



# COUNCIL OF SHADOWS

Martin Kallenborn & Jochen Scherer

Estamos en el año 2200. Los jugadores asumís el papel de cuatro civilizaciones altamente tecnificadas en los confines del universo: los inventivos Treton, los armoniosos Avry, los meticulosos Tak'rill y los androides Automatos.

El «Council of Shadows», un consejo omnisciente dirigido por una forma de vida superior, os observa todo el día. El Council of Shadows os ha brindado un regalo especial: la llamada «Dark Tech». Esta os permite viajar a velocidad superlumínica a galaxias lejanas. Pero a cambio de esa extraordinaria tecnología, el consejo espera recibir enormes cantidades de energía, que tendréis que «recolectar» en vuestras expediciones por los sistemas solares lejanos.

El jugador que tenga mayor éxito proporcionándole esa energía conseguirá una plaza en el consejo y será un futuro miembro del Council of Shadows. Una acalorada competición entre las civilizaciones se ha desencadenado y una emocionante lucha por la energía del universo ha comenzado...

## IDEA DEL JUEGO

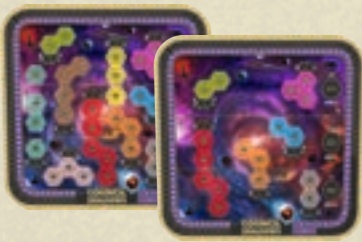
A lo largo de varias rondas de juego trataréis de acumular, en vuestros viajes a galaxias desconocidas y utilizando vuestras acciones, tal cantidad de energía que no solo cubráis vuestro consumo, sino que incluso lo superéis. Decidid cuidadosamente si queréis utilizar acciones potentes y sufrir las consecuencias del alto consumo de energía que suponen, o si preferís intentar alcanzar vuestro objetivo con una táctica más sofisticada y ahorradora.

Si acumuláis más energía de la que consumís, ascenderéis a los niveles Dark Tech superiores, que os acercarán cada vez más a la plaza libre del consejo. En cuanto alguien alcance el tercer nivel, la partida termina. **Quien ostente el «nivel Dark Tech» más alto al finalizar la partida gana.**

Nota: En este juego la asignación de puntos es muy dinámica y original, pero también resulta algo extraña. Es absolutamente posible que un jugador\* no acumule nada de energía en las primeras rondas, por ejemplo, y que luego de golpe acumule 50 o más, mientras que el resto de jugadores solo consigue cosechar 10 de energía en cada ronda, por ejemplo. Estos «desequilibrios» forman parte del encanto especial de este juego.

\* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

# MATERIAL DE JUEGO



**1 tablero de juego impreso por ambas caras**  
(se compone como un puzle)



**1 panel «Council of Shadows»**



**31 losetas de sistema solar**  
(10 de Parsec 1, 11 de Parsec 2 y 10 de Parsec 3)



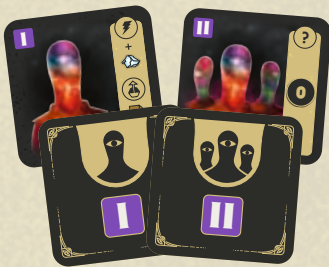
**4 fichas de orden**



**2 paneles «casilla de acción adicional»**



**25 cartas de «Inteligencia Artificial»**  
(cartas IA)



**16 cartas «Dark Tech»**  
(8 de nivel I y 8 de nivel II)



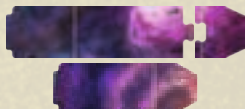
**27 cartas bonus**  
(18 claras y 9 oscuras)



**18 cartas Automa**  
(para partidas en solitario)



**55 gemas**  
(20 de color antracita, 20 doradas y 15 transparentes)



**2 paneles-tapa**  
(para partidas de 3 jugadores)



**6 líderes**  
(«Módulo 2»)



**1 trono**  
(se compone de 2 partes para montar)

## Del color de cada jugador:



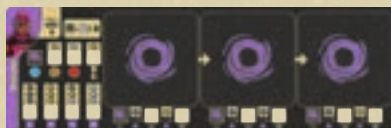
**6 cartas de acción**



**1 pantalla de ocultación**  
(3 partes para montar)



**3 fichas de estación espacial**  
(«Módulo 1»)



**1 tablero individual**



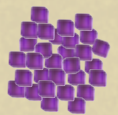
**1 retrato**



**1 ficha de energía**



**1 ficha de consumo**



**30 cubos**

Antes de jugar por primera vez, debéis separar con cuidado todas las piezas de las planchas troqueladas.

En caso de que se agotara alguno de los componentes, utilizad otro material para reemplazarlo.

El **tablero de juego** está impreso por las dos caras. La cara frontal es para partidas de 3 y 4 jugadores (se identifica por el símbolo 3/4 🧑), mientras que la cara trasera es para partidas de 2 jugadores, así como para el modo de juego «Automa».

**3 áreas a diferentes rangos de alcance:**

**Parsec 3**

**Parsec 2**

**Parsec 1**

**Contador de consumo (20-100)**



**Contador de energía (0-100)**

**Casilla de depósito para losetas de sistema solar** (incluye resumen de su distribución)

**10 galaxias** (cada una se compone de 2 a 5 casillas para sistemas solares)

**Indicador de rendimiento de una galaxia**

**31 casillas para sistemas solares**

**Casilla inicial del contador de energía**

## PREPARACIÓN DEL JUEGO (EJEMPLO PARA 3 JUGADORES)

Montad el tablero como si fuera un puzle y ponedlo en la mesa con la cara de 3/4 🧑 hacia arriba.

Preparad las **gemas 1** de diferentes colores en 3 montones separados a modo de reserva común.

