la parte superior del mazo y añádelas a tu mano. Después, descarta 2 cartas cualesquiera de tu mano. Puedes descartar cualquier combinación entre las cartas que ya tuvieras en la mano y las que acabas de robar gracias a esta Habilidad.

Una vez que la Habilidad se haya resuelto (o ignorado), el turno continúa de la forma habitual: aterrizar la Nave en un Planeta y realizar la acción correspondiente.

5. MODO SOLITARIO

En el modo solitario, el Contrabandista aprovechará cualquier oportunidad para beneficiarse de las Habilidades de tu Base Espacial que tú no puedas aprovechar.

Preparación

Asigna 5 Naves adicionales al Contrabandista. Las utilizará siempre que pueda beneficiarse de tu Base Espacial.

Desarrollo de la partida

Cada vez que una de tus Naves despegue, si no cumples la condición asociada a la casilla donde se encontraba, coloca una de las Naves extra del Contrabandista en tu Área de Despegue. Solo hace falta cumplir la condición para evitarlo, no es necesario activar la Habilidad correspondiente. En cualquier caso, el Contrabandista no se beneficia de dicha Habilidad.

Créditos extra del Contrabandista

Al final de la partida, el Contrabandista gana  Créditos extra por cada una de las Naves que haya conseguido colocar en el Área de Despegue de tu Base Espacial.





