

PLANET STEAM™



REGLAS DEL JUEGO



INTRODUCCIÓN



¡Señoras y caballeros, bienvenidos a las Colonias! Bueno, a una Colonia. Quizás a ésta le pondremos tu nombre. Apuesto a que te gustaría que una pujante ciudad se llamase como tú.

Efectivamente, estamos en pleno crecimiento, con empresarios de todo tipo que se arriesgan a cruzar el Mar Hirviente para estar aquí desde el principio. Tenemos agua, ¡un montón! Tenemos cuarzo y cantidad de valiosos metales. No, cavorita no, lo habitual aquí son los aerostatos sustentados por bolsas de gas. Hay rocas candentes por todas partes, así que tenemos mucha energía disponible. Marca tus concesiones, establece tus recolectores y siéntate a mirar cómo entran los créditos. ¿Qué podría ser más fácil?

¿Todo el mundo tiene sus garantías de inversión? ¡Bien! Lo que las Colonias necesitan en este momento, más que cualquier otra cosa, son hombres y mujeres brillantes que sepan reconocer una oportunidad cuando la ven: magnates, capitalistas con la visión de convertir una ciudad emergente en una ciudad próspera, de hacer que su Colonia sea algo más que un punto en el mapa. Hazlo bien y la capital brindará por ti, falla y nunca querrás volver...

DESCRIPCIÓN GENERAL



Planet Steam es un juego de extracción de recursos y acumulación de riqueza para 2-5 jugadores. Cada jugador asume el papel de un empresario que intenta conseguir el mayor beneficio de los recursos mineros de una ciudad del planeta Steam. Utilizando Recolectores y Convertidores, los jugadores extraen recursos de sus zonas, que también podrán comprar y vender en un mercado cambiante.

OBJETIVO DEL JUEGO



El ganador será el jugador con más riqueza al final de la partida.

COMPONENTES



- ⊗ 1 tablero
- ⊗ 90 figuras de plástico:
 - ✗ 35 Recolectores de color bronce
 - ✗ 14 Convertidores de Cuarzo plateados
 - ✗ 14 Convertidores de Metales dorados
 - ✗ 14 Convertidores de Energía grises
 - ✗ 13 Alimentadores de color bronce
- ⊗ 350 fichas de cartón:
 - ✗ 85 marcadores de concesión (14 negros, 14 verdes, 14 naranjas, 14 púrpuras, 14 amarillos y 15 grises)
 - ✗ 30 contadores de Cuarzo (5x "5", 25x "1")
 - ✗ 30 contadores de Metales (5x "5", 25x "1")
 - ✗ 30 contadores de Agua (5x "5", 25x "1")
 - ✗ 30 contadores de Energía (5x "5", 25x "1")
 - ✗ 130 contadores de Crédito (20x "1", 20x "5", 20x "10", 20x "20", 25x "50", 25x "100")
 - ✗ 8 indicadores de oferta y precio de recursos
 - ✗ 1 marcador de oferta de Recolectores
 - ✗ 1 marcador de aerostato de apoyo y base de plástico
 - ✗ 1 marcador de ronda
 - ✗ 4 marcadores de orden
- ⊗ 67 cartas:
 - ✗ 10 cartas de especialista
 - ✗ 40 cartas de transporte (8 amarillas, 8 naranjas, 8 negras, 8 púrpura y 8 verdes)
 - ✗ 14 cartas de certificado (7 licencias de construcción y 7 alojamientos de lujo)
 - ✗ 3 cartas opcionales
- ⊗ 5 hojas de referencia
- ⊗ 1 dado de seis caras
- ⊗ Este libro de reglas



DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES



Esta sección describe los componentes de *Planet Steam* en detalle.

El **tablero** consiste en la terminal de recursos, donde se registra el precio y la oferta de los recursos, y el mapa, donde los jugadores pueden colocar sus marcadores de concesión y utilizar los Recolectores para extraer recursos.



Los **Recolectores** son figuras de plástico que los jugadores colocan en sus zonas para extraer recursos.



Los **Convertidores** son figuras de plástico que los jugadores pueden unir a sus Recolectores para cambiar el tipo de recurso que el Recolector puede extraer.

Los **Alimentadores** son figuras de plástico que los jugadores pueden unir a sus Recolectores para incrementar la cantidad de recursos que el Recolector puede extraer.



Los **marcadores de concesión** son fichas de cartón que los jugadores usan para marcar sus zonas.

Los **contadores de recursos** indican cuántos recursos tiene un jugador. Hay cuatro tipos de recursos: Cuarzo, Metales, Agua y Energía. Los contadores de recursos tienen indicados valores de 1 y 5.



Los **contadores de Crédito** representan el dinero que los jugadores usan para comprar y vender objetos. Están disponibles en valores de 1, 5, 10, 20, 50 y 100.

Los **indicadores de precio de recursos y de oferta de recursos** (de color dorado y bronce respectivamente) son marcadores que los jugadores usan para registrar el precio y la oferta de recursos disponible en la terminal de recursos.



Los jugadores utilizarán el **marcador de oferta de Recolectores** en el tablero para registrar el número y el precio de los Recolectores disponibles en el mercado local de Recolectores.



Los jugadores utilizan el **marcador de arostatato de apoyo y su base de plástico** para indicar la fila de Recolectores en el mapa de la que extraer recursos adicionales.

Los jugadores utilizan el **marcador de ronda** para indicar sobre el tablero la ronda de juego actual.



Los **marcadores de orden** se utilizan en las reglas avanzadas para indicar el orden en el que los recursos se comprarán y venderán durante la Fase de Recursos.

Las **cartas de especialistas** representan personajes de los que los jugadores pueden obtener beneficios. También se utilizan para determinar el orden de juego.



Las **cartas de transporte** representan las naves de carga que los jugadores pueden usar para almacenar los recursos.



Hay dos tipos de **cartas de certificado**: las licencias de construcción y los alojamientos de lujo. Los jugadores pueden utilizar las licencias de construcción para obtener una concesión en una zona. Un alojamiento de lujo da un valor en Créditos al final de la partida.



Las **cartas opcionales** se utilizan tanto con las reglas normales como con las avanzadas y dan a los jugadores capacidades adicionales y un transporte alternativo que utilizar durante la partida.



Las **hojas de referencia** muestran la secuencia del turno y el coste de adquisición de varios objetos en venta durante la partida.

El **dado de seis caras** se utiliza cuando los jugadores intentan obtener una concesión en una zona.



PREPARACIÓN







1. **Coloca el tablero:** coloca el tablero en el centro del área de juego.
2. **Coloca el aerostato de apoyo y el dado:** coloca el aerostato de apoyo y el dado cerca del tablero.
3. **Prepara las reservas:** separa los Recolectores, Convertidores y Alimentadores y colócalos en montones separados cerca del tablero.



Separa los contadores de Cuarzo, Metales, Agua y Energía por tipo y colócalos en diferentes montones cerca del tablero.









Separa las cartas de certificados de licencias de construcción y de alojamientos de lujo siguiendo las indicaciones de la "Tabla 1" de la página 24; colócalas en mazos separados cerca del tablero. Devuelve el resto de cartas de certificado a la caja del juego, ya que no se utilizarán durante la partida.

4. **Prepara las cartas de especialista:** reúne el conjunto de cartas de especialista en función del número de jugadores (tal como se explica a continuación) y colócalas boca arriba y en orden numérico cerca del tablero; éste es el área de cartas de especialista. Cada carta tiene uno o más indicadores de conjunto que los jugadores usan para compilar un conjunto de cartas de especialista. Cada indicador de conjunto corresponde a un número específico de jugadores, como sigue:

- ⊗ 2 jugadores: conjunto de cartas con 2  (2 cartas de especialista)
- ⊗ 3 jugadores: conjunto de cartas con 3  (3 cartas de especialista)
- ⊗ 4 jugadores: conjunto de cartas con 4  (4 cartas de especialista)
- ⊗ 5 jugadores: conjunto de cartas con 5  (5 cartas de especialista)

Devuelve el resto de cartas de especialista a la caja del juego, ya que no se utilizarán durante la partida.

Nota: algunas cartas de especialista incluyen varios indicadores de conjunto, ya que se usan en diferentes conjuntos. Por ejemplo, una carta con indicadores 2  y 3  se utilizará tanto en partidas de dos como de tres jugadores.

5. **Prepara el registro del mercado local de Recolectores:** coloca el marcador de oferta de Recolectores en el espacio del mercado local de Recolectores con un indicador 2  si la partida es de dos jugadores, en el espacio 3  para partidas de tres jugadores, en el 4  para partidas de cuatro jugadores y en el 5  para partidas de cinco jugadores.
6. **Coloca el marcador de ronda:** coloca el marcador de ronda en el espacio del registro de ronda con un indicador 5  en las partidas de cinco jugadores, en el espacio con un indicador 4  en las partidas de cuatro jugadores, en el espacio con un indicador 3  en las partidas de tres jugadores y en el espacio con un indicador 2  en las partidas de dos jugadores.

7. **Prepara los medidores de recursos:** coloca un indicador de precios en el número rojo de cada uno de los cuatro registros de precios de la terminal de recursos (ver "Terminal de recursos en detalle" en la página 17). Coloca un indicador de oferta en el número adecuado de cada uno de los cuatro registros de oferta de la terminal de recursos, según lo indicado en la "Tabla 1" de la página 24.

8. **Coge los marcadores de concesiones:** cada jugador elige un color y coloca los marcadores de concesiones de ese color en su área de juego.

9. **Coge las cartas de transporte iniciales:** cada jugador coge las ocho cartas de transporte que tienen un icono del color que eligió y coloca las cartas de transporte clase 1/clase 2 para cada tipo de recurso en su área de juego con la clase 1 boca arriba. Las cartas de la clase 3/clase 4 se colocarán aparte en el área del jugador para utilizarlas en un momento posterior de la partida.

10. **Coge los recursos iniciales:** cada jugador coge sus recursos iniciales según lo indicado en la "Tabla 2" de la página 24 y los coloca en los correspondientes transportes de su propiedad (ver "Cartas de transporte" en la página 8).

11. **Coge los Créditos iniciales:** cada jugador coge los Créditos iniciales en función del número de jugadores (ver "Tabla 2" en la página 24) y los coloca en su área de juego. Coloca los Créditos restantes en un montón de reserva cerca del tablero.

12. **Coge las hojas de referencia:** cada jugador coge una hoja de referencia.

13. **Coloca los marcadores de concesiones iniciales:** completa la colocación de los marcadores de concesiones iniciales según se muestra en los diagramas de la página 24. Hay una colocación diferente para cada número de jugadores. Coloca los marcadores de concesiones del color adecuado de cada jugador y los marcadores de concesión neutrales en las zonas indicadas.

