

inicio del juego		inicio del juego (cont)		inicio del juego (cont)		inicio del juego (cont)	
Selección de color	Cada jugador elige el color que va a tener para el resto de la campaña.	Preparación de los mazos	Se toman las cartas de destinos de los jugadores de cada color participante y se mezclan junto con las especiales y los comodines. Se pone al lado del mazo maestro.	Descubrimiento de la nueva era.	Si se juega con menos de 5 jugadores, se retira la Edad Digna de Alianzas del mazo de eras. Después de revela la carta superior del mazo y se pone boca arriba. Anotar el nombre de la edad en el registro de campaña, en la columna de "Nombre de la Era"	Elegir Alien	Cada jugador revela (o no, guiño guiño) su alien seleccionado a los otros jugadores y anota el nombre del alien adquirido en el anotador de campaña, bajo "Miembro de la Coalición"
Seteo inicial	Cada jugador acomoda sus planetas enfrente de él, con cuatro de sus naves en cada uno y su marcador en 0. Finalmente se pone el vórtice en el medio.	Elección del primer jugador	Se revelan las cartas del mazo de destino hasta que salga un color, ese jugador será el principal. Luego se mezcla nuevamente.	Resolver método de elección	Buscar la correspondiente regla de selección de aliens en la página signada abajo de la carta.		



By akunosh91

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 1 of 7.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

inicio del juego (cont)

Preparar la variante o las variantes

Buscar las reglas correspondientes a la carta de era localizada en la misma página que la selección de aliens y seguir las instrucciones. **NOTA:** Algunas variantes introducidas en otras expansiones pueden tener las reglas ligeramente modificadas ahora.

inicio del juego (cont)

Identificar el precio

Buscar la carta maestra en el mazo maestro que comparte su nombre con la carta de era. Esta cara es recompensada para uno o más jugadores al final del juego y sus efectos pueden ser usados durante el final

inicio del juego (cont)

Preparar el mazo cósmico

Buscar cada fulgor correspondiente a los aliens seleccionados. Además agregar fulgores hasta llegar al 10 o al doble del número de jugadores, lo que sea mayor. Mezclar en el mazo cósmico

Repartir las manos iniciales

Dar ocho cartas del mazo cósmico a cada jugador

Jugar una campaña

Algunas cartas tienen referencias al manual de reglas para que los jugadores puedan interiorizarse más. Después del setup inicial, la partida es normal como cualquier otra la cual termina cuando alguien establece su quinta colonia o por una forma alternativa. Después, el puntaje es determinado.

Puntuar una partida

Al final de la partida, cada jugador gana puntos basado en sus logros durante la partida. Este puntaje sirve para determinar el ranking de los jugadores. La carta de edad identifica cuales elementos recompensa a los jugadores con puntos

Referencia de puntajes

-  **Foreign Colonies:** Each of their foreign colonies
-  **Home Colonies:** Each of their home colonies
-  **Ships in the Warp:** Each of their ships in the warp
-  **Moons:** Each moon they occupy
-  **Tech:** Each of their tech, regardless of their state
-  **Lux:** Unlike other icons, only the player with the most Lux scores these points
-  **Space Stations:** Each Space Station, Sky Station, or Deep Space station they control
-  **Winner:** Unlike other ages, when determining ranking, the score of winning players are ignored. The players who won the game (or gained their fifth colony) score these points

Si un jugador gana mediante una victoria especial, en lugar de determinar su puntaje, es tratado como si tuviera un mayor puntaje que el jugador que obtuvo el mayor puntaje.



By akunosh91

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 2 of 7.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Determinar rankings

Cada ranking garantiza diferentes precios la próxima partida

Se rankea del mayor al menor puntaje. Los jugadores que hayan ganado la partida escriben un "1" en su caja en el anotador de campaña.

Entre los jugadores PERDEDORES, el mayor puntaje escribe un "2", el que le sigue un "3" y así sucesivamente.

Si cualquier jugador tiene el mismo puntaje. Empezando por el atacante y yendo en sentido contrario a las agujas del reloj entre los jugadores empatados, el jugador más cerca al atacante tiene el ranking más alto.

Si múltiples jugadores ganan la partida, usá el sistema de desempate previo y marcá con un círculo el ranking del jugador rankeado más alto.

