

PEQUEÑAS

grandes

GALAXIAS

REGLAMENTO

DEVIR



PRÓLOGO

En el firmamento, en las profundidades del espacio, tu galaxia está superpoblada. Tu esperanza es expandirte a nuevos planetas intergalácticos. Ampliando tu flota de astronaves, extenderás tu influencia y colonizarás otros planetas en nombre de la conquista intergaláctica. Sin embargo, el tuyo no es el único imperio que empieza a expandirse. Adversarios oportunistas de otras galaxias avanzan tan rápido como tú y ni siquiera el universo es lo bastante grande como para saciar la ambición de todos. Si maniobras con tu flota usando la estrategia, ocupas los planetas adecuados y eres más astuto que tus oponentes, controlarás el cosmos, dejando a tus rivales flotando a la deriva en unos pocos planetas sin valor.

OBJETIVO

Los imperios galácticos se enfrentan para colonizar nuevos planetas recién descubiertos. Gana **puntos de victoria** (🌌) colonizando planetas e incrementando el nivel de tu imperio. ¡El jugador que consiga más puntos de victoria al final del juego será el vencedor!

COMPONENTES



5 tableros galácticos



1 tablero de control



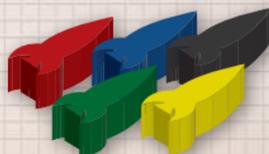
40 cartas de planeta



12 cartas de misión secreta



7 dados de acción



20 naves



5 fichas de imperio



5 fichas de energía



5 fichas de cultura



2 naves en el tablero galáctico



Ficha de cultura en valor 1, ficha de energía en valor 2

2 naves en el marcador de naves



Carta de misión secreta

Ficha de imperio en estrella del marcador imperial



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Cada jugador toma un **tablero galáctico** del color de su elección. El reverso de los tableros galácticos, las **galaxias rebeldes**, solo se usan en el juego en solitario, que se describe en la página 10.
2. Cada jugador toma **4 naves**, **1 ficha de cultura**, **1 ficha de energía** y **1 ficha de imperio** de su color.
3. Los jugadores inician el juego con **2 naves** en el centro de su tablero galáctico, puestas en pie; estas son las naves iniciales de cada jugador. Las otras 2 naves se colocan en el marcador de naves, en las casillas con números encuadrados.
4. Cada jugador lleva cuenta de sus niveles de cultura y energía colocando las fichas correspondientes en el marcador de recursos de su tablero galáctico. Se empieza el juego con **1 de cultura** y **2 de energía**.
5. Los jugadores llevan cuenta del nivel de sus imperios usando la **ficha de imperio** en el marcador imperial de sus tableros galácticos. El nivel del imperio determina cuántos dados y naves podrás usar en tu turno de juego. El nivel de tu imperio también te proporciona puntos de victoria. Cada jugador empieza el juego con la ficha de imperio situada en el primer espacio del marcador imperial, indicado con un **icono de estrella**.
6. Baraja el mazo de **cartas de planeta**. Saca tantas cartas como el número de jugadores más 2 y sitúalas en fila, cara arriba, en el centro del área de juego. En una partida con 5 jugadores, saca solo 6 cartas de planeta. Estos son los nuevos planetas, recién descubiertos, listos para ser colonizados. *Por ejemplo, en una partida entre tres jugadores, se colocarían cinco planetas en el centro de la mesa.*
7. Sitúa el **tablero de control** y los **7 dados de acción** en el centro de la mesa.
8. Baraja las **cartas de misión secreta** y entrega **dos** a cada jugador. Tras examinarlas, cada jugador elegirá una y la deslizará parcialmente bajo su tablero galáctico, descartando la otra.



TRANCURSO DEL JUEGO

El jugador más joven juega primero. Los jugadores, por turno, tiran y activan un número de dados determinado por el nivel de su imperio. El juego continúa hasta que uno de los jugadores alcance un total de **21 puntos de victoria** o más; una vez que esto ocurra, el juego continuará hasta que sea de nuevo el turno del jugador inicial (que ya no deberá jugar otro turno).

