

REGLAMENTO



VOL. VI • TUS PRIMEROS PASOS EN LOS NUEVOS MUNDOS



APRENDE A JUGAR
EN MINUTOS



COMPONENTES

- | | | | |
|--|---------------------------------------|--|----------------------------|
| | 1 Loseta grande de Estación Starlight | | 1 Robot Explorador |
| | 6 Losetas de destino | | 1 Controlador |
| | 3 Figuras de Cohete | | 10 Tickets de Viaje Rápido |
| | 24 Cristales Solares | | 15 Fichas de puntuación |
| | 12 Cristales Lunares | | 1 Marcador de primer turno |
| | 12 Cristales Marinos | | 27 Cartas de Emblema |

INTRODUCCIÓN

¡La galaxia necesita ser explorada! Monta en un cohete hacia los destinos más extraordinarios y descubre cristales exóticos para ampliar nuestra comprensión sobre lo que hay ahí afuera. ¡Utiliza esos cristales para reclamar emblemas de exploración y demostrar que eres el próximo gran explorador de la galaxia!

RESUMEN Y OBJETIVO

En Space Park viajaréis, a bordo de cohetes, a los diferentes destinos llevando a cabo acciones de todo tipo. Tras cada viaje, los cohetes orbitan hacia el siguiente destino en sentido horario, abriendo nuevos mundos y acciones. Gana la mayor cantidad de **Puntos de Exploración (PX)** recolectando cristales y canjeándolos por Emblemas en la Base 13 para hacerte con la victoria.

PREPARACIÓN

Cada vez que juegues a Space Park la distribución del tablero será distinta. Comienza colocando la loseta grande de Estación Starlight sobre la mesa. Ahora, mezcla las seis losetas de destino, boca abajo, y colócalas aleatoriamente a la derecha de la Estación Starlight, boca arriba. Deben formar un tablero rectangular con tres losetas en la parte superior y tres en la parte inferior. Orienta los destinos de manera que sus nombres miren hacia el exterior del tablero.



Ejemplo de preparación

Coloca los Cohetes en sus destinos iniciales: Cañón Cósmico, Mar Celestial y Bosque Lunar. Luego, coloca los recursos junto a sus correspondientes destinos para formar las reservas:

- Los Cristales Solares junto al Cañón Cósmico
- Los Cristales Lunares junto al Bosque Lunar
- Los Cristales Marinos junto al Mar Celestial
- Las Fichas de **1PX** junto a la Cascada Carmesí
- Los Tickets de Viaje Rápido y el junto al Arcade Astral
- El Robot Explorador sobre el Arcade Astral

Baraja las cartas de Emblema y reparte 1 a cada persona, boca abajo. Cada persona puede ver su Emblema, pero lo mantiene en secreto al resto. Forma un mazo con el resto de cartas de Emblema y colócalo, boca abajo, en la parte de arriba de la Estación Starlight. Por último, revela 3 cartas de Emblema y colócalas a la izquierda de la Estación Starlight.

Entrégale 1 Cristal Solar a cada persona, y dale el marcador de primer turno a la persona que tenga más espacio alrededor. ¡Ya podéis empezar a jugar! La partida comienza por la jugadora o jugador inicial, y los turnos se suceden en sentido horario hasta que finaliza la partida.

TURNO DE JUEGO

Cada loseta en el tablero es un destino, incluida la Estación Starlight. En tu turno, visitarás un destino eligiendo el Cohete que esté encima. Los Cohetes no pertenecen a una única persona, simbolizan los destinos disponibles en tu turno. Al visitar un destino, llevarás a cabo su acción y, a continuación, deberás mover ese Cohete al siguiente destino disponible en sentido horario, saltando sobre cualquier destino que ya tenga un Cohete encima. Por lo tanto, un destino nunca puede tener dos Cohetes encima. Veamos las diferentes acciones que llevarás a cabo en cada destino:

CAÑÓN CÓSMICO



Gana 2 Cristales Solares

MAR CELESTIAL



Gana 1 Cristal Marino

BOSQUE LUNAR



Gana 1 Cristal Lunar

CASCADA CARMESÍ



Gasta 1 Cristal Solar para obtener **1PX**

ESTACIÓN STARLIGHT



Roba 1 carta de Emblema del mazo. Puedes añadirla a tu mano o intercambiarla por un Emblema disponible de los que están boca arriba a la izquierda de la Estación Starlight y llevarte ese Emblema a tu mano

ARCADE ASTRAL



Gana el Controlador • Mueve el Robot Explorador a otro destino diferente • Gana 1 Ticket de Viaje Rápido

BASE 13



Gasta Cristales para reclamar uno de los Emblemas de tu mano

Si no tienes los recursos necesarios para realizar la acción de un destino, no puedes visitarlo.

MOVIMIENTO DEL COHETE Y EJEMPLO DE TURNO

Las flechas amarillas en el siguiente ejemplo muestran cómo se mueven los Cohetes en sentido horario alrededor del tablero. Supongamos que es tu turno y tienes disponibles el Bosque Lunar, el Mar Celestial y el Cañón Cósmico (indicado por los Cohetes que están encima de ellos). Decides visitar el Mar Celestial. Realizas su acción y ganas 1 Cristal Marino de la reserva. Ahora, deberías mover el Cohete hacia el Cañón Cósmico, ¡pero ya está ocupado por otro Cohete! Por lo tanto, el Cohete salta sobre el Cañón Cósmico y aterriza en el siguiente destino disponible en sentido horario, que es la Base 13. Este movimiento está indicado por la flecha blanca. La partida continúa con la siguiente persona en sentido horario, que ahora podría visitar en su turno la Base 13, el Bosque Lunar o el Cañón Cósmico.



VIAJE RÁPIDO

En tu turno, antes de elegir destino, puedes gastar 1 Ticket de Viaje Rápido para avanzar un Cohete al siguiente destino disponible en sentido horario. Esto te permite abrir nuevos destinos para visitar o evitar que tus rivales visiten ciertos destinos. Puedes gastar tantos Tickets como tengas y elegir un Cohete distinto para cada uno.



ROBOT EXPLORADOR + CONTROLADOR

El Robot Explorador está aquí para ayudarte. Cuando visites el Arcade Astral, ganarás el Controlador y deberás mover el Robot Explorador a un nuevo destino a tu elección. Cuando cualquier persona visite el destino donde está el Robot Explorador, quien tenga el Controlador podrá elegir entre ganar 1 Cristal Solar o 1 Ticket de Viaje Rápido de la reserva. Incluso quien tiene el Controlador puede hacerlo y obtener la bonificación. Esta bonificación se resuelve antes de la acción del destino. El destino del Robot Explorador no afecta al movimiento de los Cohetes.

RECLAMAR UN EMBLEMA

Visita la Base 13 para reclamar un Emblema de tu mano. Al hacerlo, gasta los Cristales indicados en la carta y devuélvelos a la reserva. Coloca el Emblema frente a ti, boca arriba. Esto te recompensa inmediatamente con sus **PX** y su efecto, que puede ser inmediato o continuo. Puedes apilar los Emblemas reclamados, dejando la parte inferior a la vista para ayudarte a llevar la cuenta de tus **PX**, los tipos de Emblemas y sus efectos. Si lo necesitas, puedes usar fichas de **1PX** para indicar que ciertos Emblemas te otorgan **PX** adicionales.

COSTE EN CRISTALES

DIBUJO DEL EMBLEMA

EFFECTO

RECOMPENSA EN PX

TIPO



FIN DE LA PARTIDA

Cuando alguien alcance **20PX** o más, finaliza la ronda actual para que todo el mundo tenga el mismo número de turnos y la partida se termina. ¡Quien tenga más **PX** será quien gane la partida! En caso de empate, gana quien tenga más Cristales. Y si todavía persiste el empate, quien haya ido en último lugar en orden de turno será quien gane.

