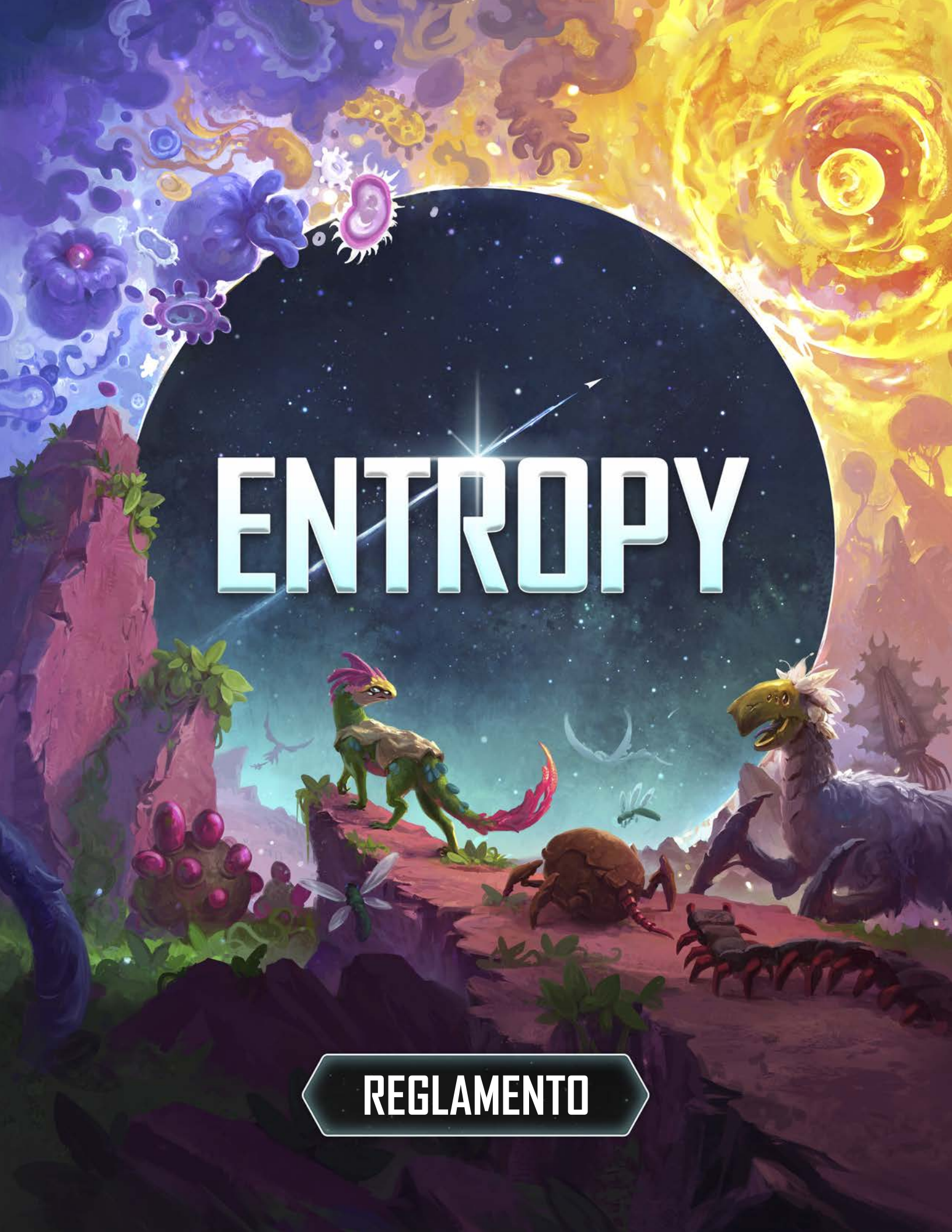




ENTROPY

REGLAMENTO

Durante eones, la entropía ha sido una fuerza ineludible de la naturaleza. Pero la humanidad evolucionó para comprenderla, aprovecharla e incluso doblegarla a su propósito. Tu vida ha estado dedicada a aprender cómo moldear los propios mecanismos del universo según tu voluntad... o más bien, según la voluntad de tu pueblo. Como científico, formas parte de la élite más venerada. Ahora, ha llegado el momento del examen final. Debes demostrar que puedes crear nuevos sistemas solares, persuadir a las estrellas para que den vida, dar forma a una variedad de biomas y, en última instancia, sembrar los planetas con vida. Puede que solo sea una simulación, pero su resultado definirá nuestro futuro como especie.

Te deslizas hacia una vasta y silenciosa cámara, y tu mirada se posa en una pequeña consola en su centro. Sus pocos botones parecen modestos, casi discretos, y sin embargo cada uno convoca una imponente visión holográfica del espacio desplegándose ante ti. Hay límites a lo que puedes hacer aquí; esto es ciencia, no magia. Sientes cómo la serena certeza de la planificación se asienta en ti. Y no estás a solas. A lo largo del complejo, más aprendices entran en sus propias cámaras, comenzando la misma prueba. Solo una persona ascenderá para unirse a la casta. Este es tu momento de la verdad.

OBJETIVO DEL JUEGO

En **Entropy**, construiréis sistemas solares con estrellas, planetas y asteroides, y los llenaréis de vida jugando cartas. Podréis obtener diversas habilidades especiales añadiendo biomas y mejorando vuestra consola. ¡Quien más puntos de victoria (PV) consiga al final de la partida se alzará con la victoria!

Este juego está ambientado en un mundo de ciencia ficción espacial inspirado en la astronomía real, pero no pretende ser completamente científico. Se ha priorizado la claridad y la jugabilidad. Muchos de los creadores son aficionados a la astronomía, así que, aunque se simplificaron algunos detalles, la inspiración sigue siendo auténtica.