Mira el marcador imperial en tu tablero galáctico. Coge el número de dados indicado por el nivel de tu imperio y tíralos. *Por ejemplo, en el primer turno del jugador inicial, cogerá 4 dados y dispondrá de 2 naves.* Los dados que tiras determinan el número de acciones que podrás llevar a cabo en ese turno. Puedes activar los dados en el orden que prefieras. **No estás obligado a activar todos los dados en el transcurso de tu turno.**



ACTIVAR DADOS

Para ejecutar la acción indicada en un dado, coloca el dado en la dársena de activación del tablero de control y lleva a cabo la acción. Cada dado solamente puede emplearse una vez por turno; una vez utilizado, debe permanecer en la dársena de activación.

REPETIR TIRADAS DE DADOS

En cualquier momento de tu turno, puedes repetir la tirada de cualquiera de tus dados que aún no haya sido activado. La **primera vez que repites una tirada en cada turno es gratis**; a partir de ese momento, cada repetición de una tirada de cualquier dado no activado cuesta **1 de energía** (⚡).



SEGUIR A OTRO JUGADOR

En el turno de un jugador, una vez ese jugador ha activado un dado, **todos los demás jugadores disponen de un momento para decidir si desean «seguir» esa acción.** Para seguir, un jugador debe gastar **1 de cultura** (🏛️). El jugador que ha seguido podrá entonces copiar la acción de ese dado inmediatamente. Cada jugador solo podrá efectuar la acción de seguir una vez por dado. Cualquier disputa provocada por la secuencia de los acontecimientos tendrá que resolverse aplicándolos en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el jugador a la izquierda del jugador activo.





Acciones en los dados



MOVER UNA NAVE

Mueve una de tus naves desde el planeta o galaxia en la que se encuentre hasta otro planeta. A su llegada a otro planeta, la nave puede hacer **una** de dos cosas:

1. Aterrizar en la superficie del planeta

Si la nave aterriza en la superficie del planeta (coloca en pie la nave), podrás llevar a cabo inmediatamente la acción indicada en el texto de la carta.

2. Permanecer en órbita del planeta

Si decides permanecer en órbita, coloca la nave en la casilla de salida del **marcador de colonia** de la carta (coloca la nave tumbada). El símbolo en la última casilla del marcador indica la acción (**diplomacia** o **economía**) que debe efectuarse para que la nave avance de casilla en casilla a lo largo del marcador. El primer jugador cuya nave alcance la casilla final habrá colonizado el planeta.



Reglas generales de movimiento

- Cuando mueves una nave, debes desplazarla a otro planeta. No puedes moverla de la superficie del planeta al marcador de colonia del mismo planeta o viceversa.
- Es posible colocar naves en el marcador de colonia y en la superficie del mismo planeta.
- Solo puedes tener una nave en cada marcador de colonia.
- Solo puedes tener una nave en la superficie de cada planeta.
- Naves de diferentes jugadores pueden estar simultáneamente en la misma casilla del marcador de colonia o la superficie de un planeta. Si en cualquier momento del juego tu nave es **retirada**, se situará de nuevo en tu tablero galáctico.
- Es posible mover una nave desde un planeta y de regreso a tu tablero galáctico. En tu galaxia puede aterrizar un número cualquiera de naves.
- No está permitido aterrizar en el tablero galáctico de otro jugador ni en los planetas colonizados por otros jugadores.

ADQUIRIR RECURSOS



Energía



Cultura

Los planetas pueden producir dos tipos de recursos: **energía** y **cultura**. Cuando actives un dado con la acción «Adquirir recursos» sumarás 1 punto de ese recurso por cada una de tus naves que estén en órbita o en la superficie de planetas que contengan el símbolo correspondiente. También se sumará 1 punto de energía por cada nave en tu tablero galáctico. *En el ejemplo a la derecha, el jugador sumaría 2 de cultura de este planeta si activara un dado para **adquirir cultura** (1 por la nave en órbita y 1 por la nave en la superficie).*



Mueve la ficha de cultura o de energía a lo largo del marcador de recursos para llevar cuenta de cuántos puntos has adquirido. Puedes acumular un **máximo de 7 puntos** de cada recurso. Si gastas todos los puntos de un recurso, retira la ficha del tablero galáctico hasta que adquieras más.