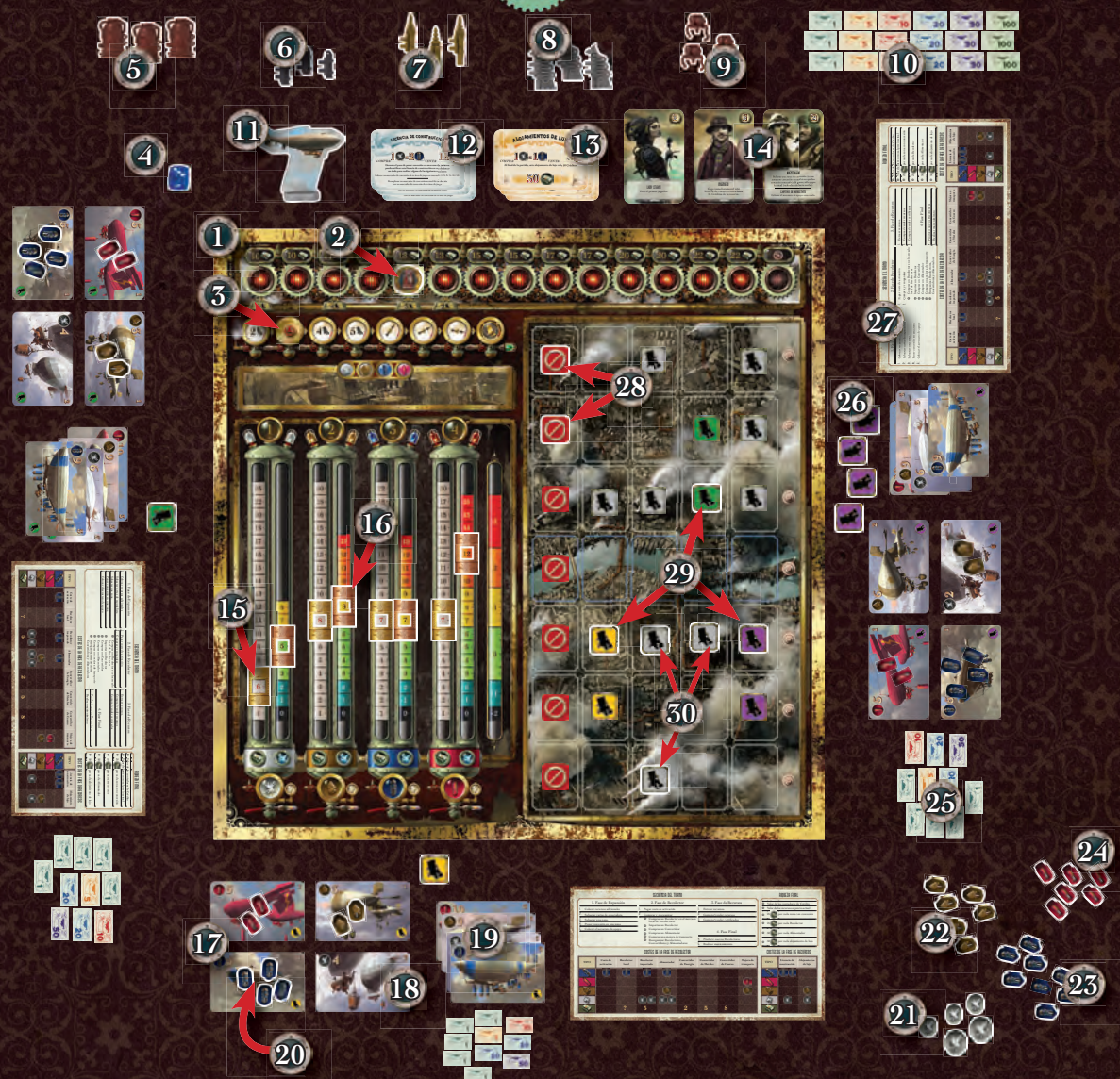
Cuando se juega con dos o tres jugadores, algunas zonas del mapa no estarán disponibles durante la partida. Para indicarlo, coloca boca abajo un marcador de concesión de un color no utilizado por ningún jugador en cada una de las zonas no disponibles (ver "Colocación para diferente número de jugadores" en la página 24).

Los marcadores restantes de colores no usados por los jugadores se devuelven a la caja.

14. **Determina el primer jugador:** cada jugador lanza el dado. El jugador que obtenga el resultado más alto será el primer jugador para el comienzo de la partida. En caso de empate, los jugadores empatados vuelven a tirar el dado hasta que se rompa el empate.

15. **Mejora de carta de transporte:** empezando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador mejora uno de sus cuatro transportes a la clase 2; para hacerlo, dará la vuelta a la carta y dejará boca arriba el lado de la clase 2. Si es su primera partida, se aconseja a los jugadores mejorar el transporte de Agua.

PREPARACIÓN (TRES JUGADORES)

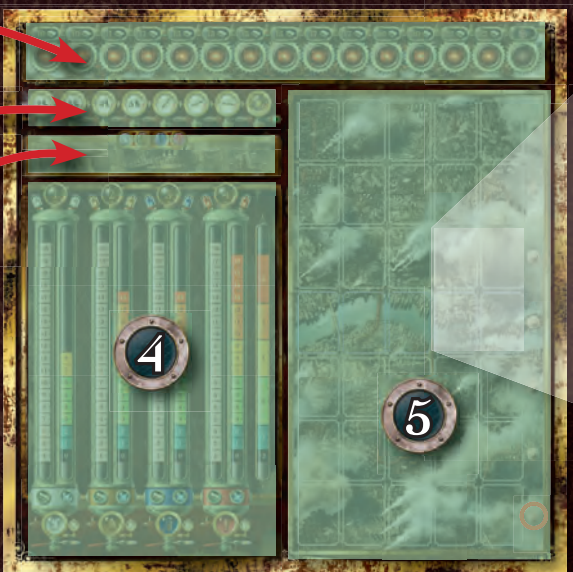


- | | | | |
|---|---|--|---|
| 1. Tablero | 8. Reserva de Convertidores de Cuarzo | 15. Indicador de precios | 23. Reserva de Agua |
| 2. Marcador de oferta de Recolectores local | 9. Reserva de Alimentadores | 16. Indicador de oferta | 24. Reserva de Energía |
| 3. Marcador de ronda | 10. Reserva de Crédito | 17. Cartas de transporte iniciales | 25. Créditos iniciales |
| 4. Dado | 11. Aerostato de apoyo | 18. Carta de transporte inicial mejorado | 26. Marcadores de concesión del jugador |
| 5. Reserva de Recolectores | 12. Reserva de licencias de construcción | 19. Cartas de transporte de la clase 3/4 | 27. Hoja de referencia |
| 6. Reserva de Convertidores de Energía | 13. Reserva de alojamientos de lujo | 20. Recursos iniciales | 28. Zonas no disponibles |
| 7. Reserva de Convertidores de Metales | 14. Cartas de especialistas (conjunto de 3) | 21. Reserva de Cuarzo | 29. Marcadores de concesión de jugadores (sobre el tablero) |
| | | 22. Reserva de Metales | 30. Marcadores de concesión neutral (sobre el tablero) |





EL TABLERO EN DETALLE



1. Registro del mercado local de Recolectores

2. Registro de ronda

3. Recuadro de recursos adicionales

4. Terminal de recursos

5. Mapa

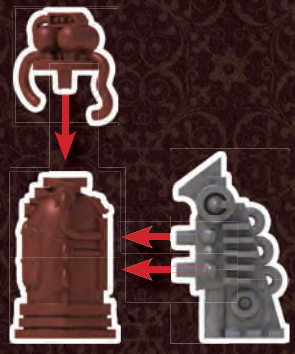
6. Zona

7. Dársena de amarre

8. Zona de río



UNIÓN DE CONVERTIDORES Y ALIMENTADORES



Los jugadores unirán y separarán los Convertidores y Alimentadores durante la Fase de Recolector del turno.



DESARROLLO DEL JUEGO



Planet Steam se juega a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consta de cuatro fases que se resuelven una tras otra. Tras la última fase, la ronda finaliza y comienza la siguiente ronda. La partida continúa de esta manera hasta que los jugadores avanzan el marcador de ronda al espacio final del registro de ronda (ver “Ganar la partida” en la siguiente columna).

FASES

Durante cada ronda, los jugadores resuelven en orden las siguientes fases. Las reglas detalladas para cada fase las encontrarás a partir de la página 10.

- 1. Fase de Expansión:** durante la Fase de Expansión, los jugadores colocan recursos adicionales, adquieren cartas de especialistas mediante subastas, colocan marcadores de concesión y colocan el aerostato de apoyo.
- 2. Fase de Recolector:** durante la Fase de Recolector, los jugadores compran y reorganizan los Recolectores, Convertidores y Alimentadores. También pueden comprar mejoras de los transportes.
- 3. Fase de Recursos:** durante la Fase de Recursos, los jugadores extraen recursos y los compran y venden en la terminal de recursos.
- 4. Fase Final:** durante la Fase Final, los jugadores rellenan la oferta de Recolectores del mercado local, avanzan el marcador de ronda y preparan el tablero y las cartas de especialista para la siguiente ronda.

ORDEN DE JUEGO

Los jugadores realizan algunas fases y pasos siguiendo el orden de juego. Para hacerlo, el jugador que posea la carta de especialista con un orden de juego de “1” (es decir, Lady Steam) resolverá esa fase o paso en primer lugar. Después, el jugador con una carta de especialista con el siguiente orden de juego (es decir, “2”) resolverá su fase o paso y se continuará así hasta que todos los jugadores hayan completado la fase o paso.

GANAR LA PARTIDA



Después de que el marcador de ronda avance al espacio final del registro de ronda – el espacio que contiene un icono de jugador dorado – los jugadores calcularán su **RIQUEZA FINAL** para determinar quién es el ganador. Cada jugador calcula esta riqueza final sumando el valor en Créditos de sus bienes al valor de sus marcadores de Créditos. Los bienes tienen el siguiente valor en Créditos:

- ⊗ Cada recurso tiene un valor en Créditos igual al precio actual del recurso indicado en la terminal de recursos.
- ⊗ 25 Créditos por cada zona con concesión.
- ⊗ 25 Créditos por cada Recolector.
- ⊗ 50 Créditos por cada Alimentador.
- ⊗ 50 Créditos por cada alojamiento de lujo.

Las licencias de construcción, los transportes y Convertidores no tienen valor en Créditos.

El jugador con la riqueza final más alta será el ganador. Si varios jugadores empatan tras el recuento de Créditos, todos ellos compartirán la victoria.

Ejemplo: Al final de la partida, Kay tiene marcadores de concesión en 10 zonas (lo que le reporta 250 Créditos en total), 6 Recolectores (150 Créditos), 1 Alimentador (50 Créditos) y 1 alojamiento de lujo (otros 50 Créditos). Tiene 5 recursos de Agua con un valor de 8 Créditos cada uno (le reporta 24 Créditos) y 2 de Energía con un valor de 5 Créditos cada uno (6 Créditos en total). Tiene 20 Créditos en marcadores de Créditos. El valor total de sus bienes y sus marcadores de Créditos asciende a 550 Créditos.