CRÉDITOS

EDICIÓN ORIGINAL

Tommaso Battista, Simone Luciani y Nestore Mangone, diseño del juego

Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz, Michał Gołąb Gołębiowski, Andrei Novac y Babis Giannios, desarrollo

Piotr Orleański, Sławomir Rybka y Mikołaj Lasota, ilustraciones

Zbigniew Umgelter, diseño gráfico

Joanna Kijanka y Kacper Frydrykiewicz, reglamento

Tyler Brown, edición del reglamento

Kacper Frydrykiewicz y David Turczy, modo solitario



@2026 BOARD & DICE
Ryszarda Wagnera 34/14 52-129
Wrocław, Poland.
contact@boardanddice.com

EDICIÓN EN ESPAÑOL

Paola Prieto, maquetación

Sergio Pérez, traducción y revisión

Llubí, revisión

Alexis Cavallé, dirección editorial



@2026 TRANJIS GAMES
Calle Clavo 14, 28522, Rivas
Vaciamadrid, Madrid, España.

www.tranjisgames.com
@tranjisgames.com

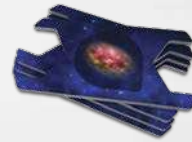
COMPONENTES GENERALES



1 tablero principal



6 Segmentos de Acción



20 losetas de Sistema Solar



8 cartas de ayuda



55 losetas de Estrella



6 losetas de Estrella Inicial



44 losetas de Planeta



8 losetas de Planeta Inicial



36 losetas de Bioma
(18 Abundante y 18 Escaso)



40 fichas de Asteroide
(10 de cada tipo)



66 cartas de Vida
(22 cartas de Bacteria, 22 cartas de Planta y 22 cartas de Animal)



12 cartas de Concentración
(3 cartas para cada conjunto: A, B, C y D)



12 cartas de Misión



3 losetas de Objetivo Alternativo



140 Seres Vivos
(60 de Bacteria, 50 de Planta y 30 de Animal)



60 Recursos
(20 de Energía, 20 de Entropía y 20 de Masa)



48 fichas «x5»
de Recursos y Seres Vivos



1 marcador inicial



70 fichas de PV
(40x «1», 20x «5» y 10x «10»)



15 losetas de Objetivo de Ser Vivo



1 libreta de puntuación

COMPONENTES INDIVIDUALES



1 tablero individual
(Consola)



1 Científico



4 Pilares de Creación



1 marcador de Generador



3 marcadores de Objetivo

COMPONENTES DEL MODO SOLITARIO



1 loseta del modo solitario



12 cartas de Desafío



19 cartas de Progreso

Las fichas de Masa, Energía, Entropía, Bacteria, Planta, Animal y Puntos de Victoria (PV) se consideran ilimitadas. Si os quedáis sin alguna, utilizad cualquier componente como sustituto. Todos los demás componentes están estrictamente limitados, si os quedáis sin ellos no los reemplacéis.

PREPARACIÓN GENERAL

- Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.
- Mezcla todos los Segmentos de Acción y coloca cada uno, aleatoriamente, junto a cada Espacio Interior de Acción del tablero principal.
 - 2 personas: Coloca los 6 Segmentos de Acción con el lado ⚡ boca arriba.
 - 3 personas: Coloca los 6 Segmentos de Acción de manera que haya 3 con el lado ⚡ boca arriba y 3 con el lado ⚡ boca abajo, de manera alterna. Elige aleatoriamente qué 3 Segmentos tienen el lado ⚡ boca arriba.
 - 4 personas: Coloca los 6 Segmentos de Acción con el lado ⚡ boca abajo.
- Separa las losetas de Estrella por tipo (IA, IB, IIA, etc.) y coloca cada pila, boca arriba, en su espacio correspondiente del tablero principal.
- Separa las fichas de Asteroide por tipo y colócalas en sus espacios correspondientes del tablero principal.
- Separa las losetas de Planeta por tipo (🔥/🌱/💧/🌌). Mezcla cada pila por separado, divídelas a la mitad y colócalas en sus espacios correspondientes del tablero principal.
- Separa las losetas de Bioma por tipo (☁️/🌳). Mezcla cada pila por separado, divídelas a la mitad y colócalas en sus espacios correspondientes del tablero principal.
- Separa las cartas de Vida por tipo (👤/🐾/🏠) y baraja cada mazo por separado. Coloca cada mazo, boca arriba, en el espacio correspondiente más a la izquierda del tablero principal.
- Separa las losetas de Objetivo de Ser Vivo por tipo y tamaño (🐟/🌿/🐘). Coloca cada loseta grande en su espacio correspondiente del tablero principal (8A). Por cada tipo, forma una pila con las losetas pequeñas y colócalas con sus valores de manera ascendente, dejando la que tenga más PV en la parte superior, en sus espacios correspondiente del tablero principal (8B).
 - En una partida a 3 personas, retira todas las losetas pequeñas que tengan un «4» en la parte trasera.
 - En una partida a 2 personas, retira todas las losetas pequeñas que tengan un «3+» y un «4» en la parte trasera.
- Coloca todos los Recursos, Seres Vivos y losetas de Sistema Solar junto al tablero principal formando una reserva general, al alcance de todo el mundo.
- Mezcla todas las cartas de Misión y colócalas formando un mazo, boca abajo, junto al tablero principal.
- (Opcional). Si ya habéis jugado varias partidas, podéis usar los Objetivos Alternativos. Para ello, coloca cada loseta de Objetivo Alternativo encima del Objetivo impreso en el tablero principal, con la misma cantidad de líneas azules en el lateral.





PREPARACIÓN INDIVIDUAL

- A. Coloca tu tablero individual (Consola) y todos los componentes de un color de tu elección delante de ti.

La persona que haya visto una película de ciencia-ficción más recientemente recibe el marcador inicial y lo coloca arriba de su Consola.