IMPULSAR COLONIZACIÓN



Diplomacia



Economía

Mientras se encuentran en órbita, las naves trabajan en la colonización de un planeta desplazándose por su marcador de colonia. Dependiendo del planeta, puedes emplear o bien la **diplomacia** o bien la **economía** para colonizarlo. El símbolo en la última casilla del marcador de colonia determina qué acción tendrás que efectuar. Activa el dado para avanzar la nave una casilla en un marcador de colonia.



Colonización de planetas

Cuando tu nave avanza hasta la última casilla del marcador y se sitúa sobre el símbolo de economía o diplomacia, ¡habrás colonizado el planeta! Todas las naves presentes en la carta de planeta se retiran y regresan a los tableros galácticos de sus propietarios.

Coge la carta de planeta y deslízala bajo la sección de acciones de tu tablero galáctico de forma que el texto del planeta y su valor en puntos de victoria sigan visibles. Informa a los demás jugadores de tu nuevo total de puntos de victoria. **En ese instante se saca una nueva carta de planeta del mazo y se coloca en el espacio que ha quedado libre para reemplazar al planeta que ha sido colonizado.**





UTILIZAR UNA COLONIA

Activa este dado para llevar a cabo la acción, bien de tu tablero galáctico, bien de uno de los planetas que hayas colonizado. Por ejemplo, en la situación a la derecha, podrías utilizar una de las tres acciones que aparecen. *Para obtener más detalles sobre cómo llevar a cabo determinadas acciones de planetas, consulta el interior de la caja del juego, donde hallarás una lista de aclaraciones.*



Acciones en el tablero galáctico

Expandir tu imperio; gasta [energía] / [cultura]

Gasta el número de recursos equivalente al siguiente nivel en el marcador imperial. Este coste debe pagarse por entero, bien en cultura, bien en energía; **el pago combinado no está permitido.** *Por ejemplo, para expandir el imperio de la segunda a la tercera casilla (nivel de imperio 3) tendrás que gastar 3 de energía o 3 de cultura, pero no una combinación de ambos.*

Expandir tu imperio incrementa su valor en puntos de victoria, como puede verse en el marcador a la izquierda. También incrementa el número de dados y de naves que podrás emplear. Si obtienes una nave, sitúala de inmediato en el centro de tu tablero galáctico. Esta nave podrá emplearse en el mismo turno. Si obtienes otro dado, este estará disponible para su uso al principio de tu siguiente turno. Informa en este momento a los demás jugadores de tu nuevo total de puntos de victoria.



CONVERTIR DADOS

El convertor, que se encuentra en el tablero de control, puede usarse para cambiar un dado al resultado que el jugador desee. Para usar el convertor, coloca dos dados inactivos cualesquiera en las dos casillas del convertor, y entonces cambia el resultado de un tercer dado que este inactivo al resultado que desees. Esto solo puede hacerse una vez por turno. Los dos dados colocados en el convertor se consideran usados (no podrán activarse ni otros jugadores podrán seguir sus acciones).



FINAL DEL TURNO

Una vez hayas activado tantos dados como desees y usado sus acciones, tu turno habrá concluido. Los demás jugadores dispondrán de un momento para decidir si desean seguir la acción del último dado activado. Retira todos los dados del tablero de control. El turno de juego pasa ahora al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

FINAL DEL JUEGO

Cuando un jugador haya obtenido **21 puntos de victoria o más**, el final del juego es inminente. Los puntos de victoria derivados de las misiones secretas no cuentan de cara a la finalización del juego. El juego continuará ahora hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos.