LIMITACIONES DE LOS COMPONENTES

Los recursos y Créditos **no están** limitados por el número de fichas incluidas en el juego. Si los jugadores necesitaran recursos o Créditos adicionales, pueden usar cualquier ficha o moneda disponible.

Todas las piezas de plástico (Recolectores, Convertidores y Alimentadores) y el resto de las fichas **sí** están limitadas por el número de componentes incluidos en el juego.

DESCRIPCIÓN DE ZONA Y RECOLECTOR



Esta sección describe las reglas para las zonas y los Recolectores.




ZONA

El mapa que forma parte del tablero está dividido en **ZONAS**. Una zona puede estar **CON CONCESIÓN** o **SIN CONCESIÓN**. Una zona con concesión tendrá un marcador de concesión de un jugador o un marcador neutral. Una zona sin concesión no tendrá ningún marcador de concesión. Algunas zonas tienen un borde azul: son las **ZONAS DE RÍO**. Los jugadores pueden utilizar las zonas de río para extraer Agua sin gastar Energía (ver "Fase de Recursos" en la página 14).

Cuando jueguen 2 ó 3 jugadores, algunas zonas tendrán marcadores de concesión boca abajo. Los jugadores no podrán utilizar las zonas marcadas de esta forma. En términos de juego, estas zonas no se consideran ni zonas con concesión ni zonas sin concesión.

RECOLECTOR

Los jugadores utilizan los **RECOLECTORES** para extraer **RECURSOS**. Pueden colocarlos en sus zonas con concesión y en cada una de éstas sólo puede haber 1 Recolector. Hay dos tipos de Recolectores en *Planet Steam*: los **RECOLECTORES NORMALES** y **RECOLECTORES AVANZADOS**. Los normales son aquéllos a los que no se les ha añadido un Convertidor y sólo podrán extraer Agua. Un Recolector avanzado es aquél al que se le ha añadido un Convertidor, lo que le permite extraer Cuarzo, Metales o Energía en vez de Agua. Tener o no un Alimentador no afectará al tipo, normal o avanzado, de Recolector. Cada Convertidor permite extraer un tipo diferente de recurso, según se indica a continuación:

-  Un Convertidor de Cuarzo (plateado) permite a un Recolector extraer Cuarzo.
-  Un Convertidor de Metales (dorado) permite a un Recolector extraer Metales.
-  Un Convertidor de Energía (gris) permite a un Recolector extraer Energía.

Un Recolector puede estar unido de forma simultánea a un Convertidor y a un Alimentador (ver "Unión de Convertidores y Alimentadores" en la página 6).

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS



Esta sección describe las reglas de las cartas de transporte y de especialista.

CARTAS DE TRANSPORTE

Hay un conjunto de ocho cartas de transporte en cada color de jugador. El icono de jugador impreso en la esquina inferior derecha de cada carta de transporte indica el color de jugador de cada conjunto.

Cada una de estas cartas tiene un símbolo de recurso seguido de un número impreso en la esquina superior izquierda. El símbolo indica el tipo de recurso que el jugador puede colocar sobre la carta. No podrá colocar un tipo de recurso que no coincida con el indicado en la carta de transporte.



CARTAS DE TRANSPORTE EN DETALLE

- Símbolo de recurso:** indica el tipo de recurso que el jugador puede colocar sobre la carta de transporte.
- Capacidad de carga:** indica el número de recursos que el jugador puede colocar sobre la carta de transporte.
- Indicador de clase:** indica la clase del transporte; cuanto más alta es la clase mayor es su capacidad de carga.
- Color de jugador:** el color de este icono indica el conjunto de cartas de transporte que corresponde a cada jugador.

El número a continuación del símbolo del recurso es la **CAPACIDAD DE CARGA** de ese transporte e indica cuantos recursos puede colocar el jugador sobre la carta. Si un jugador excediera la capacidad de carga de un transporte, deberá devolver el exceso a la reserva de ese tipo de recurso.

El número en la esquina superior derecha de la carta de transporte indica la clase de éste. Cada jugador comienza la partida con cuatro cartas de transporte de clase 1/clase 2 en su área de juego – una para cada recurso. Nunca puede tener más de cuatro cartas de transporte en su área de juego, pero puede mejorar una de estas cartas a una clase mayor aumentando así su capacidad de carga (ver “Comprar una mejora de transporte” en la página 13). Un jugador puede mejorar cada carta de transporte hasta tres veces.

Cada carta de transporte tiene dos caras y cada cara representa una clase diferente del mismo transporte. La clase 1 y la clase 2 están en caras opuestas de la misma carta de transporte y la clase 3 y la clase 4 están en caras opuestas de la misma carta de transporte.

CARTAS DE ESPECIALISTA

Durante la Fase de Expansión, cada jugador adquiere una de las cartas de especialista. Tienen dos propósitos: determinar el orden de juego y dar beneficios al jugador que posee la carta de especialista. Cada una de estas cartas tiene un número impreso en la esquina superior derecha. Este número indica el **ORDEN DE JUEGO** en cada ronda de juego. El jugador que tenga la carta de especialista con el número más bajo será el primero en actuar, seguido por el jugador que tenga la carta con el segundo número más bajo y así sucesivamente. Al jugador que está resolviendo su turno se le denomina **JUGADOR ACTUAL**.

En las partidas con dos o tres jugadores, se utilizan algunas cartas de especialista que muestran dos especialistas. Si un jugador posee una de estas cartas, podrá beneficiarse de ambos especialistas durante la ronda.

La siguiente sección describe los beneficios que proporciona cada especialista:

Lady Steam

El jugador que posea la carta de especialista de Lady Steam será el primer jugador y actuará primero en cada fase del turno.

Aventurero

El jugador que posea la carta de especialista de Aventurero elegirá una zona sin concesión para pujar por ella durante la Fase de Expansión (ver “Subastar una zona” en la página 11). Si el jugador gana la ronda de pujas de esa subasta, sólo pagará a la reserva la mitad de su puja, redondeando hacia arriba.

Capitán de aerostato

El jugador que posea la carta de especialista de Capitán de aerostato colocará el aerostato de apoyo en una dársena de amarre durante la Fase de Expansión (ver “Colocar el aerostato de apoyo” en la página 12).

Ingeniero

El jugador que posea la carta de especialista de Ingeniero puede coger inmediatamente una licencia de construcción o 15 Créditos de la reserva.

Agente bancario

El jugador que posea la carta de especialista de Agente bancario puede mejorar inmediatamente uno de sus transportes a la siguiente clase o coger 1 recurso de su elección de la reserva (sin afectar al registro de oferta de la terminal de recursos) y colocarlo sobre la carta de transporte apropiada.

CARTAS DE ESPECIALISTA EN DETALLE

1. **Indicador del orden de juego:** este número marca el orden de juego para cada ronda de la partida excepto la primera.

2. **Título del especialista:** éste es el título del especialista representado en la carta. Algunas cartas tienen dos especialistas, cada uno con su título.

3. **Beneficios:** este texto describe los beneficios que el especialista proporciona al jugador. Algunas cartas tienen dos especialistas, cada uno con su beneficio.

4. **Indicador de conjunto:** este icono indica el conjunto de cartas de especialista que se debe usar en una partida, en función del número de jugadores.

AVENTURERO
Subasta una zona sin concesión (o una zona con concesión neutral si no quedan zonas sin concesión). Si ganas, sólo pagas la mitad (redondeando hacia arriba).

CAPITÁN DE AEROSTATO
Coloca un aerostato de apoyo esta ronda.

LA RONDA DE JUEGO



Esta sección describe la ronda de juego en detalle.

FASE DE EXPANSIÓN

Para resolver la Fase de Expansión los jugadores seguirán estos pasos:

1. Colocar recursos adicionales
2. Subastar cartas de especialista
3. Subastar una zona
4. Poner concesión en una zona
5. Colocar el aerostato de apoyo

Colocar recursos adicionales

Durante esta fase, los jugadores comprueban el registro de oferta de cada recurso en la terminal de recursos y, si es posible, colocan recursos en el recuadro de recursos adicionales (Ver "Terminal de recursos en detalle" en la página 17). Si una oferta de recursos está en "1" o más, se colocará uno de esos recursos en el recuadro de recursos adicionales y se ajustará la oferta de recursos disponibles moviendo un espacio hacia abajo el indicador en el registro de ofertas.

Ejemplo: La oferta de Cuarzo está en "2". Los jugadores colocarán 1 Cuarzo en el recuadro de recursos adicionales y bajarán la oferta a "1". La oferta de Metales está a "0", así que no se colocarán Metales en el recuadro de recursos adicionales. Los jugadores continuarán este proceso con el Agua y la Energía.

Subastar cartas de especialista

Durante este paso, los jugadores participarán en una subasta para adquirir las cartas de especialista. Cada jugador debe adquirir una carta durante la subasta. Antes de que la subasta comience, los jugadores sin Créditos recibirán 2 Créditos de la reserva.

Desarrollo de las subastas

El primer jugador comienza la ronda inicial de pujas de la subasta. Para la subasta de la primera ronda de la partida, el primer jugador será el elegido como tal durante la preparación del juego. En las subastas de las siguientes rondas, el primer jugador será aquél que poseyera la carta de Lady Steam en la ronda anterior. El proceso de puja se realiza según el orden de los jugadores en la mesa, empezando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y no según el orden de juego.

Para comenzar una ronda de pujas, el primer jugador pujará un número de Créditos por la oportunidad de elegir una carta

de especialista. Debe pujar al menos 1 Crédito y no puede pasar. Después, el jugador sentado a su izquierda pujará o pasará. Cada puja debe exceder cualquier puja anterior de esa ronda de pujas, pero un jugador no podrá pujar más de lo que pueda pagar en Créditos. La subasta continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores, excepto el de la puja más alta, hayan pasado. Un jugador que pase en una ronda de pujas no podrá volver a pujar en esa ronda de pujas.

El jugador con la puja más alta gana la ronda de pujas, paga a la reserva una cantidad de Créditos igual a su puja, elige una carta de especialista entre las disponibles y la coloca en su área de juego. La carta de especialista permanecerá en su poder durante el resto de la ronda. Si el jugador eligiera el Ingeniero o el Agente bancario, resolvería los beneficios de esos especialistas inmediatamente. Si un jugador elige a Lady Steam, no se convierte en el primer jugador para la subasta actual.