- B. Coloca tus Pilares de Creación , y en los espacios correspondientes de tu Consola.
- C. Toma aleatoriamente o elige un conjunto de cartas de Concentración (A, B, C o D). Coloca cada carta en los espacios correspondientes debajo de tu Consola, de manera que el nivel 0 esté visible.
- D. Coloca tu marcador de Generador en el espacio más a la izquierda del medidor de Generadores.
- E. Coloca una loseta de Sistema Solar junto a tu Consola.
- F. Toma aleatoriamente una loseta de Estrella Inicial. Coloca tu Científico en el Espacio de Acción indicado (F1). Luego, coloca tu Pilar de Creación Comodín, con el lado boca arriba, en la sección para Pilares de Creación del Espacio Interior de Acción más cercano a tu Científico (F2). Ahora, obtén las cartas de Vida y los Recursos indicados (F3).

Robad las cartas de Vida en orden de turno. Cuando todo el mundo haya robado sus cartas de Vida, divide cada mazo a la mitad y coloca cada mazo boca arriba en su espacio correspondiente del tablero principal (F4).

Por último, voltea la loseta de Estrella y colócala en el espacio correspondiente de la loseta de Sistema Solar (F5).

- G. Toma aleatoriamente una loseta de Planeta Inicial, obtén los Recursos indicados, voltea la loseta y coloca el Planeta en uno de los dos espacios disponibles de tu loseta de Sistema Solar (G1).
- H. Coloca tus marcadores de Objetivo en el espacio más a la izquierda de cada medidor de Objetivo.
- I. Roba 2 cartas de Misión. Después de que todo el mundo haya robado sus 2 cartas, devuelve las restantes a la caja.
- J. Toma las cartas de ayuda, incluyendo la que explica tus cartas de Concentración.

¡Ya podéis comenzar la partida!



CÓMO SE JUEGA

Entropy se juega a lo largo de un número variable de rondas. Una ronda consiste en un turno de cada persona, empezando por quien tenga el marcador inicial y continuando en sentido horario.



El final de partida se desencadena cuando 2 de los Objetivos se hayan completado (ver Misión, pág. 12). Cuando esto ocurra, terminad la ronda actual y a continuación jugad una última ronda completa antes de pasar a la puntuación final.

TURNO DE JUEGO

Cada turno está formado por los siguientes 3 pasos:

MOVIMIENTO >>> ACCIÓN >>> MISIÓN

Después del paso 3, tu turno finaliza. La siguiente persona en sentido horario comienza su turno.

MOVIMIENTO



En cada turno, **debes** mover a tu Científico entre 1 y 3 espacios en sentido horario alrededor del tablero principal. Debes finalizar tu movimiento en un Espacio Interior de Acción o en el Espacio Exterior de Acción de un Segmento de Acción.



Los Espacios Exteriores de Acción con el icono  se consideran unidos a los Espacios Interiores de Acción adyacentes, a la hora de determinar la presencia de otros Científicos.

FINALIZAR EN UN ESPACIO DE ACCIÓN INTERIOR



Para finalizar tu movimiento en un Espacio Interior de Acción, **debes** colocar el Pilar de Creación correspondiente (, , ) o el Pilar de Creación Comodín () a la izquierda del Espacio de Acción. No puedes utilizar un Pilar de Creación que tengas tumbado en tu Consola o en el tablero principal.

No puedes finalizar tu movimiento en un Espacio Interior de Acción si no puedes utilizar el Pilar de Creación correspondiente.

Espacio Exterior de Acción

Bonificación de Movimiento



Espacio Interior de Acción

PASAR POR DELANTE DE UN PILAR DE CREACIÓN

Durante el movimiento, si tu Científico pasa por delante de uno o más de tus Pilares de Creación, **debes** recuperarlos. Eso incluye el Pilar de Creación junto al Espacio de Acción en el que hayas finalizado tu movimiento.



Colócalo tumbado en el espacio correspondiente de tu Consola. Por cada Pilar de Creación que hayas recuperado de esta manera, puedes activar 1 de tus Estrellas  inmediatamente (ver pág. 9) u obtener 1 de Entropía . Los Pilares de Creación recuperados a través del efecto  no te permiten activar 1 Estrella ni obtener Entropía. **Al final de tu turno**, los Pilares de Creación que hayas recuperado y estén tumbados se enderezan y estarán de nuevo disponibles en tu próximo turno.



Cuando pases por delante de tu **Pilar de Creación Comodín** con el lado  boca arriba, en vez de recuperarlo, vóltalo a su lado . A partir de ahora, se considera como cualquier otro Pilar de Creación, **excepto** a la hora de activar las cartas de Concentración (ver Mejorar Consola, pág. 10).

BONIFICACIÓN DE MOVIMIENTO

Después de finalizar tu movimiento en un Espacio de Acción, debes resolver la Bonificación de Movimiento antes de realizar la acción.

Si finalizas en un Espacio de Acción ocupado por al menos otro Científico (ya sea en el mismo espacio o en uno conectado por el icono ) , añade 1 a la distancia de tu movimiento a la hora de resolver la Bonificación de Movimiento.

Si mueves a tu Científico **3 espacios** y finaliza en un espacio con al menos otro Científico, **debes** gastar 1 de Entropía  adicional.

Las Bonificaciones de Movimiento otorgan Recursos y otros efectos positivos.

Regla de oro: Todas las bonificaciones y recompensas en el juego son opcionales y, siempre que lo desees, puedes elegir no recibirlas en parte o en su totalidad.

EVOLUCIONAR UNA ESTRELLA



Canalizas enormes cantidades de energía hacia el horno nuclear de un sol. Ya sea encendiendo un nuevo cuerpo estelar o guiando uno existente hacia su siguiente etapa, determinas las condiciones bajo las cuales se desarrollarán tus planetas.