OTROS DETALLES

CRISTALES Y TICKETS DE VIAJE RÁPIDO - Cuando los ganes van a tu área de juego, frente a ti. Cuando los gastes, debes devolverlos a la reserva correspondiente. Si tienes que ganar alguno y no quedan en su reserva, puedes tomarlo de la persona que más tenga en ese momento, siempre que no seas tú. Si hay más de una persona empatada en ser quien más tiene, puedes elegir a quién quitárselo.

EMBLEMAS - No hay límite de mano para las cartas de Emblema. Los Emblemas que otorgan **+1PX** por un tipo de Emblema tienen un efecto continuo. Un Emblema Prohibido  cuenta como cualquier tipo de Emblema en todo momento.

FICHAS DE PX - Están consideradas un recurso infinito. En el raro caso de quedarte sin ellas, utiliza otro método para contabilizarlas.

ROBOT EXPLORADOR + CONTROLADOR - Como la recompensa se resuelve antes de realizar la acción, puedes utilizar el Cristal Solar ganado para realizar la acción del destino. Puede incluso permitirte visitar un destino que antes no podías visitar.

DESTINOS - Cuando robes una carta de Emblema en la Estación Starlight, no tienes que enseñársela al resto si la añades directamente a tu mano.

Si no tienes los recursos necesarios para realizar la acción de un destino, no puedes visitarlo. Por ejemplo: si no tienes los Cristales necesarios para reclamar un Emblema, no puedes visitar la Base 13.

MODO SOLITARIO

Se trata de una carrera contra el Robot Explorador. Debes obtener **20PX** antes de que éste vacíe el mazo de Emblemas. La preparación no cambia. Puedes orientar todas las losetas de destino hacia ti.

REALIZAR TURNOS Y MOVER EL ROBOT EXPLORADOR

Los turnos se desarrollan con normalidad, pero, tras cada uno, volteas la carta superior del mazo de Emblemas formando una pila de descarte. El Robot se moverá al destino que se corresponda con el Emblema.



Si el Robot ya se encuentra en ese destino, avanza todos los Cohetes una posición en sentido horario, sin que ninguno salte por encima de otro. Si descartas un Emblema Prohibido, avanza todos los Cohetes una posición, pero no muevas al Robot.

VISITAR UN DESTINO CON EL ROBOT EXPLORADOR ENCIMA

No obtienes el beneficio por tener el Controlador. Si quieres visitar el destino ocupado por el Robot, debes gastar 1 Cristal Solar o devolver el Controlador a la reserva. Si no puedes visitar ningún destino, tu turno acaba y debes descartar un nuevo Emblema.

REGLAS ESPECIALES AL VISITAR LA ESTACIÓN STARLIGHT

Ya no robas Emblemas del mazo. Puedes tomar un Emblema revelado (de los 3 disponibles) o el superior de la pila de descarte del Robot. Si tomas uno revelado, no se repone.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Si obtienes **20PX** o más, ¡ganas la partida! Si no has alcanzado los **20PX** y no puedes descartar más Emblemas, el Robot gana la partida.

EDICIÓN ORIGINAL • DISEÑO DEL JUEGO: HENRY AUDUBON • ILUSTRACIONES: ORLIN CULTURE SHOP

DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO: MATTOX SHULER • EDITADO POR ⚡ Keymaster™

EDICIÓN ESPAÑOLA • DIRECCIÓN EDITORIAL: ÁLEX GARCIGREGOR • TRADUCCIÓN: SERGIO PÉREZ

MAQUETACIÓN: TIZDEUS • DESARROLLO ADICIONAL: DAVID VAQUERO

tranjisgames.com @tranjisgames

© 2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.