Cuando un jugador gana una ronda de pujas, no podrá seguir participando en la subasta de cartas de especialista de esa ronda de juego; los jugadores restantes iniciarán una nueva ronda de pujas. El primer jugador comenzará todas las rondas de pujas hasta que él realice la puja máxima y reciba una carta de especialista. Tras esto, el primer jugador será el primero de los jugadores a su izquierda que no haya ganado aún una ronda de pujas. Éste será el primer jugador para las restantes rondas de pujas hasta que gane una ronda de pujas y se elija al siguiente jugador sentado a su izquierda. El proceso continuará hasta que todos los jugadores hayan ganado una ronda de pujas y hayan recibido una carta de especialista.

Nota: los jugadores pueden, a su elección, revelar u ocultar los Créditos que poseen. Los jugadores no pueden examinar los Créditos de otros jugadores.

Coger recursos adicionales

Cuando un jugador gana una ronda de pujas y coge una carta de especialista, inmediatamente coge 1 recurso, si hay, del recuadro de recursos adicionales. Tras cogerlo, colocará ese recurso en la carta de transporte apropiada de su área de juego si la capacidad de carga de ésta se lo permite (ver "Cartas de transporte" en la página 8). Si la carta no tuviera ya capacidad para recursos adicionales, deberá devolver el recurso a la reserva y ajustar la oferta disponible de ese recurso moviendo el indicador un espacio hacia arriba en el registro de oferta. Ésta es la **única** circunstancia en la que se incrementa la oferta de un recurso si un jugador no tiene capacidad suficiente en su carta de transporte para él. Si quedasen recursos adicionales en el tablero al final del paso de subasta de cartas de especialista, los jugadores los devolverán a la reserva y ajustarán la oferta disponible de dichos recursos moviendo los indicadores un espacio hacia arriba en el registro de ofertas.

Nota: un jugador que eligiese la carta de Agente bancario puede mejorar su carta de transporte antes de coger 1 recurso adicional debido a la subasta.



Ejemplo de subasta de una carta de especialista

Primera ronda de pujas: hay cuatro cartas de especialista disponibles al principio de la subasta. Martín es el primer jugador y abre la subasta con una puja de 20 Créditos. Jen, sentada a su izquierda, puja 22 Créditos. Kay, la tercera jugadora, así como Eric, el cuarto jugador, pasan. Es el turno de Martín de nuevo y aumenta su puja a 25 Créditos. Jen no quiere pujar más y pasa. Dado que Kay y Eric ya pasaron y no pueden pujar de nuevo en esta ronda de pujas, la puja de Martín es la más alta. Gana la ronda de pujas y paga 25 Créditos a la reserva. Examina las cuatro cartas de especialista y elige el Aventurero (la carta número 2). Coloca la carta en su área de juego y después elige 1 Cuarzo como recurso adicional y lo coloca en su carta de transporte de Cuarzo.

Segunda ronda de pujas: Jen comienza la ronda de pujas porque está a la izquierda de Martín, anterior primer jugador que ya ha ganado una ronda de pujas. Hay tres cartas de especialista a la espera de un ganador. Eric gana esta ronda de pujas con una puja de 15 Créditos, que es la más alta; elige a Lady Steam (carta número 1) y elige Metales como su recurso adicional.

Tercera ronda de pujas: ahora Jen y Kay pujan por el derecho a coger una de las dos últimas cartas de especialista y los recursos adicionales. Jen no puede pasar y debe abrir la ronda con una puja inicial de al menos 1 Crédito. Jen puja 1 Crédito y Kay pasa. Jen paga 1 Crédito y coge al Ingeniero (carta número 4). Coge una licencia de construcción (el beneficio del Ingeniero) y Agua como recurso adicional.

Cuarta ronda de pujas: Kay coge al Capitán de aerostato (carta número 5) pagando la puja mínima de 1 Crédito. Coge el último recurso adicional, que es de Energía, pero como su carta de transporte de Energía ya está al máximo de su capacidad de carga, debe devolver el recurso a la reserva y ajustar el indicador de oferta subiéndolo un espacio en el registro de oferta.

Subastar una zona

Durante este paso, el jugador que posea la carta de especialista de Aventurero elegirá una zona sin concesión del mapa para que sea subastada. Los jugadores resolverán la subasta utilizando las mismas reglas que en la subasta de cartas de especialista, aunque el primer jugador será el que posea a Lady Steam ahora. Este jugador comenzará la subasta con una puja inicial y después las pujas continuarán siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El jugador que realice la puja más alta pagará a la reserva una cantidad de Créditos igual a la puja realizada y colocará uno de sus marcadores de concesión en la zona subastada. Si el jugador con el Aventurero ganara la ronda de pujas de la subasta, sólo pagaría la mitad de su puja (redondeando hacia arriba). Este jugador podrá pujar una cantidad mayor que el número de Créditos que tenga, siempre que la cantidad final a pagar, tras dividir a la mitad, no sea superior a los Créditos que posea.

Si no hay más zonas sin concesión antes de la subasta, el jugador con la carta de especialista del Aventurero podrá elegir una zona con una concesión neutral para subastarla. El jugador que realice la puja más alta se quedará con la zona y cambiara el marcador de concesión neutral por uno propio.

Poner concesión en una zona

Durante este paso, los jugadores pueden colocar marcadores de concesión en zonas sin concesión. Cada jugador, en el orden de juego, puede colocar un marcador de concesión por medio de uno de estos dos procedimientos:

- ⊕ Lanzar un dado
- ⊕ Utilizar una licencia de construcción

Lanzar un dado

El jugador actual elige una zona sin concesión en el mapa donde quiera colocar uno de sus marcadores de concesión. Después, lanza un dado. Si el resultado es 4, 5 ó 6, colocará uno de los marcadores de concesión de su área de juego en la zona elegida.

El jugador naranja quiere colocar una concesión en la zona A. Desgraciadamente, obtiene un 1 en el dado. Ahora, deberá elegir una de las zonas sin concesión disponibles: B, C o D.

Si el resultado del dado es 1, 2 ó 3, colocará uno de los marcadores de concesión de su área de juego en la primera zona sin concesión del mapa en **cualquiera** de las direcciones ortogonales (horizontal o vertical, a su elección), a partir de la zona que eligió originalmente. Si no hubiese zonas sin concesión en ninguna de las direcciones, el jugador ganará 15 Créditos en vez de colocar el marcador de concesión.

Una vez que ha lanzado el dado, independientemente de si ha colocado o no un marcador de concesión por este método, el jugador no podrá utilizar una licencia de construcción en esa ronda. Si no hay zonas sin concesión, no se podrá lanzar el dado para colocar un marcador de concesión en una zona.

Utilizar una licencia de construcción

El jugador actual puede usar una licencia de construcción para poner una concesión en una zona siguiendo uno de los procedimientos siguientes:

- ⊗ Colocando uno de sus marcadores de concesión en una zona sin concesión de su elección sin lanzar un dado.
- ⊗ Reemplazando un marcador de concesión neutral por uno de los suyos.

Tras usar una licencia de construcción, debe devolverse a la caja del juego. Un jugador puede poseer tantas licencias de construcción como pueda conseguir, pero sólo podrá usar una por turno. No es necesario tener al Ingeniero para usar una licencia de construcción.

Nota: las zonas de río se tratan de la misma forma que las demás a efectos de subastas y concesiones.

Colocar el aerostato de apoyo

El jugador que posea la carta de especialista del Capitán de aerostato colocará el aerostato de apoyo en una de las siete dársenas de amarre del margen derecho del mapa. El aerostato de apoyo permite la extracción de 1 recurso adicional a cada Recolector situado en la misma fila que la dársena de amarre en la que se encuentra (ver "Aerostato de apoyo" en la página 16).

FASE DE RECOLECTOR

Durante esta fase, los jugadores gastan Créditos y recursos para comprar Recolectores, Convertidores, mejoras de transportes y Alimentadores. Para **GASTAR** Créditos o recursos, los jugadores deben coger de su área de juego los contadores que quieren gastar y colocarlos en la reserva. Los jugadores no ajustan la oferta de recursos en la terminal de recursos cuando los gastan.

Los jugadores resuelven esta fase en el orden de juego indicado por las cartas de especialista. El jugador con el número de carta de especialista más bajo será el primero en resolver los dos pasos de esta fase, y luego lo hará el segundo jugador con el número más bajo, y así sucesivamente. Para resolver la fase, cada jugador llevará a cabo estos dos pasos:

1. Pagar coste de activación
2. Comprar y reorganizar



El jugador naranja posee la carta de especialista de Capitán de aerostato y coloca el aerostato de apoyo en la dársena de amarre mostrada a la derecha. Durante la Fase de Recursos, cada Recolector en esa fila podrá extraer 1 recurso adicional, incluido el Recolector del jugador verde.

Pagar coste de activación

Durante este paso, el jugador actual puede gastar 1 recurso de Agua como **COSTE DE ACTIVACIÓN**. Si elige pagar este coste, podrá continuar con el siguiente paso de esta fase. El jugador actual completa **ambos pasos** de esta fase antes de que el siguiente jugador, según el orden de juego, inicie esta fase. Si el jugador actual no paga el coste de activación, deberá coger 1 recurso de Agua de la reserva y su fase concluirá inmediatamente.

Comprar y reorganizar

Si el jugador actual paga el coste de activación en el primer paso de esta fase podrá realizar cualquiera de las siguientes acciones en cualquier orden y repetirlas:

- ⊗ Comprar un Recolector en el mercado local de Recolectores.
- ⊗ Importar un Recolector.
- ⊗ Comprar un Convertidor.
- ⊗ Comprar un Alimentador.
- ⊗ Comprar una mejora de transporte.
- ⊗ Reorganizar Recolectores, Convertidores y Alimentadores.

Comprar un Recolector en el mercado local de Recolectores

El jugador actual puede adquirir un Recolector en el mercado local de Recolectores. Para ello, el jugador gasta 1 recurso de Agua más tantos Créditos como el precio indicado en el espacio ocupado por el marcador de oferta de Recolectores. Tras gastar el Agua y los Créditos, el jugador cogerá un Recolector de la reserva de Recolectores y lo colocará en una de sus zonas con concesión que no tenga ya un Recolector. Si el jugador no tuviera zonas con concesión sin Recolector, no podrá comprar un Recolector durante esta fase.

Después de comprar un Recolector, el jugador moverá el marcador de oferta de Recolectores un espacio en dirección al espacio que indica que no quedan existencias. Si un jugador compra el último Recolector disponible en el mercado local de Recolectores, coloca el marcador de oferta de Recolectores en el espacio que indica que no quedan existencias del registro del mercado local de Recolectores.

Importar un Recolector

El jugador actual puede importar un Recolector. Para ello, el jugador gasta 1 recurso de Agua y 2 de Cuarzo y 5 Créditos. Tras gastar los recursos y Créditos, el jugador cogerá un Recolector de la reserva de Recolectores y lo colocará en una de sus zonas con concesión que no tenga ya un Recolector. Si el jugador no tuviera zonas con concesión sin Recolector, no podrá importar un Recolector durante esta fase. Cuando se importa un Recolector, no se mueve el marcador de oferta de Recolectores del registro del mercado local de Recolectores. Se puede importar un Recolector incluso cuando el marcador de oferta de Recolectores indica que no quedan existencias.