Resuelve **una** de las siguientes opciones:

- Elige 1 Estrella de un Sistema Solar en tu zona de juego e intercámbiala por la Estrella del siguiente nivel, como se indica por las rutas del tablero principal. Debes gastar el coste de Energía indicado en el tablero principal. Para intercambiar Estrellas, devuelve la Estrella elegida a su pila correspondiente en el tablero principal, y reemplázala por la siguiente Estrella siguiendo la ruta del tablero principal.

Nota: Si evolucionas una Estrella **Inicial**, devuélvela a la caja en vez de devolverla al tablero principal.

- Gasta 1 de Energía para añadir una Estrella de nivel 1 a un Sistema Solar sin Estrella, o a un nuevo Sistema Solar (toma una nueva loseta de Sistema Solar de la reserva general).

Importante: Los efectos de la Estrella no se activan al evolucionarla. Para activar el efecto de una Estrella debes o bien recuperar un Pilar de Creación al mover a tu Científico, o bien resolver la acción de Activar Estrellas (ver pág. 9).

Ejemplo: La jugadora azul resuelve la acción de Evolucionar una Estrella. Gasta 2 de para intercambiar la Estrella IB que tiene por la IIB, y devuelve la loseta de Estrella IB al tablero principal.



En su defecto, la jugadora azul podría gastar 1 de para tomar la Estrella IA o IB y añadirla a una nueva loseta de Sistema Solar.



Ejemplo: La jugadora naranja mueve a su Científico 2 espacios (A). Pasa por delante de su Pilar de Creación (B), por lo que lo recupera y lo coloca tumbado en su Consola (C). Decide activar su Estrella IA y gastar 1 de para obtener 1 de (D).



Ha finalizado su movimiento en el Espacio de Acción de Añadir un Planeta (E), por lo que debe colocar el Pilar de Creación correspondiente (F). Como lo ha movido 2 espacios y hay otro Científico en el mismo espacio, la distancia cuenta como 3 y no recibe ninguna Bonificación de Movimiento (G).



ACCIÓN

Resuelve la acción indicada en el Espacio de Acción en el que has finalizado tu movimiento.

Nota: Puedes finalizar tu movimiento en una acción que no puedas o no quieras resolver simplemente para obtener la Bonificación de Movimiento (excepto en la Acción de Crear Vida). Sin embargo, si es en un Espacio Interior de Acción, debes utilizar el Pilar de Creación correspondiente o el Pilar de Creación Comodín.

Muchos efectos del juego afectan al componente indicado, representado con el icono . Si un efecto no tiene el icono , afecta a cualquier componente(s) en tu zona de juego.



Durante este paso, puedes resolver la acción gratuita de **Intercambio de Entropía** en cualquier momento y cualquier cantidad de veces: gasta 2 de Entropía para obtener 1 de Energía o 1 de Masa .

AÑADIR UN PLANETA



A partir de los escombros errantes del cosmos, concentras la masa primigenia hasta convertirla en una esfera estable. Forjas un nuevo mundo, lo sitúas en órbita y aguardas su destino.



Elige 1 Planeta del tablero principal, gasta la cantidad de Masa indicada (A) y toma la loseta. Luego, activa el efecto del Planeta (B) y voltéalo para colocarlo en:

- Un espacio de Planeta vacío de cualquier Sistema Solar en tu zona de juego.

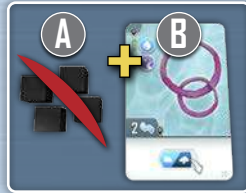
O BIEN

- Un nuevo Sistema Solar, por lo que deberás colocar una nueva loseta de Sistema Solar en tu zona de juego.

Si una de las pilas se queda sin losetas, rellénala con losetas de la otra pila del Planeta correspondiente.

Importante: La parte trasera de la loseta de Planeta muestra el mismo efecto que en la parte delantera. Más adelante, podrás volver a activar ese efecto con la acción de Estrellar un Asteroide.

Ejemplo: La jugadora azul resuelve la acción de Añadir un Planeta y elige un Planeta Azul del tablero principal. Gasta 4 de (A) y activa el efecto del Planeta: obtén 1 carta de Vida. Elige una carta del tablero principal (B).



Luego, voltea la loseta de Planeta y la coloca en uno de sus Sistemas Solares.



CREAR VIDA



Una chispa enciende la cadena de la evolución. Desde las estructuras celulares más simples hasta los organismos más complejos, tejes un delicado tapiz de la existencia.

Juega una carta de Vida de tu mano en un Planeta de tu zona de juego. Para jugar una carta de Vida, el Planeta elegido (incluyendo los Asteroides en él) y la Estrella en su Sistema Solar deben, conjuntamente, cumplir con todas las Condiciones de Vida (indicadas por el icono Local).

Algunas cartas también requieren tener Seres Vivos específicos en el Planeta elegido, y puede que incluso tengas que quitarlos del Planeta.

ANATOMÍA DE LA CARTA DE VIDA

Condiciones de Vida

Condiciones de Ser Vivo (el número en rojo indica la cantidad que debes quitar)

Seres Vivos que obtienes

Efecto

Número de carta



Hay 4 tipos de Condición de Vida:



CALOR

La fuente de energía que impulsa el metabolismo y las reacciones químicas.



CARBONO

La base de las moléculas complejas y el componente esencial para las estructuras y funciones de la vida.



AGUA

Un disolvente universal que permite que las moléculas se desplacen, interactúen y se combinen en formas cada vez más complejas.



RADIACIÓN

Da forma a entornos extremos, obligando a la materia a adaptarse y evolucionar. Puede ser un catalizador de cambio y diversidad.

Cada vez que juegues una carta de Vida, puedes descartar otra carta de Vida de tu mano para reducir los requisitos de la carta jugada. Elige **uno** de los iconos de Condición de Vida de la carta descartada para ignorar 1 requisito de ese icono en la carta jugada. Solo puedes hacer esto **una vez por carta jugada**, y solo puedes ignorar **1 requisito**. La carta descartada se devuelve a la parte inferior del mazo correspondiente de la izquierda.