Cada ganador de la partida reclama la carta maestra que fue puesta en el costado al principio de la partida. Esta carta es usada durante el final

Determinar rankings (cont)

El jugador con el ranking más bajo hace una caja alrededor de su número. Esta marca indica que ese jugador se ha ganado una *wrench*. Estas cosas tienen efecto durante el final

Continuar la campaña

Después de que cada jugador anote su ranking, deben preparar todo para la próxima partida de la campaña. Para esto, cada jugador regresa cada componente a sus respectivo mazo o pila, con las siguientes dos excepciones:

Cada jugador se queda con su hoja de alien., que forma parte de su coalición	Cada carta de era que fue usada durante el setup se pone de lado.
--	---

Los jugadores continúan jugando partidas hasta el final designado (en una partida estándar es de 4 partidas)

Setup para la próxima partida

Seteado inicial de los jugadores

Preparar los mazos	Ubicar al costado los mazos maestro, wrench, enviados y el de privilegios.
--------------------	--

Setup para la próxima partida (cont)

Elegir al primer jugador	El jugador peor puntuado durante la partida anterior comienza primero.
--------------------------	--

Descubrir una nueva era	Sin incluir cualquier era previa, el jugador mejor rankeado en la partida anterior saca dos cartas, elige una a revelar y la pone boca arriba. Luego mezcla la otra en el mazo. La carta revelada se convierte en la era actual. Anotar el nombre de la era en el cuaderno de campaña.
-------------------------	--



By akunosh91

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 3 of 7.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Setup para la próxima partida (cont)

Resolver el metodo de selección de Aliens

No se deben incluir los anotados en la coalición de cualquier otro jugador. Cada alien debe quedar registrado en el cuaderno de campaña en Miembros de Coalición.

Setup para la próxima partida (cont)

Selección de Alien

Empezando por el mejor rankeado en la partida previa y continuando en orden descendente del ranking, cada jugador selecciona de su alien entre los miembros de su coalición. Si hay multiples jugadores con el mismo ranking, se eligen simultaneamente.

Setup para la próxima partida (cont)

Prepara las variantes

Preparar la variante correspondiente a la era que tocó además de la usada previamente. Para los puntajes solo cuentan los iconos de la era actual.

Identificar el premio

Buscar la carta maestra correspondiente y leerla en voz alta, luego ponerla a un costado. En el final de la partida, seguir las reglas de Final en vez de buscar la carta correspondiente.

Preparar el mazo cósmico

Setup para la próxima partida (cont)

Repartir mano inicial

Antes de repartir las manos, cada jugador que no ganó la partida previa, gana premios basado en su ranking durante ese juego:

Setup para la próxima partida

Seteado inicial de los jugadores

Preparar los mazos

Ubicar al costado los mazos maestro, wrench, enviados y el de privilegios.

Elegir al primer jugador

El jugador peor puntuado durante la partida anterior comienza primero.



By akunosh91

cheatography.com/akunosh91/

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 4 of 7.

Sponsored by [Readable.com](https://readable.com)

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Setup para la próxima partida (cont)

Descubrir una nueva era Sin incluir cualquier era previa, el jugador mejor rankeado en la partida anterior saca dos cartas, elije una a revelar y la pone boca arriba. Luego mezcla la otra en el mazo. La carta revelada se convierte en la era actual. Anotar el nombre de la era en el cuaderno de campaña.

Setup para la próxima partida (cont)

Resolver el metodo de selección de Aliens No se deben incluir los anotados en la coalición de cualquier otro jugador. Cada alien debe quedar registrado en el cuaderno de campaña en Miembros de Coalición.

Setup para la próxima partida (cont)

Selección de Alien Empezando por el mejor rankeado en la partida previa y continuando en orden descendente del ranking, cada jugador selecciona de su alien entre los miembros de su coalición. Si hay multiples jugadores con el mismo ranking, se eligen simultaneamente.

Setup para la próxima partida (cont)

Prepara las variantes Preparar la variante correspondiente a la era que tocó además de la usada previamente. Para los puntajes solo cuentan los iconos de la era actual.

Identificar el premio Buscar la carta maestra correspondiente y leerla en voz alta, luego ponerla a un costado. En el final de la partida, seguir las reglas de Final en vez de buscar la carta correspondiente.