Comprar un Convertidor

El jugador actual puede comprar un Convertidor para uno de sus Recolectores. Tras comprarlo, el jugador lo coge de la reserva y lo une a uno de sus Recolectores. Se puede comprar un Convertidor para reemplazar uno ya existente, moviendo ese Convertidor a otro Recolector o devolviéndolo a la reserva. Ningún Recolector puede tener más de un Convertidor a la vez. El número de Créditos que un jugador debe gastar para comprar un Convertidor es el siguiente:

- ⊗ **Convertidor de Cuarzo:** 8 Créditos.
- ⊗ **Convertidor de Metales:** 5 Créditos.
- ⊗ **Convertidor de Energía:** 2 Créditos.

Comprar un Alimentador

El jugador actual puede comprar un Alimentador para uno de sus Recolectores. Un Alimentador incrementa en uno la capacidad de extracción del Recolector. Para comprar un Alimentador, el jugador gasta 1 recurso de Agua, otro de Metales y 2 de Cuarzo. Tras gastar estos recursos, coge un Alimentador de la reserva y lo une a uno de sus Recolectores. Cada Recolector sólo puede tener un Alimentador.



Comprar una mejora de transporte

El jugador actual puede mejorar uno de sus transportes de una clase a la siguiente superior gastando 1 recurso de Metales y 1 recurso de Energía. Cada mejora en la clase de un transporte aumenta su capacidad de carga.

Para mejorar un transporte de la clase 1 a la clase 2 o uno de la clase 3 a la clase 4, da la vuelta a la carta poniendo boca arriba la cara de la clase 2 o de la clase 4 según corresponda. Para mejorar un transporte de la clase 2 a la clase 3, el jugador devolverá su carta de la clase 1/clase 2 a la caja del juego y colocará la carta de la clase 3/clase 4 en su lugar; estas cartas se apartan durante la preparación (ver "Preparación" en la página 4).

Reorganizar Recolectores, Convertidores y Alimentadores

El jugador puede reorganizar libremente cualquiera de sus Recolectores, Convertidores y Alimentadores. Un jugador puede intercambiar la posición de sus Recolectores o moverlos a una de sus zonas con concesión en la que no tuviera un Recolector. El jugador actual también podrá cambiar libremente los Convertidores y los Alimentadores entre sus Recolectores. En este momento, el jugador también tiene la opción de eliminar Convertidores de sus Recolectores y devolverlos a la reserva.

FASE DE RECOLECTOR EN DETALLE

1. El jugador verde paga su coste de activación, 1 recurso de Agua, para poder realizar acciones durante su paso de Comprar y reorganizar.
2. Compra un Recolector del mercado local de Recolectores pagando 1 recurso de Agua y 20 Créditos.
3. Coloca el Recolector en una de sus zonas con concesión.
4. Mueve el marcador de oferta de Recolectores local un espacio en dirección al espacio que indica la falta de existencias.
5. Compra un Convertidor de Energía pagando 2 Créditos y lo une a uno de sus Recolectores.
6. Mueve uno de sus Recolectores con un Convertidor de Cuarzo unido de una a otra de sus zonas, ambas con uno de sus marcadores de concesión.
7. Mejora su transporte de Energía de la clase 1 a la clase 2 gastando 1 recurso de Metales y 1 recurso de Energía.
8. Da la vuelta a la carta de transporte de Energía mostrando la cara de la clase 2.

FASE DE RECURSOS

Durante la Fase de Recursos, los jugadores extraen recursos, compran y venden recursos en la terminal de recursos, y compran y venden certificados.

Para resolver esta fase, los jugadores seguirán estos pasos:

1. Extraer recursos
2. Comprar/vender recursos
3. Comprar/vender certificados

Los jugadores resolverán cada paso completamente antes de proceder con el siguiente. Es decir, todos los jugadores realizarán el paso de extraer recursos antes de realizar el de comprar/vender recursos.

Extraer recursos

Durante este paso, el jugador actual puede usar sus Recolectores para extraer recursos. Los Recolectores pueden extraer recursos mediante la **EXTRACCIÓN BÁSICA** y la **EXTRACCIÓN ADICIONAL**. Cuando se realiza este paso, el jugador consigue todos los recursos mediante la Extracción básica antes de conseguirlos mediante la Extracción adicional.

Extracción básica

El jugador actual debe elegir qué Recolectores va a utilizar para extraer recursos y después gastar 1 recurso de Energía por cada uno de los Recolectores elegidos, con las dos excepciones siguientes:

- ⊗ Recolectores normales en zonas de río.
- ⊗ Recolectores avanzados con un Convertidor de Energía.

El jugador actual puede extraer recursos de las dos excepciones mencionadas sin gastar Energía. Después de gastar las cantidades de Energía apropiadas, el jugador actual obtendrá todos los recursos extraídos cogiéndolos de la reserva y colocándolos en sus correspondientes transportes (ver a continuación). Si cualquiera de los transportes del jugador está lleno, devolverá a la reserva el correspondiente recurso extraído.

Dado que el jugador actual extrae los recursos después de gastar la Energía, no puede gastar recursos de Energía en la misma Fase de Recursos en la que los ha extraído.

La Extracción básica de cada Recolector es la siguiente:

- ⊗ Un Recolector sin un Convertidor extrae 1 recurso de Agua.
- ⊗ Un Recolector con un Convertidor de Energía extrae 1 recurso de Energía.
- ⊗ Un Recolector con un Convertidor de Metales extrae 1 recurso de Metales.
- ⊗ Un Recolector con un Convertidor de Cuarzo extrae 1 recurso de Cuarzo.

Extracción adicional

Tras concluir la extracción básica de recursos, el jugador actual puede obtener recursos adicionales mediante cualquiera de los siguientes métodos de extracción adicional:

- ⊗ Efecto sinérgico.
- ⊗ Alimentador.
- ⊗ Aerostato de apoyo.

Los recursos obtenidos en un Recolector mediante la extracción adicional deben ser del mismo tipo que el recurso obtenido mediante la extracción básica de esta fase. Los Recolectores que no extrajeran recursos durante la extracción básica no podrán extraer recursos durante la extracción adicional.

Efecto Sinérgico

Si el jugador actual tiene Recolectores agrupados ortogonalmente (adyacentes entre sí tanto en vertical como en horizontal) y además todos ellos extraerán el mismo recurso durante la extracción básica, extraerán colectivamente recursos adicionales. El número de recursos que extraerán de forma adicional será igual al número de Recolectores agrupados, menos uno. Por ejemplo, 2 Recolectores agrupados que extrajeran el mismo recurso extraerían 1 recurso adicional, mientras que 3 Recolectores extraerían 2 recursos adicionales, etc. Los efectos de la sinergia no se aplican a Recolectores de diferentes jugadores. Un jugador puede tener más de un grupo de Recolectores extrayendo recursos adicionales mediante el efecto sinérgico.



EJEMPLO DE EXTRACCIÓN BÁSICA



El jugador verde tiene un Recolector normal y 2 avanzados con Convertidor de Metales.

1. Elige extraer recursos utilizando uno de sus Recolectores con un Convertidor de Metales y paga 1 recurso de Energía para obtener 1 recurso de Metales. El otro Recolector con Convertidor de Metales no extraerá nada.

2. Elige extraer recursos utilizando el Recolector normal en la zona del río y extrae 1 recurso de Agua. No necesita gastar Energía para hacer esto.

3. Coloca 1 recurso de Agua y 1 recurso de Energía en sus transportes de Agua y Energía.



Alimentador

Los Recolectores con Alimentador extraen 1 recurso adicional.

Aerostato de apoyo

Un Recolector en la misma fila horizontal que la dársena de amarre donde se encuentra el aerostato de apoyo extraerá 1 recurso adicional.

EJEMPLO DE EXTRACCIÓN ADICIONAL (ALIMENTADOR Y SINERGIA)

El jugador naranja tiene un grupo de 4 Recolectores normales. Uno de ellos tiene un Alimentador. También tiene un transporte de Agua de clase 2 sin nada de Agua. Por lo tanto, podrá cargar un máximo de 7 recursos de Agua.

1. Gasta 4 recursos de Energía (uno por Recolector) para extraer recursos con cada uno de sus Recolectores.
2. Extrae 4 recursos de Agua (uno por cada Recolector) durante la extracción básica.
3. Extrae 1 recurso de Agua durante la extracción adicional gracias al Alimentador.
4. Extrae 3 recursos de Agua durante la extracción adicional gracias al efecto sinérgico.
5. Coloca 7 recursos de Agua en su transporte de Agua.
6. Como el transporte no puede cargar con el octavo recurso de Agua extraído, lo devuelve a la reserva.

EJEMPLO DE EXTRACCIÓN ADICIONAL (SINERGIA Y AEROSTATO DE APOYO)

El jugador púrpura tiene 5 Recolectores avanzados con Convertidores de Cuarzo. Tiene un grupo de 3 Recolectores y otro de 2. Tiene un transporte de clase 4 de Cuarzo.

1. Gasta 5 recursos de Energía (uno por Recolector) para extraer recursos con cada uno de sus Recolectores.
2. Extrae 5 recursos de Cuarzo (uno por cada Recolector) durante la extracción básica.
3. Extrae 2 recursos de Cuarzo durante la extracción adicional gracias a los efectos sinérgicos del grupo de 3 Recolectores ($3 - 1 = 2$).
4. Extrae 1 recurso de Cuarzo durante la extracción adicional gracias a los efectos sinérgicos del grupo de 2 Recolectores ($2 - 1 = 1$).
5. Extrae 2 recursos de Cuarzo durante la extracción adicional gracias al aerostato de apoyo (uno por cada Recolector en la misma fila que el aerostato de apoyo).
6. Coloca los 10 recursos de Cuarzo en su transporte de Cuarzo.

DESCRIPCIÓN DE LA TERMINAL DE RECURSOS

Esta sección describe los medidores y registros de la terminal de recursos.

MEDIDORES DE RECURSOS

La terminal de recursos tiene cuatro MEDIDORES DE RECURSOS, cada uno de los cuales tiene un REGISTRO DE PRECIO (en blanco) y un REGISTRO DE OFERTA (en varios colores). Sobre cada medidor hay un número que indica el orden y en la parte inferior de cada medidor se muestra el icono de cada recurso.

Registro de precio

El registro de precio contiene una serie de números que indican el precio potencial, en Créditos, del correspondiente recurso. Bajo el registro de precio hay un icono de Crédito (\$) para recordar a los jugadores que ese registro indica el precio de ese recurso. El precio del recurso se marca con un indicador de precio, que los jugadores habrán colocado durante la preparación (ver "Preparación" en la página 4). Cada vez que los jugadores deban ajustar el precio de un recurso, moverán arriba o abajo el indicador de precio por el registro según sea necesario (ver "Ajuste de precios" en la página 18).