Luego, en cualquier orden:

- Añade los Seres Vivos indicados al Planeta elegido (colócalos junto al planeta).
- Resuelve el efecto de la carta de Vida (las cartas de Animal suelen tener 2 recompensas, y ambas se multiplican según su condición).

Por último, voltea la carta de Vida y colócala junto al Planeta elegido.

Importante: Cada Planeta está **limitado a 3 cartas de Vida**, por lo que no puedes jugar una carta de Vida en un Planeta que ya tenga 3 cartas junto a él.

Asimismo, cada Planeta puede tener un **máximo de 5 Seres Vivos** de cada tipo.



La Bonificación de Movimiento de la acción de Crear Vida añade Seres Vivos a los obtenidos al jugar la carta.

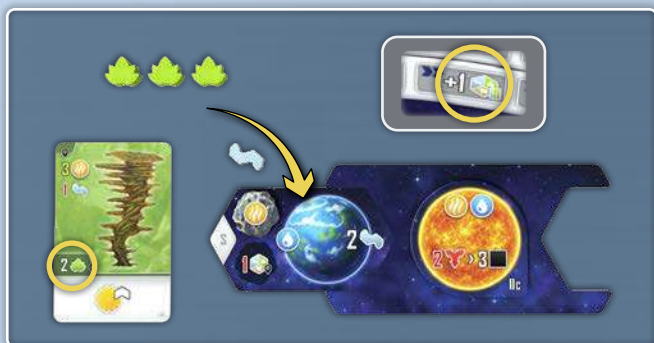
Ejemplo: La jugadora naranja mueve a su Científico 2 espacios, coloca su Pilar de Creación y resuelve la acción de Crear Vida.



Elige jugar una carta de Planta en el Planeta de Agua de su Sistema Solar, donde también tiene un Asteroide y una Estrella IIC. Los requisitos de la carta son 3 y quitar 1 Bacteria . Ahora mismo solo tiene 2 (en el Asteroide y en la Estrella), por lo que descarta una carta de Vida de su mano con para cumplir con todos los requisitos. Además, quita 1 Bacteria del Planeta.



Luego, obtiene 2 Plantas de la carta y 1 Planta adicional gracias a la Bonificación de Movimiento.



Por último, resuelve el efecto de la carta de Vida (acción de Evolucionar una Estrella), la volteas y la coloca junto al Planeta.



ACTIVAR ESTRELLAS



Aprovecha el caos fundamental del universo para desencadenar fenómenos estelares. Al gastar entropía, ordenas a tus estrellas que liberen su potencial y den forma al cosmos que las rodea.

Elige cualquier cantidad de Estrellas en tu zona de juego y resuelve sus efectos, de uno en uno, gastando la Entropía indicada. Solo puedes activar cada Estrella una vez con esta acción. Tu marcador de Generador en el medidor de Generadores ofrece un descuento de Entropía para cierta cantidad de Estrellas, en función de su posición. Este descuento solo se aplica al resolver la acción de Activar Estrellas, y no al recuperar un Pilar de Creación (ver pág. 11).

Ejemplo: La jugadora verde resuelve la acción de Activar Estrellas. Activa las 3 Estrellas de sus Sistemas Solares. La posición de su marcador de Generador en el medidor de Generadores le permite tener un descuento de -1 de en hasta 3 Estrellas.



Primero, gasta 1 de en vez de 2 de para obtener 3 de (A). Luego, gasta 1 de en vez de 2 de para obtener 3 de (B).



Por último, gasta 2 de en vez de 3 de para evolucionar Seres Vivos dos veces, e intercambia 2 Bacterias por 2 Plantas (C).



ESTABLECER BIOMA



Refina los parámetros ambientales de tus mundos. Al establecer biomas específicos, creas los nichos ecológicos necesarios para que tus creaciones prosperen y se adapten.

Toma 1 loseta de Bioma del tablero principal y colócala junto a un Planeta de tu zona de juego. Permanecerá ahí durante el resto de la partida. Cada Planeta puede albergar solo 1 Bioma. Si una de las pilas se queda sin losetas, rellénala con losetas de la otra pila del tipo de Bioma correspondiente.

ANATOMÍA DE LA LOSETA DE BIOMA

Tipo de Bioma:



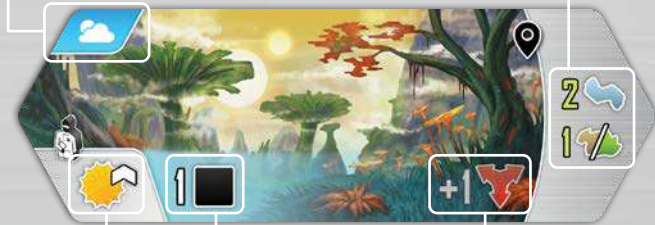
Abundante



Escaso

Requisito de Seres Vivos:

Los Seres Vivos que tienes que tener en este Planeta para voltear la loseta de Bioma a su lado completado.



Activación:

Espacio de Acción al que tienes que mover a tu Científico para obtener la bonificación.

Bonificación:

Obtenla al final del Movimiento. Los Biomas Escasos requieren que gastes 1 de para obtener la bonificación.

Bonificación mejorada:

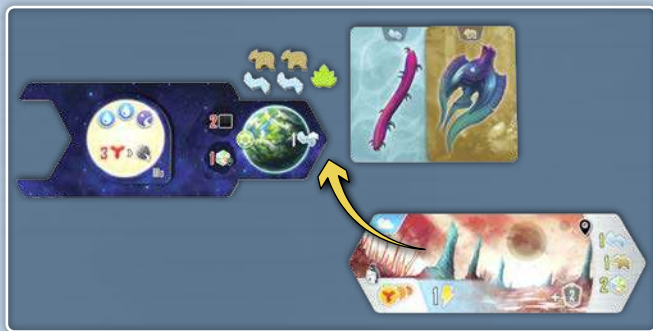
La bonificación mejorada en el otro lado de la loseta.