REVELAR LAS MISIONES SECRETAS Y PUNTUAR

Una vez finalizado el turno del último jugador, todos los jugadores revelan su carta de misión secreta. Si un jugador ha cumplido el objetivo descrito en su carta, se le otorgarán los puntos de victoria adicionales indicados. Suma el total de puntos de victoria que hayas acumulado: planetas colonizados, nivel del imperio y cartas de misión secreta. ¡El jugador que haya obtenido más puntos será el vencedor! Si se produce un empate, el jugador que posea más planetas colonizados será el vencedor. Si persiste el empate, el jugador con un nivel de imperio más alto será el vencedor. Si aún hubiera empate, el jugador con un total mayor de recursos de todo tipo aún disponibles será el ganador. Si aún persistiera el empate, los laureles de la victoria serán compartidos.



REBELIÓN EN LA GALAXIA – REGLAS PARA JUEGO EN SOLITARIO

De la oscuridad de las profundidades del universo, la rebelión se extiende para sumergir a las galaxias en el caos. Sus malvados instigadores tienen solo una misión: conquistar a todos los seres vivos del cosmos. ¡La única esperanza de nuestra galaxia es usted, Comandante! En solitario, deberá dar las órdenes y emplear el poder de nuestro imperio para derrotar a las flotas rebeldes que nos atacan. Si fracasa, no habrá escapatoria ni lugar seguro para nuestra civilización entre las estrellas...



PREPARACIÓN DEL JUEGO

El juego se prepara normalmente, como si participaran dos jugadores, con las siguientes excepciones:

- Sitúa un tablero de galaxia rebelde para representar a tu adversario, en lugar de un tablero galáctico normal.
- La galaxia rebelde empieza con **energía cero** y **cultura cero**, pero empieza con sus **cuatro naves** en el centro de su tablero galáctico.
- No se dan cartas de misión secreta.

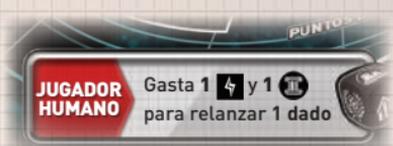
El jugador iniciará el primer turno de juego. Cada turno se desarrolla normalmente, pero la galaxia rebelde empleará un conjunto de reglas diferente para actuar.

ACCIONES REBELDES

En el turno de la galaxia rebelde se tiran los dados, uno tras otro. Cada dado tirado se sitúa en la darsena de activación del tablero de control y la galaxia rebelde lleva a cabo la acción correspondiente. Este proceso se repite hasta que todos los dados disponibles para la galaxia rebelde se hayan tirado.

Gastando **1 de energía y 1 de cultura** puedes obligar a la galaxia rebelde a repetir la tirada de **uno de sus dados disponibles**. Puedes hacer esto tantas veces como desees, mientras tengas puntos de recursos para invertir.

Puedes seguir una acción de un dado activado por la Galaxia Rebelde gastando 1 de cultura. Sin embargo, si la acción es imposible de usar por parte de la galaxia rebelde (por ejemplo, una acción «Mover una nave» sin naves disponibles), el dado quedará descartado y no podrá seguirse. La galaxia rebelde nunca seguirá tus acciones.





MOVER UNA NAVE

Si quedan naves en el tablero de la galaxia rebelde, mueve una de ellas al planeta de más a la izquierda en el que no haya ya una nave rebelde en órbita. Sitúa la nave en el marcador de colonia del planeta. Las naves rebeldes nunca aterrizan en la superficie de los planetas.



IMPULSAR COLONIZACIÓN

Cuando se efectúe una acción de diplomacia o economía, **avanza todas las naves rebeldes** que estén en marcadores de ese tipo una casilla hacia adelante. Las cartas de planetas que sean colonizados se colocarán debajo del tablero de la galaxia rebelde, de la forma habitual.



ADQUIRIR RECURSOS

La galaxia rebelde adquiere recursos de forma idéntica a un jugador, con la excepción de que su galaxia produce tanto energía como cultura. Al final de su turno, si una de sus fichas de recursos se encuentra a su máximo nivel, tendrá lugar una acción especial.