Un jugador no puede reducir el precio de un recurso por debajo del valor impreso más bajo en el registro de precios ni puede aumentarlo por encima del valor impreso más alto del registro de precios.

Registro de oferta

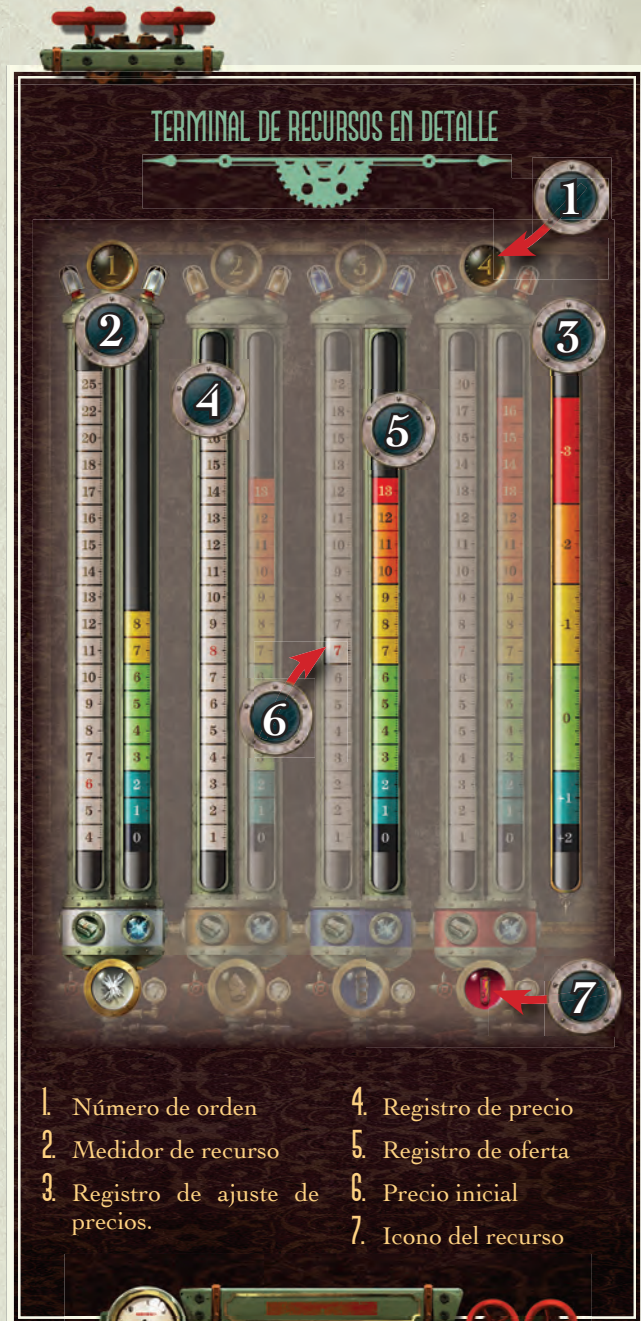
El registro de oferta contiene una serie de números que indican la oferta potencial del correspondiente recurso. Bajo el registro de oferta hay un icono de oferta (\$) para recordar a los jugadores que ese registro indica la oferta del recurso. La oferta del recurso se marca con un indicador de oferta, que los jugadores habrán colocado durante la preparación (ver "Preparación" en la página 4).

Cada vez que los jugadores deban ajustar la oferta de un recurso, moverán arriba o abajo el indicador de oferta por el registro según sea necesario (hacia arriba si se incrementa la oferta y hacia abajo si disminuye).

Un jugador no puede reducir la oferta de un recurso por debajo de cero. Además, un jugador no podrá aumentar la oferta de un recurso por encima del valor impreso más alto del registro de oferta.

REGISTRO DE AJUSTE DE PRECIOS

El registro de ajuste de precios es un registro coloreado en la terminal de recursos que no forma parte de ninguno de los cuatro medidores de recursos. Los jugadores utilizan el registro de ajuste de precios para determinar cómo cambia el precio actual de un recurso durante la partida (ver "Ajuste de precios" en la página 18).



1. Número de orden
2. Medidor de recurso
3. Registro de ajuste de precios.
4. Registro de precio
5. Registro de oferta
6. Precio inicial
7. Icono del recurso

Comprar/vender recursos

Durante este paso, cada jugador puede comprar y vender recursos utilizando la terminal de recursos. Siguiendo el **NÚMERO DE ORDEN** en los medidores de recursos, cada jugador, por orden de juego, puede comprar o vender cualquier cantidad de ese recurso. Por ejemplo, el primer jugador podrá comprar o vender cualquier cantidad de Cuarzo (número de orden "1") y después, el resto de los jugadores siguiendo el orden de juego podrá comprar o vender cualquier cantidad de Cuarzo. Entonces, el primer jugador podrá comprar o vender cualquier cantidad de Metales (número de orden "2") seguido por el resto de jugadores en el orden de juego. Se continúa de esta manera con el Agua y la Energía hasta que cada uno de los jugadores ha tenido la oportunidad de comprar o vender cada uno de los cuatro recursos.

Cuando el jugador actual resuelve este paso comprando o vendiendo un recurso concreto, podrá realizar **una** de las siguientes acciones: comprar, vender o pasar.

Comprar

Para resolver una acción de compra, el jugador actual puede comprar recursos hasta una cantidad igual a la oferta de recursos mediante el gasto de un número de Créditos igual al precio del recurso multiplicado por el número de recursos comprados. El jugador cogerá los recursos de la reserva y los colocará en su transporte. Entonces, reducirá la oferta del recurso bajando el indicador de oferta un número de espacios igual al número de recursos comprados. Finalmente, ajustará el precio del recurso (ver "Ajuste de precios" en la siguiente columna).

Si el jugador compra más recursos de los que puede colocar en su transporte, devolverá el exceso de recursos a la reserva sin ajustar el registro de oferta del recurso.

Ejemplo: actualmente, el precio del Agua es de 7 Créditos y la oferta del Agua es de seis. Jen compra 2 recursos de Agua por 14 Créditos. Gasta los 14 Créditos, coge 2 recursos de Agua de la reserva y los coloca en su transporte de Agua. Reduce la oferta de Agua 2 espacios y entonces ajusta el precio. La oferta está en los espacios verdes, lo que significa que el precio no cambia. Entonces, el siguiente jugador en el orden de juego tendrá la oportunidad de comprar o vender Agua.

Vender

Para resolver una acción de venta, el jugador actual puede vender cualquier número de recursos que tenga en ese momento en su carta de transporte colocándolos en la reserva (ver "Ejemplo de venta de recursos" en la página 19). Entonces, recibe una cantidad de Créditos de la reserva igual al número de recursos vendidos multiplicado por el precio del recurso. Tras vender sus recursos, el jugador actual aumentará la oferta del recurso subiendo el indicador de oferta un número de espacios igual a la cantidad de recursos vendidos. Entonces, ajustará el precio del recurso (ver "Ajuste de precios" en la siguiente columna).

Un jugador puede vender un recurso incluso si el indicador de oferta en el registro de oferta de ese recurso está en su valor máximo.

Pasar

El jugador actual puede pasar si no quiere comprar ni vender un recurso en concreto. Tras pasar, ajustará el precio del recurso (ver "Ajuste de precios" a continuación).

Ajuste de precios

Tras realizar una acción de compra o venta o pasar, el jugador actual deberá ajustar el precio de ese recurso.

Para ajustar el precio de un recurso, el jugador debe comprobar el color (rojo, naranja, amarillo, verde, azul o negro) de la **oferta** actual del recurso y compararlo con el mismo color del registro de ajuste de precios. Entonces, ajustará el registro de precio del recurso una cantidad igual al número indicado por el color del registro de ajuste de precios (ver "Ejemplo de venta de recursos" en la página 19). Por ejemplo, si la oferta de Metales está en "9" (amarillo), el jugador actual reducirá el precio de los Metales en 1. El precio de un recurso no puede bajar del valor mínimo ni subir por encima del valor máximo de su registro de precio.

AJUSTE DEL INDICADOR DE OFERTA Y PRECIO

Los jugadores sólo ajustan los indicadores de oferta en las siguientes circunstancias:

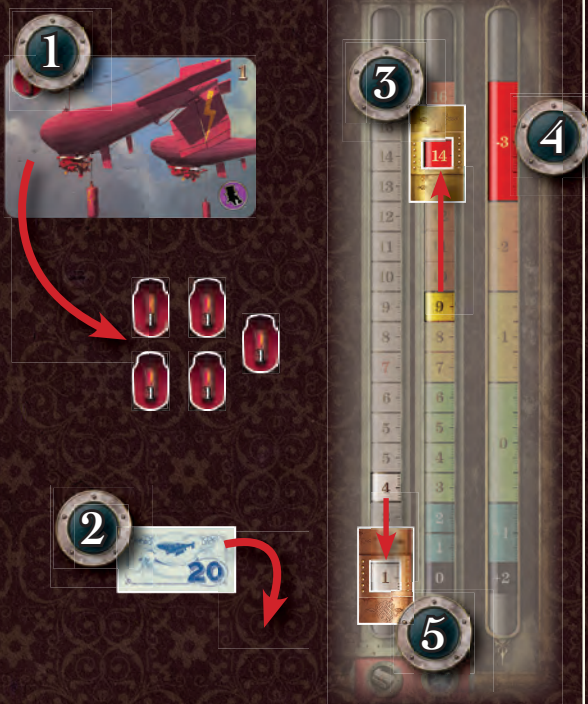
- ⊗ Cuando se colocan recursos adicionales en el tablero o se devuelven a la reserva.
- ⊗ Cuando se compran o venden recursos durante la Fase de Recursos.
- ⊗ Cuando se producen nuevos Recolectores en la Fase Final.

Los jugadores sólo ajustan los indicadores de precios en las siguientes circunstancias:

- ⊗ Cuando se compran recursos, cuando se venden recursos o si un jugador pasa durante la Fase de Recursos.
- ⊗ Cuando no se producen nuevos Recolectores durante la Fase Final.



EJEMPLO DE VENTA DE RECURSOS



La Energía es el último recurso que se compra o vende en la Fase de Recursos. En este ejemplo, el precio de la Energía es de 4 Créditos y la oferta de Energía es de 9.

1. El jugador púrpura decide vender 5 recursos de Energía. Coge 5 recursos de Energía de su transporte de Energía y los pone en la reserva.
2. Coge 20 Créditos de la reserva como pago por la venta.
3. Aumenta el indicador de oferta de la Energía cinco espacios, hasta el "14".
4. Comprueba el registro de oferta de Energía para determinar cómo debe ajustar el precio de la Energía. Dado que la oferta de la Energía está en este momento en rojo, consulta el valor indicado para el rojo en el registro de ajuste de precios, que indica "-3".
5. Reduce de "4" a "1" el indicador de precio en el registro de precio de Energía. El precio de la Energía para el siguiente jugador será ahora de 1 Crédito. Cuando todos los jugadores hayan terminado la compra/venta de Energía, finalizará el paso de comprar/vender recursos.