Los Biomas otorgan bonificaciones permanentes que se resuelven con determinados Espacios de Acción. Puedes mejorar estas bonificaciones si cumples con los requisitos del Bioma. Una vez consigas tener en el Planeta los Seres Vivos necesarios (indicado por el icono Local), puedes voltear la loseta de Bioma como acción gratuita.



Este efecto te permite voltear la loseta de Bioma incluso sin cumplir con los requisitos.

Ejemplo: La jugadora naranja resuelve la acción de Establecer Bioma. Solo tiene un Planeta sin Bioma, por lo que lo coloca ahí.



Como los Seres Vivos de ese Planeta coinciden con los requisitos del Bioma, decide voltear la loseta de Bioma inmediatamente a su lado completado.



MEJORAR CONSOLA



Un científico es tan poderoso como sus instrumentos. Al desviar energía para recalibrar tu consola, accedes a funciones de nivel superior que doblan las leyes de la simulación en tu beneficio.

Gasta 3 de Energía para mejorar 1 de tus tres cartas de Concentración asignadas a los Pilares de Creación. **El Pilar de Creación Comodín no tiene una carta asignada, por lo que no puede mejorarse, y las cartas de Concentración no resuelven su efecto cuando lo usas para una acción en concreto.** Elige una carta asignada a un Pilar de Creación y voltéala/rótala para que muestre el efecto del siguiente nivel.

Luego, si es posible, recupera el Pilar de Creación correspondiente si está en el tablero principal (esto **no** te permite activar 1 Estrella ni obtener 1 de Entropía). Todas las cartas de Concentración se describen detalladamente en las cartas de ayuda.

Las cartas de Concentración tienen 3 niveles:

Nivel 0: Sin efecto.

Nivel 1: El efecto se resuelve cuando el Pilar de Creación **correspondiente** se utiliza para resolver la acción.

Nivel 2: Efecto mejorado.

Nota: En la parte inferior de cada carta de Concentración se encuentra un recordatorio de los siguientes niveles de la carta.

Ejemplo: La jugadora azul resuelve la acción de Mejorar Consola. Gasta 3 de para mejorar su carta de Concentración de Añadir un Planeta (A). Es la primera vez que mejora esta carta, por lo que la voltear para pasar del nivel 0 al nivel 1, desbloqueando así un nuevo efecto que se activará cada vez que use el Pilar de Creación de Planeta (B).



Por último, como su Pilar de Creación de Planeta está en el tablero principal, lo recupera y lo coloca tumbado en el espacio correspondiente de su Consola.



TOMAR CARTAS DE VIDA

2 Explora los archivos del potencial genético en busca de nuevas posibilidades. Selecciona los especímenes más adecuados para poblar tus planetas.

Toma 2 cartas de Vida del tablero principal. Si uno de los mazos se queda sin cartas, rellénalo con cartas del otro mazo del tipo de carta correspondiente.

Nota: No hay límite de cartas en mano.

ESTRELLAR UN ASTEROIDE

Guía un fragmento cósmico errante hacia una trayectoria de colisión con tu planeta. Aunque el impacto tiene un coste, el cataclismo aporta nuevos materiales y desencadena un cambio inmediato.

Elige 1 ficha de Asteroide del tablero principal, colócala en uno de los espacios correspondientes y vacíos de un Planeta en tu zona de juego y paga el coste indicado:

- 1 Ser Vivo cualquiera de este Planeta.

O BIEN

- 2 de Masa .

Si eliges un Asteroide o , deberás gastar 1 de Masa adicional. Luego, activa el efecto del Planeta en el que lo has colocado.

Ejemplo: La jugadora verde resuelve la acción de Estrellar un Asteroide. Gasta 1 de para tomar un Asteroide .



Lo coloca en uno de sus Planetas, y aunque tiene 3 Bacterias y podría quitar una de ellas (A), decide gastar otros 2 de (B). Por último, activa el efecto del Planeta para resolver la acción de Añadir un Planeta (C).



Importante: Cada Planeta puede tener hasta 2 Asteroides.



Este efecto te permite Estrellar un Asteroide sin pagar **ningún** coste (tampoco la Masa adicional de los Asteroides y).

SOPA PRIMORDIAL



Accede a la mezcla primordial y turbulenta de materia y energía que precede a toda creación. Alimenta tu generador y reúne los recursos primarios necesarios para comenzar el ciclo de nuevo.

Avanza tu marcador de Generador 1 espacio en el medidor de Generadores, obtén 1 de Masa y 1 de Energía .

Nota: El medidor de Generadores otorga un descuento **solo** cuando estás resolviendo la acción de Activar Estrellas en el Espacio de Acción. También te indica cuántas de tus Estrellas pueden beneficiarse de ese descuento. Los últimos 3 espacios del medidor te otorgan PV inmediatos cuando los alcanzas. Si tu marcador se encuentra en el último espacio y lo haces avanzar, en vez de eso obtienes 3 PV cada vez que lo haces.



La Bonificación de Movimiento de la acción de Sopa Primordial te permite evolucionar Seres Vivos. Cada evolución te permite una de las siguientes opciones:

- Obtener 1 Bacteria (en un Planeta que tenga menos de 5).
- Intercambiar 1 Bacteria por 1 Planta (en un Planeta que tenga menos de 5).
- Intercambiar 1 Planta por 1 Animal (en un Planeta

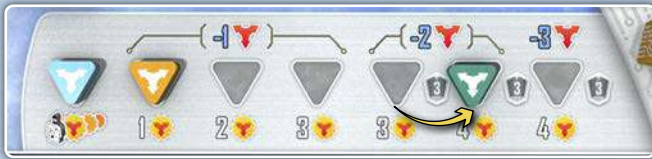
Ejemplo: La jugadora verde mueve a su Científico 1 espacio y resuelve la acción de Sopa Primordial. La Bonificación de Movimiento le permite evolucionar 2 Seres Vivos en su zona de juego.