Preparar el mazo cósmico



By **akunosh91**

cheatography.com/akunosh91/

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 5 of 7.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>

Setup para la próxima partida (cont)

Repartir Antes de repartir las manos, cada jugador inicial que no ganó la partida previa, gana premios basado en su ranking durante ese juego:

Ranking del jugador / Premio del jugador
2 / Sacar dos cartas de privilegio, quedarse con una
3 / Gana un enviado al azar
4 / Sacá un fulgor sin usar
5 / Saca una ultra recompensa
6 / Saca dos recompensas
7 / Descarta cualquier cantidad de cartas
8 / Descarta hasta tres cartas

Nuevos tipos de cartas

Durante el setup a partir de la segunda partida, se agregan como premio a los jugadores 2° y 3° en el ranking se otorgan nuevos tipos de cartas:

Cartas de privilegio Son cartas poderosas que no se consideran parte de la mano de un jugador, por lo que no pueden robarse, descartarse, mirarse o ser afectadas por otros efectos del juego. Cada una de estas cartas son removidas del juego luego de que se resuelve su habilidad

Cartas de enviados Los enviados se ubican al lado de la hoja de alien del jugador y proveen otro poder que un jugador puede usar en adición al que ya se tiene.

Final

La ultima partida de la campaña, que determina al ganador, por lo que es un poco diferente. En vez de Identificar el precio, los jugadores resuelven las cartas maestras y las cartas wrench de la siguiente manera:

Cartas Maestras En el orden en el que fueron adquiridas, cada carta maestra reclamada es leída en voz alta. Cada jugador con una marca en su "1" durante esa Era resuelve su efecto empezando por el primer jugador y yendo en sentido horario. Cada carta maestra generalmente otorga un único y poderoso beneficio que refleja la Era en la que dominó.

Final (cont)

Cartas Wrench Después de resolver las cartas maestras, se identifica al jugador que marcó un cuadrado en la primera partida. Ese jugador saca dos cartas wrench del mazo de wrench, elije una y la resuelve, después mezcla la otra en el mazo. Luego, se lee la carta elegida en voz alta y se siguen sus instrucciones. Se hace esto con cada otra partida jugada.

Cuando se resuelven todas las cartas wrench, se termina el setup y se comienza el finale

And the Winner is...?

El ganador del finale gana la campaña (NdT: pijazo si viniste ganando el resto de las Eras) Se convierte en el Celebrado Campeón del Cosmos (por ahora). Si hay multiples ganadores, se convierten en los Cuestionados Campeones del Cosmos y comparten la victoria. (Quizá es necesaria otra campaña para determinar al Singularmente Campeon Celebrado del Cosmos)



By akunosh91

Not published yet.
Last updated 25th August, 2022.
Page 6 of 7.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
<https://readable.com>

And the Winner is...?

El ganador del finale gana la campaña (NdT: pijazo si viniste ganando el resto de las Eras) Se convierte en el Celebrado Campeón del Cosmos (por ahora). Si hay multiples ganadores, se convierten en los Cuestionados Campeones del Cosmos y comparten la victoria. (Quizá es necesaria otra campaña para determinar al Singularmente Campeon Celebrado del Cosmos)

And the Winner is...?

El ganador del finale gana la campaña (NdT: pijazo si viniste ganando el resto de las Eras) Se convierte en el Celebrado Campeón del Cosmos (por ahora). Si hay multiples ganadores, se convierten en los Cuestionados Campeones del Cosmos y comparten la victoria. (Quizá es necesaria otra campaña para determinar al Singularmente Campeon Celebrado del Cosmos)

And the Winner is...?

El ganador del finale gana la campaña (NdT: pijazo si viniste ganando el resto de las Eras) Se convierte en el Celebrado Campeón del Cosmos (por ahora). Si hay multiples ganadores, se convierten en los Cuestionados Campeones del Cosmos y comparten la victoria. (Quizá es necesaria otra campaña para determinar al Singularmente Campeon Celebrado del Cosmos)



By **akunosh91**

cheatography.com/akunosh91/

Not published yet.

Last updated 25th August, 2022.

Page 7 of 7.

Sponsored by **Readable.com**

Measure your website readability!

<https://readable.com>