Comprar/vender certificados

Cuando todos los jugadores han terminado el paso comprar/vender recursos, cada jugador, siguiendo el orden de juego, podrá elegir resolver **una** de las siguientes acciones:

Comprar una licencia de construcción

El jugador actual puede gastar 1 recurso de Cuarzo y 2 de Agua para comprar una licencia de construcción de la reserva y colocarla en su área de juego.

Vender una licencia de construcción

El jugador actual puede vender una de sus licencias de construcción para recibir 15 Créditos de la reserva. Si un jugador vende una licencia de construcción debe dejarla en la caja del juego, no en la reserva. Las licencias vendidas no estarán disponibles el resto de la partida.

Comprar un alojamiento de lujo

El jugador actual podrá gastar 1 recurso de Cuarzo y 1 recurso de Metales para coger un alojamiento de lujo de la reserva y colocarlo en su área de juego. Los alojamientos de lujo valen 50 Créditos cada uno al final de la partida.

FASE FINAL

Durante la Fase Final, los jugadores producen nuevos Recolectores y realizan diversas tareas de mantenimiento para preparar el tablero para la siguiente ronda.

Para resolver la Fase Final, los jugadores seguirán estos dos pasos:

1. Producir nuevos Recolectores
2. Realizar mantenimiento

Producir nuevos Recolectores

Durante este paso, el mercado local de Recolectores produce, si es posible, nuevos Recolectores utilizando los Metales y la Energía de la terminal de recursos. Los jugadores deben comprobar la oferta de Metales y de Energía en la terminal de Energía así como la oferta de Recolectores en el mercado local de Recolectores para determinar cuántos Recolectores puede producir el mercado local de Recolectores, si es que puede producir alguno.

Comprobar oferta de recursos

Los jugadores comprueban que tanto la oferta de Metales como la de Energía son mayores que cero. Si la oferta de uno o ambos está a "0" en el registro de oferta, el mercado local de Recolectores no podrá producir nuevos Recolectores. Además, por cada oferta que esté a cero en el registro (Metales y Energía exclusivamente), los jugadores deberán aumentar el precio de ese recurso subiendo el indicador de precios **cuatro** espacios en su registro de precios.

Si la oferta tanto de los Metales como de la Energía es mayor que cero, los jugadores deberán comprobar el mercado local de Recolectores para asegurarse que hay espacio para más Recolectores (ver "Comprobar el mercado local de Recolectores" en la página 20).

Comprobar el mercado local de Recolectores

Los jugadores comprobarán el marcador de oferta de Recolectores en el registro del mercado local de Recolectores. Si el marcador está en el espacio más alejado del espacio que indica que no hay existencias, el mercado local de Recolectores no podrá producir nuevos Recolectores. Si está colocado en cualquier otro espacio del mercado local de Recolectores, sí podrá producir nuevos Recolectores.

Producir Recolectores

Producir un Recolector cuesta 1 recurso de Metales y 1 recurso de Energía. Por cada Recolector producido por el mercado local de Recolectores, los jugadores deben ajustar la oferta de Metales y Energía moviendo el indicador de oferta de cada recurso un espacio hacia abajo en el registro de oferta. Además, por cada Recolector producido por el mercado local de Recolectores, los jugadores deben ajustar la oferta del mercado local de Recolectores moviendo el marcador de oferta de Recolectores un espacio, alejándolo del espacio sin existencias.

El mercado local de Recolectores seguirá produciendo Recolectores, de uno en uno, hasta que una o más de las siguientes condiciones se cumplan:

- ⊗ El indicador de oferta en el registro de oferta de Metales está en "0".
- ⊗ El indicador de oferta en el registro de oferta de Energía está en "0".
- ⊗ El marcador de oferta de Recolectores está en el espacio más alejado del espacio que indica la falta de existencias en el registro del mercado local de Recolectores.

Nota: el mercado local de Recolectores producirá Recolectores de acuerdo a las reglas antes mencionadas, independientemente del número de figuras de Recolectores que queden en la reserva. Esto significa que, por ejemplo, el marcador de oferta de Recolectores puede estar en el espacio de máxima capacidad incluso cuando queden menos de 14 figuras de plástico de Recolectores disponibles.

OFERTA Y RESERVA DE RECOLECTORES

A diferencia de los recursos en la terminal de recursos, los jugadores no pueden ajustar la oferta y el precio de los Recolectores de forma independiente. Por tanto, utilizan el marcador de oferta de Recolectores para indicar el precio y también la oferta.

Sin embargo, es posible que la oferta, indicada en el registro del mercado local de Recolectores, exceda el número de figuras de plástico en la reserva. Si esto ocurre, la oferta de Recolectores es igual al número de figuras de plástico en la reserva y cada vez que un jugador mueva el marcador de oferta de Recolectores, sólo variará el precio del Recolector.

Ejemplo 1: hay 5 recursos de Metales y 9 de Energía en la terminal de recursos (suficientes para producir 5 Recolectores). Hay 7 Recolectores en el mercado local de Recolectores, así que hay espacio para hasta 7 Recolectores más. Al final, el mercado local de Recolectores produce 5 Recolectores. Los jugadores mueven el marcador de oferta de Recolectores local cinco espacios, alejándolo del espacio que indica la falta de existencias, y reducen la oferta de Metales y de Energía cinco espacios cada una.

Ejemplo 2: hay 5 recursos de Metales y 9 de Energía en la terminal de recursos. Hay 11 Recolectores en el mercado local de Recolectores, así que sólo se pueden producir 5 nuevos Recolectores. Los jugadores mueven el marcador de oferta de Recolectores local tres espacios, alejándolo del espacio que indica la falta de existencias, y reducen la oferta de Metales y de Energía tres espacios cada una.

Ejemplo 3: hay 5 recursos de Metales y 0 de Energía en la terminal de recursos. El mercado local de Recolectores no puede producir ningún nuevo Recolector porque la oferta de Energía es 0, por lo que no importa el número de Recolectores que hay en el mercado local de Recolectores. El precio de la Energía aumenta en 4 y el precio de los Metales permanece sin cambios.

Realizar mantenimiento

Durante este paso, los jugadores realizarán las siguientes acciones:

1. Los jugadores avanzarán el marcador de ronda un espacio en el registro de ronda, en dirección al espacio que contiene el icono de jugador dorado. Si los jugadores avanzan el marcador al espacio con el icono de jugador dorado, la partida habrá terminado (ver "Ganar la partida" en la página 7). Si la partida no concluye, los jugadores continúan con la siguiente acción.
2. Los jugadores colocan sus cartas de especialista ordenadas por número en el área de cartas de especialista.
3. Los jugadores retiran el aerostato de apoyo del tablero y lo colocan en la reserva.

Si la partida no ha terminado, empieza una nueva ronda.



REGLAS AVANZADAS



Recomendamos que los jugadores sólo apliquen estas reglas avanzadas una vez se hayan familiarizado todos con el juego. Todas las reglas avanzadas son independientes unas de otras y los jugadores pueden añadir o no cada una según deseen.

Nota: la duración de una partida aumentará unos 30 minutos si los jugadores aplican todas las reglas avanzadas.

RECOLECTORES INMÓVILES

Cuando se utilice esta regla avanzada, un jugador no podrá mover un Recolector después de haberlo colocado en una zona. Sin embargo, aún podrá mover como desee sus Convertidores y Alimentadores.

LÍMITES DE PRODUCCIÓN DEL RÍO

En esta variante, sólo se puede extraer Agua y Energía de las zonas de río. Los Recolectores en esas zonas no podrán tener Convertidores de Metales o Cuarzo. Debido a esto, el efecto sinérgico no podrá extenderse por las zonas de río para la extracción de Metales o Cuarzo.

ORDEN DE COMERCIO VARIABLE

Cuando se utiliza esta regla, los jugadores deben colocar los cuatro marcadores de orden cerca del tablero durante la preparación. Estos marcadores reemplazarán a los números de orden impresos en la terminal de recursos, permitiendo a los jugadores establecer el orden en el que los recursos se podrán comprar y vender en la Fase de Recursos.

Tras obtener una carta de especialista en la subasta, el jugador debe coger uno de los marcadores de orden disponibles y colocarlo sobre cualquier espacio de número de orden de la terminal de recursos que no contenga ya otro marcador de orden. Los jugadores retirarán todos los marcadores de orden del tablero durante el paso de realizar mantenimiento de la Fase Final.

En las partidas de dos jugadores, cada jugador colocará 2 marcadores de orden en vez de uno. En las partidas de tres jugadores, los jugadores colocarán el marcador de orden que sobre en el último espacio de número de orden vacío. En las partidas de cinco jugadores, el último jugador en conseguir su carta de especialista no colocará ningún marcador de orden.

Durante la Fase de Recursos, los jugadores compran y venden recursos en el orden establecido por los nuevos números de orden.

Ejemplo: Martín gana la primera ronda de pujas de la subasta de cartas de especialista. Elige a Lady Steam (carta número 1) y coloca la carta en su área de juego. Elige el Cuarzo como recurso adicional y lo coloca en su carta de transporte de Cuarzo. Finalmente, coge el marcador de orden "4" y lo coloca sobre el espacio de número de orden correspondiente al Agua en la terminal de recursos. El Agua será el último recurso que los jugadores podrán comprar y vender en la Fase de Recursos de esta ronda.

PREPARACIÓN DE LOS MARCADORES DE CONCESIÓN VARIABLE

Cuando se utiliza esta regla, los jugadores no colocan ningún marcador de concesión inicial en el mapa durante la preparación, así que el mapa estará vacío al inicio de la partida, excepto en las zonas marcadas como no utilizables en las partidas de dos o tres jugadores. Entonces, durante la Fase de Expansión de la primera ronda de juego, inmediatamente después de la subasta de cartas de especialista, los jugadores, siguiendo el orden de juego, colocarán los marcadores de concesión en el mapa.

Tras la preparación, los jugadores deben ponerse de acuerdo en el número de marcadores neutrales que se colocarán en las zonas de río. Si no consiguen llegar a un acuerdo, el primer jugador lanzará un dado para determinar el número, siguiendo esta guía:

Partidas de dos jugadores

- ⊗ 1-3: los jugadores colocan marcadores de concesión neutrales en un número de zonas de río igual al resultado del dado.
- ⊗ 4-6: los jugadores no colocan marcadores de concesión neutrales en las zonas de río.

Partidas de tres jugadores

- ⊗ 1-4: los jugadores colocan marcadores de concesión neutrales en un número de zonas de río igual al resultado del dado.
- ⊗ 5-6: los jugadores no colocan marcadores de concesión neutrales en las zonas de río.