Con su primera evolución, intercambia 1 Planta  por 1 Animal  en uno de sus Planetas. Con su segunda evolución, obtiene 1 Bacteria  en otro Planeta.



Luego, avanza su marcador de Generador 1 espacio en el medidor de Generadores, obtiene 3 PV y obtiene 1 de Masa  y 1 de Energía .



MISIÓN

que tenga menos de 5 .

Compara el estado actual de tu simulación con los protocolos del examen. Cumplir con éxito estos mandatos es la única manera de demostrar tu dominio sobre las fuerzas universales.

Durante este paso, comprueba si has completado alguna de tus cartas de Misión y/o alguno de los Objetivos:

COMPLETAR UNA MISIÓN



Cada persona comienza la partida con 2 cartas de Misión. Si has completado los requisitos de la parte superior de la carta de Misión, **puedes** obtener la recompensa de la parte inferior (puedes hacerlo más adelante cuando la recompensa sea mayor). Cuando resuelvas una carta de Misión, descarta ambas cartas. Solo puedes recibir la recompensa de una de ellas.

Todas las Misiones están explicadas en el Apéndice de la página 14.

OBJETIVOS PRINCIPALES



Comprueba si has cumplido alguna de las condiciones de los Objetivos Principales. Si lo has hecho, **debes** avanzar tu marcador de Objetivo correspondiente 1 espacio por cada una de las condiciones que hayas cumplido.



El espacio más a la derecha de cada Objetivo Principal solo puede ser ocupado por una persona. Alcanzar este espacio hace que se complete el Objetivo y lleva la partida a su final.

Todos los Objetivos Principales están explicados en el Apéndice de la página 14.

OBJETIVOS DE SER VIVO



Comprueba si has cumplido alguna de las condiciones de los Objetivos grandes y/o pequeños de Ser Vivo. Si lo has hecho, toma la loseta correspondiente de la parte superior. Solo puedes tomar una loseta pequeña de cada tipo. Tomar una loseta grande de Ser Vivo lleva la partida a su final.

PREPARAR PILARES DE CREACIÓN

Endereza todos los Pilares de Creación que estén tumbados en tu Consola.

FIN DE LA PARTIDA



Una vez se hayan completado 2 Objetivos, se desencadena el fin de la partida. Puede ser una combinación de:

- Alcanzar el espacio más a la derecha en uno de los medidores de Objetivo Principal.

O BIEN

- Reclamar una loseta grande de Objetivo de Ser Vivo.



Cuando esto suceda, se termina la ronda actual y se juega una última ronda antes de pasar a la puntuación final.

PUNTUACIÓN FINAL

Tu simulación llega a su fin. Los ecos de los mundos que has moldeado se asientan en el archivo. Solo quien tenga las creaciones que demuestren mayor armonía y poder obtendrá un lugar en la casta.

Cada persona suma:

- Los PV de sus fichas de PV.
- Los PV de las losetas de Objetivo de Ser Vivo reclamadas.
- Los PV de los Objetivos Principales en función de su progreso y condiciones cumplidas.

- 1 PV por cada 4 de estos componentes (en cualquier combinación): cartas de Vida, Entropía, Masa y Energía.

Quien haya obtenido más PV habrá ganado la partida. En caso de empate, se comparte la victoria.

Ejemplo de puntuación final:

La jugadora verde suma sus PV:

- 43 PV obtenidos durante la partida (fichas de PV).
- 20 PV de la loseta grande de Objetivo de Ser Vivo (18+ Bacterias).
- 24 PV de las losetas pequeñas de Objetivo de Ser Vivo (11+ Bacterias y 8+ Plantas).
- 45 PV de los Objetivos Principales:
 - 3 PV por cada Planeta del mismo tipo (3 PV en total, ya que todos sus Planetas son diferentes).
 - 7 PV por cada Bioma con al menos 1 carta de Vida (21 PV en total).
 - 7 PV por cada Estrella diferente (21 PV en total).
- 2 PV por Recursos y cartas de Vida restantes (3 cartas de Vida, 2 de Masa, 2 de Entropía y 4 de Energía).

Su puntuación final es de 134 PV.



APÉNDICE

CARTAS DE MISIÓN



M1

Requisitos: Tener 3 Planetas de diferente tipo.

Recompensa: Obtén 2 de Masa por cada Bioma en tu zona de juego.



M2

Requisitos: Tener 3 Asteroides de diferente tipo.

Recompensa: Obtén 2 de Entropía por cada carta de Vida de Bacteria y/o Planta en tu zona de juego.



M3

Requisitos: Tener 1 carta de Concentración mejorada al segundo nivel.

Recompensa: Obtén 1 Planta por cada Estrella en tu zona de juego.



M4

Requisitos: Tener cada carta de Concentración mejorada al menos un nivel.

Recompensa: Obtén 1 Planta por cada Planeta en tu zona de juego.



M5

Requisitos: Avanzar tu marcador de Generador al menos 3 veces.

Recompensa: Obtén 2 de Energía por cada carta de Vida de Animal y/o Planta en tu zona de juego.



M6

Requisitos: Tener 1 Estrella IIIA.

Recompensa: Obtén 2 de Entropía por cada Planeta en tu zona de juego.



M7

Requisitos: Tener 1 Estrella IIIB.

Recompensa: Obtén 1 Bacteria por cada Condición de Vida del tipo que elijas en tu zona de juego.



M8

Requisitos: Tener 1 Estrella IIIC.

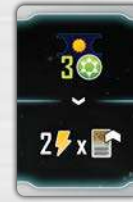
Recompensa: Toma 1 carta de Vida por cada Planeta con al menos 1 Ser Vivo en tu zona de juego.