- **Con energía máxima:** la galaxia rebelde expande su imperio. Una vez hecho esto, sitúa de nuevo la ficha de energía a cero (es decir, fuera del tablero).
- **Con cultura máxima:** retira todas las fichas del tablero de control. La galaxia rebelde juega un turno extra, pero solo con 3 dados y sin que se puedan producir de nuevo estas acciones especiales. Una vez hecho esto, sitúa de nuevo la ficha de cultura a cero (es decir, fuera del tablero).

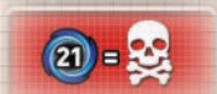


UTILIZAR UNA COLONIA (LANZAR ATAQUE)

Un dado de la galaxia rebelde con el resultado  representa normalmente un ataque de esta contra tu imperio. Las acciones posibles se presentan en el tablero de galaxia rebelde (no utilices ninguna acción de un planeta colonizado) y dependen del nivel imperial de la galaxia rebelde. Tan solo se ejecuta la acción correspondiente al nivel actual. Si la acción contiene la anotación «Solo una vez por turno», todas las acciones «Utilizar una colonia» subsiguientes serán consideradas acciones inservibles; descártalas de inmediato y no puedes seguirlas.

FINAL DEL JUEGO EN SOLITARIO

La galaxia rebelde gana inmediatamente si alcanza **21 puntos de victoria o más** o si su ficha imperial alcanza la casilla que contiene la **calavera y los huesos cruzados** en el marcador imperial. Si por el contrario el jugador alcanza 21 puntos de victoria, el jugador ganará automáticamente.



CRÉDITOS

Diseño: Scott Almes • **Ilustraciones:** William Bricker • **Edición:** Brittany Coe y Andy Harrison • **Desarrollo del juego:** Michael Coe • **Diseño gráfico:** Benjamin Shulman
Publicado por Gamelyn Games

Productores honoríficos: Craig Wheatley, Dr. Mathias Knelangen, Stephen B. Eckman, Andrew Scarlattelli y Luke Fortier, SSJ4GOGETA12, Lee Brumbaugh, Matt Pemberton, Nicholas Gyore y Robert Corbett

Agradecimientos especiales: Scott quiere agradecer a su esposa, Beth, su constante apoyo en perseguir el sueño de ver su nombre impreso en cartón. Y quiere extender un especial y emocionado «¡GRACIAS!» a la comunidad Tiny Epic por haber hecho ese sueño una realidad.

Michael quiere agradecer a su esposa, Brittany, su aportación creativa y su apoyo. También quiere agradecer a Scott Almes su acertado diseño, a Bill Bricker sus sugerentes ilustraciones, a Ben Shulman su inspirado diseño gráfico y a Martha Harms por su talento al poner su voz.

Un agradecimiento muy especial a Nathaniel Hobbes, Conrad Rustad, Nathan Hatfield, Rainer Ahlfors, Donald Dennis, Marty Connell, Marcos «TOPO» Hidalgo y Elio «Helios» Minutillo por su decisivo desarrollo de *Tiny Epic Galaxies*.

¡Y por último, todos los responsables de *Tiny Epic Galaxies* agradecemos a los 12.458 inversores en Kickstarter que hayan hecho realidad el juego! ¡La comunidad de *Tiny Epic* es, con diferencia, el mejor y más creativo grupo de personas que hay en Kickstarter!

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Edición: Xavi Garriga • **Traducción:** Patxo Sans y Jaime Molina • **Revisión:** Marc Figueras y Marià Pitarque • **Maquetación:** Cecilia Ramírez

DEVIR
GUILI

Editado por:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Rosselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.es



www.GamelynGames.com

©2015 Gamelyn Games LLC Todos los derechos reservados.
No está permitida la reproducción de ningún elemento de este producto sin permiso expreso. Pequeñas Grandes Galaxias, Gamelyn Games y el logotipo de TEG son marcas comerciales de Gamelyn Games LLC.