Partidas de cuatro y cinco jugadores

- ⊗ 1-5: los jugadores colocan marcadores de concesión neutrales en un número de zonas de río igual al resultado del dado.
- ⊗ 6: los jugadores no colocan marcadores de concesión neutrales en las zonas de río.

El primer jugador coloca el número de marcadores de concesión neutrales apropiado en las zonas de río de su elección. Tras determinar la distribución de los marcadores de concesión neutrales en las zonas de río, cada jugador cogerá 2 marcadores de concesión neutrales de la reserva. En las partidas con menos de cinco jugadores, el primer jugador cogerá cuatro marcadores en vez de 2.

Entonces, comenzando por el primer jugador y continuando en el orden de juego, cada jugador colocará uno de sus marcadores de concesión en una zona vacía y un marcador de concesión neutral en otra zona vacía. En las partidas con menos de cinco jugadores, el primer jugador colocará 2 marcadores de concesión neutrales.

Por último, empezando por el último jugador y continuando en orden inverso al orden de juego, cada jugador colocará uno de sus marcadores de concesión en una zona vacía y uno de los marcadores de concesión neutrales en otra zona vacía. En las partidas con menos de cinco jugadores, el primer jugador colocará 2 marcadores de concesión neutrales.

Tras terminar la preparación de los marcadores de concesión variable, la partida continúa normalmente.



RECURSOS INICIALES REDUCIDOS

Durante los pasos 10 (Coge los recursos iniciales) y 11 (Coge los Créditos iniciales) de la preparación, los jugadores utilizarán la siguiente tabla en vez de la tabla 2 de la página 24.

Tabla 3: Créditos y recursos iniciales reducidos

	2	3	4	5
CRÉDITOS	80	90	100	110
CUARZO	0	0	0	0
METALES	0	1	1	1
AGUA	2	3	3	3
ENERGÍA	3	2	3	3

REGLAS OPCIONALES



Si todos los jugadores lo acuerdan al principio de la partida, pueden utilizar una o ambas de las siguientes reglas opcionales, tanto si juegan con reglas avanzadas o no.

ZONA DE CONCESIÓN PREDECIBLE

Los jugadores pueden resolver el paso de poner concesión en una zona de la Fase de Expansión sin lanzar un dado. En su lugar, el jugador podrá colocar la concesión en la zona sin concesión que desee.

Además, el jugador actual aún tendrá la opción de utilizar una licencia de construcción.

CARTAS OPCIONALES

Planet Steam incluye tres cartas opcionales que originalmente se imprimieron como cartas promocionales. Los jugadores pueden elegir usar una, dos o las tres cartas opcionales durante una partida.

Manipulación de Precio

Esta carta permite al jugador que la posee ajustar indicadores de precio en la terminal de recursos. Durante el paso de preparar las cartas de especialista de la preparación, coloca la carta en el área de cartas de especialista.

Adquirir la carta: durante el paso de subastar de cartas de especialista, el jugador que gane la primera ronda de pujas de la subasta de cartas de especialista cogerá del área de cartas de especialista tanto la carta de especialista de su elección como la carta de Manipulación de precio.



Utilizar la carta: el jugador que obtiene la carta de Manipulación de precio debe utilizarla inmediatamente. Para ello, debe manipular los precios en la terminal de recursos de una de las siguientes formas:

- ⊗ **Manipulación débil:** el jugador manipula el precio de un recurso (excepto el Cuarzo) moviendo el indicador de precio hasta un máximo de tres espacios hacia arriba o hacia abajo.
- ⊗ **Manipulación moderada:** el jugador gasta 4 Créditos para manipular el precio de cualesquiera recursos (excepto el Cuarzo) moviendo los indicadores de precios hasta un máximo de cuatro espacios (contando todos los movimientos de todos los indicadores).
- ⊗ **Manipulación fuerte:** el jugador gasta 8 Créditos para manipular el precio de cualesquiera recursos moviendo los indicadores de precios hasta un máximo de cinco espacios (contando todos los movimientos de todos los indicadores).

Ejemplo: Jen gasta 4 Créditos y realiza una manipulación moderada de precio, moviendo el indicador de precio de Metales tres espacios hacia arriba y el indicador de precios de Energía un espacio hacia abajo. Ya ha movido todos los espacios permitidos por la manipulación moderada por lo que su manipulación concluye.

Devolver la carta: al comienzo de la Fase Final, el jugador que posea la carta de Manipulación de precio cogerá tantos Créditos de la reserva como el número de orden indicado en su carta de especialista. Entonces, devolverá la carta de Manipulación de precio y la de especialista al área de cartas de especialista.

Sabotaje

Esta carta permite al jugador que la posea inutilizar un Recolector de uno de sus oponentes durante una ronda de juego. Durante el paso de preparar las cartas de especialista de la preparación, coloca la carta en el área de cartas de especialista.



Adquirir la carta: durante cada paso de subasta de cartas de especialista después de la primera ronda de juego, el jugador que gane la ronda de pujas final de la subasta de cartas de especialista cogerá del área de cartas de especialista tanto la última carta de especialista como la carta de Sabotaje.

Utilizar la carta: el jugador que obtiene la carta de Sabotaje debe usarla inmediatamente. Para ello, elige a uno de los otros jugadores. Entonces, el jugador elegido escoge uno de sus Recolectores en una de sus zonas con concesión y tumba la figura de plástico del Recolector para indicar que no se podrá utilizar el Recolector durante el resto de la ronda.

Un jugador no puede usar ni recolocar un Recolector que esté tumbado (saboteado). Tampoco podrá extraer recursos ni se le podrá unir o quitar Convertidores o Alimentadores.

Devolver la carta: al comienzo de la Fase Final, el jugador propietario del Recolector tumbado (saboteado) lo colocará en posición normal y lanzará un dado. Cogerá un número de Créditos de la reserva igual al resultado de esa tirada multiplicado por dos. Entonces, el jugador que posee la carta de Sabotaje la devolverá al área de cartas de especialista.

Transporte independiente

Esta carta permite al jugador que la posee acumular recursos adicionales. Durante el paso de la preparación de coger las cartas de transportes iniciales, coloca la carta de Transporte independiente junto al tablero.



Adquirir la carta: al final de la Fase de Expansión de la primera ronda de la partida, los jugadores apostarán por la carta de Transporte independiente siguiendo las mismas reglas que las subastas de cartas de especialista (ver "Subastar cartas de especialista" en la página 10). El jugador que gane la ronda de pujas para el Transporte independiente lo colocará en su área de juego junto a sus otras cartas de transporte. En lugar de colocar los Créditos pujados en la reserva, los colocará sobre la carta de Transporte independiente. Estos Créditos servirán como recordatorio del número de Créditos que pujó para recibir la carta, y no puede gastarlos.

Utilizar la carta: el jugador que posea la carta de Transporte independiente puede usarla para acumular recursos adicionales. El Transporte independiente tiene una capacidad de carga de 3 recursos y puede llevar cualquier tipo de recurso o combinación de éstos. Si un jugador pierde el control de la carta de Transporte independiente, podrá redistribuir lo que tuviera en ella en sus otros transportes. Si no tuviera sitio en sus otros cuatro transportes para los recursos adicionales, deberá devolver los recursos en exceso a la reserva.

Devolver la carta: al final de la Fase de Expansión del turno siguiente a la adquisición de la carta de Transporte independiente, puede elegir conservarla o subastarla de nuevo. Para conservar la carta durante una ronda adicional, debe gastar un número de Créditos igual al que gastó para ganar la ronda de pujas previa (el número de Créditos guardado en la carta). Tras pagar, cogerá los Créditos de la carta de Transporte independiente y los devolverá también a la reserva (para señalar que es su segundo turno con la carta). No se puede conservar el Transporte independiente una tercera ronda consecutiva; se debe subastar. Sin embargo, podría apostar y ganar la subasta siguiendo las reglas normales.



edge



WWW.EDGEENT.COM

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. Ninguna parte de este producto se puede reproducir sin permiso previo. Copyright de la versión alemana: Heidelberger Spieleverlag. Planet Steam, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, y el logo de FFG logo son ™ o ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games está ubicada en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU., y se puede contactar por teléfono en el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE. SU USO NO ESTÁ PENSADO PARA PERSONAS MENORES DE 14 AÑOS.

CRÉDITOS



Diseño del juego: H.G. Thiemann
Productor: Mark O'Connor
Reglas originales en inglés: Patrick Korner
Traducción: Juan Carlos Herreros Lucas
Escritura técnica: Adam Baker
Diseño gráfico: David Ardila con Chris Beck y Brian Schomburg
Maquetación: Edge Studio
Ilustración de cubierta y cartas: Ian McQue
Concepción y modelado 3D: Jason Beaudoin
Gestión de dirección artística: Andrew Navaro
Administración artística: Zoë Robinson
Gestión de producción: Eric Knight
Coordinación de producción: John Britton, Megan Duehn y Jason Glawe
Gestión de producción del juego: Steven Kimball
Diseñador de juegos ejecutivo: Corey Konieczka
Productor de juegos ejecutivo: Michael Hurley
Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

El diseñador desea dar las gracias a todos los que realizaron las pruebas de juego y a aquellos que ayudaron a crearlo. En particular a Hippodice Game Club, a todos los jugadores de AllGames4you, Malte y Helge Thiemann, Wolfgang y Erika Fleiter, Martin Götz, Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Heribert Bertram, Michal Scharf, Jürgen Kiesbeyer, Karin y Mathias Michels, Oliver Warzecha, Claudia y Uwe Dinglinger, así como a Uwe Rosenberg, Basti, Keith Hurley, Lukas Litzinger, Brady Sadler y muchos más.

COLOCACIÓN PARA DIFERENTE NÚMERO DE JUGADORES

Dependiendo del número de jugadores, usa las tablas y diagramas mostrados a continuación. La tabla 1 establece la oferta de cada tipo de recursos así como el número de certificados en la reserva. La tabla 2 indica el número de Créditos y recursos iniciales que cada jugador recibe. Los diagramas muestran cómo se colocan los marcadores de concesión iniciales en el mapa.

Tabla 1: Oferta de recursos y reserva de certificados

Nº de jugadores	2	3	4	5
OFERTA DE CUARZO	4	5	6	7
OFERTA DE METALES	7	8	9	10
OFERTA DE AGUA	6	7	8	10
OFERTA DE ENERGÍA	10	12	14	16
LICENCIAS DE CONSTRUCCIÓN	6	6	7	7
ALOJAMIENTOS DE LUJO	4	5	6	7

Tabla 2: Recursos y Créditos iniciales

Nº de jugadores	2	3	4	5
CRÉDITOS	100	110	120	130
CUARZO	0	0	1	1
METALES	1	2	2	2
AGUA	3	4	3	3
ENERGÍA	3	2	3	4

Preparación para 2 jugadores



Preparación para 3 jugadores



Preparación para 4 jugadores



Preparación para 5 jugadores