M9

Requisitos: Tener 3 iconos de Calor en 1 Sistema Solar.

Recompensa: Obtén 2 de Masa por cada carta de Vida de Bacteria y/o Animal en tu zona de juego.



M10

Requisitos: Tener 3 iconos de Carbono en 1 Sistema Solar.

Recompensa: Obtén 2 de Energía por cada nivel mejorado en tus cartas de Concentración.



M11

Requisitos: Tener 3 iconos de Agua en 1 Sistema Solar.

Recompensa: Obtén 1 carta de Vida por cada uno de los espacios avanzados en el medidor de Generadores.



M12

Requisitos: Tener 3 iconos de Radiación en 1 Sistema Solar.

Recompensa: Obtén 1 Bacteria por cada Asteroide en tu zona de juego.

OBJETIVOS PRINCIPALES



Avanza cuando:

Evoluciones una Estrella al nivel 3 y/o al nivel 4.



Avanza cuando:

Coloques el primer Asteroide en un Sistema Solar.



Avanza cuando:

Completes un Bioma.



Puntuación de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada Planeta del mismo tipo en tu zona de juego (cada persona elige el tipo de Planeta que mejor le convenga).



Puntuación de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada Planeta que tenga un Bioma y al menos una carta de Vida en tu zona de juego.



Puntuación de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada Estrella diferente en tu zona de juego (tanto de diferente nivel como de diferente tipo, dentro de cada nivel).



Puntuación alternativa de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada Asteroide en espacios con el coste de Ser Vivo.



Puntuación alternativa de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada Planeta con al menos 1 Ser Vivo de cada tipo.



Puntuación alternativa de final de partida: Obtén los PV correspondientes por cada nivel mejorado en tus cartas de Concentración.

CARTAS DE ANIMAL

Las recompensas se multiplican según su condición (si hay más de una recompensa, ambas se multiplican). Las condiciones se aplican solo a tu zona de juego.



L45
Obtén 1 de Entropía y 2 PV por cada Planeta del mismo tipo (elige el que mejor te convenga).



L46
Obtén 1 Planta y 3 PV por cada Bioma completado.



L47
Obtén 1 de Energía y 2 PV por cada Planeta de diferente tipo.



L48
Obtén 1 Bacteria y 2 PV por cada Planeta de Carbono.



L49
Obtén 2 PV por cada Estrella de diferente nivel.



L50
Obtén 1 de Entropía y 3 PV por cada Planeta con al menos 1 Animal.



L51
Obtén 1 de Energía y 2 PV por cada carta de Vida del mismo tipo (elige el que mejor te convenga).



L52
Obtén 1 de Masa y 2 PV por cada Planeta de Calor.



L53
Obtén 1 Bacteria y 2 PV por cada Bioma.



L54
Obtén 1 Planta y 2 PV por cada nivel mejorado en tus cartas de Concentración.



L55
Obtén 3 PV por cada Planeta de Radiación.



L56
Obtén 1 Bacteria y 2 PV por cada Asteroide del mismo tipo (elige el que mejor te convenga).



L57
Obtén 2 PV por cada Planeta de Agua.



L58
Obtén 1 de Masa y 2 PV por cada uno de los espacios avanzados en el medidor de Generadores.



L59
Obtén 1 de Entropía y 2 PV por cada Planeta con al menos 1 Bacteria.



L60
Obtén PV igual a la suma de los niveles de todas tus Estrellas.



L61
Obtén 1 de Entropía y 2 PV por cada carta de Vida.



L62
Obtén 1 de Masa y 2 PV por cada Asteroide.



L63
Obtén 1 PV por cada Planeta.



L64
Obtén 3 PV por cada Planeta con al menos 1 Planta.



L65
Obtén 1 de Energía y 3 PV por cada Asteroide diferente.



L66
Obtén 9 PV.

ESTRELLAS DE NIVEL IV



IV A

Gasta 4 de Entropía para obtener 1 PV por cada carta de Vida en tu zona de juego.



IV B

Gasta 4 de Entropía para obtener 3 PV por cada Estrella en tu zona de juego.



IV C

Gasta 4 de Entropía para obtener 2 PV por cada Planeta en tu zona de juego.

ICONOS



Obtén 1



Descuento de 1



Estrella



Acción de Evolucionar una Estrella



Asteroide



Acción de Estrellar un Asteroide



Resolver la acción de Estrellar un Asteroide sin pagar ningún coste



Planeta de Calor



Planeta de Carbono



Planeta de Agua



Planeta de Radiación



Condición de Vida de Calor



Condición de Vida de Carbono



Condición de Vida de Agua



Condición de Vida de Radiación



Cualquier Condición de Vida



Ten 1 en tu zona de juego



PV de final de partida



Planeta



Acción de Añadir un Planeta



Loseta de Bioma



Acción de Establecer un Bioma



Bioma Completado. Resolver la acción gratuita de completar un Bioma sin cumplir los requisitos



Entropía (Recurso)



Energía (Recurso)



Masa (Recurso)



Activar una única Estrella



Acción de Activar Estrellas. Cada Estrella puede activarse solo una vez por acción



Recuperar Pilar de Creación sin resolver  / 



Nivel de la Estrella



Mismo tipo (elige el que mejor te convenga)



Diferente tipo



Gasta 1 («0» significa sin coste)



PV inmediatos



Carta de Vida



Acción de Crear Vida



Carta de Vida en tu zona de juego



Carta de Concentración



Acción de Mejorar Consola



Bacteria (Ser Vivo)



Planta (Ser Vivo)



Animal (Ser Vivo)



Cualquier Ser Vivo



Evolucionar cualquier Ser Vivo (Obtén  /  →  /  → )



Evolucionar el Ser Vivo indicado



Avanzar 1 espacio en el medidor de Generadores



Local, donde el componente interactúa