Clasificad por tipos las **31 losetas de sistema solar 2** según su dorso (Parsec 1, 2 o 3) y formad un montón con cada tipo. Barajad cada montón y colocadlos bocabajo sobre su correspondiente casilla de depósito.

Coged del **montón de Parsec 1** las 2 primeras losetas y dejadlas bocarriba en las dos casillas de la galaxia gris *Parvus Corta 3*.

Barajad las **25 cartas de «Inteligencia Artificial» 4** y poned 2 filas de 4 cartas bocarriba cada una al lado del tablero. Apilad el resto de las cartas IA y dejad el montón preparado a un lado a modo de montón para robar.

Poned el **panel «Council of Shadows» 5** arriba del tablero de juego. **Barajad las 8 cartas «Dark Tech» de nivel I** y **las 8 cartas «Dark Tech» de nivel II 6** en 2 montones separados y luego ponedlos bocabajo en las correspondientes casillas del panel. Retirad de cada montón las 2 primeras cartas y guardadlas, sin mirarlas, en la caja, de forma que en cada montón queden ahora 6 cartas bocabajo.

Barajad las **18 cartas bonus claras 7** y dejadlas apiladas bocabajo en un montón al lado del tablero.

Preparad después las cartas bonus oscuras: En partidas de 3 jugadores, guardad las 2 cartas con el símbolo 4 🧑 en la caja. Si jugáis sin el «Módulo 1», guardad la carta con el símbolo ⚔️ en la caja. Barajad el resto de las cartas bonus oscuras y repartidle a cada jugador **1 carta bonus oscura 16**. Podéis volver a mirar en secreto vuestra carta bonus oscura siempre que queráis. Guardad las cartas bonus oscuras sobrantes, sin mirarlas, en la caja: ya no las necesitaréis.

**Cada jugador escoge** una civilización y **recibe** los siguientes componentes de su color:

- **1 tablero individual 8**
- **1 mazo con 6 cartas de acción 9**
- **1 ficha de consumo 10**
- **1 ficha de energía 11**
- **30 cubos 12**
- **1 retrato 13**
- **1 pantalla de ocultación 14**
- **2 gemas (1 de color antracita y 1 dorada) 15**

Cada jugador coloca su **ficha de consumo** 10 en la casilla 20 del marcador correspondiente. Las fichas de consumo no pueden bajar de la casilla 20 nunca (ni siquiera mediante algún efecto especial) y tampoco pueden subir del 100.

Luego se le reparte aleatoriamente a cada jugador una de las **3 fichas de orden** (1-3) 17. Colocad vuestras **fichas de energía** 11 con la cara 11 hacia arriba en la casilla 0 del contador de energía: el jugador que ha recibido el «1» debajo del número 1, el que tiene el «2» será el siguiente debajo del número 2, etc. La ficha de orden «4» la podéis guardar en la caja.

Solo en las partidas de 3 jugadores: Coged los **2 paneles-tapa** 18 y tapad con ellos la galaxia de color turquesa *Tennant Strand* (9/4) y la galaxia amarilla *Heaven's Fence* (11/6). Estas dos galaxias no se utilizan en las partidas de 3 jugadores.

Las **cartas Automa**, las **estaciones espaciales**, los **paneles «casilla de acción adicional»** y los **líderes** solo los necesitáis para determinadas reglas especiales y variantes (consultar al final de este reglamento). Dejados de momento guardados en la caja.



Preparación del juego para 3 jugadores

# DESARROLLO DEL JUEGO

La partida se desarrolla en varias rondas. Cada ronda consta de 3 fases. Quien tenga la ficha de orden con el «1» empieza con la fase 1, luego sigue jugando el jugador que tiene la ficha de orden «2» y así sucesivamente.

## Fase 1: Comprar (un jugador después de otro)



En cada fase de compra puedes realizar **hasta 3 acciones de compra**. Con cada acción de compra puedes comprar 1 carta IA de las expuestas o 1 mejora para tu tablero individual.

*Así que, por ejemplo, puedes comprar 2 cartas IA y 1 mejora para tu tablero individual.*



Como «divisa» hay tres tipos de gemas con diferentes valores: las de color antracita son las que menos valen, luego las doradas y, por último, las transparentes son las de mayor valor. Siempre se pueden utilizar gemas de valores más altos para reemplazar gemas de menor valor, pero al hacerlo, no recibes «cambio».



*Puedes pagar esta carta con  y . Pero también podrías pagar esta carta con  y  o también con   ...*

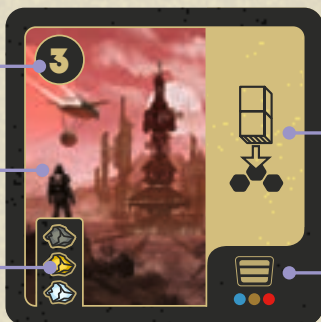
## Comprar cartas IA

Escoge una carta IA (= carta de acción) de las expuestas en las filas y paga a la reserva común los costes indicados en la esquina inferior izquierda de la carta. Pon la carta en tu mano: a partir de ese momento la tienes a tu disposición igual que el resto de tus cartas de acción. Coge enseguida una nueva carta IA del montón para robar y ponla bocarriba en las filas.

Valor de consumo

Ilustración de la acción

Costes para adquirir la carta



Acción

Habilidad especial (solo en algunas cartas IA)

## Comprar mejoras para el tablero individual

En tu tablero individual encontrarás en total 13 mejoras: 4 de ellas te dan una ventaja de un único uso y las otras 9 son ventajas duraderas. Para comprar una mejora para tu tablero individual, paga los costes correspondientes (están indicados encima o al lado). Luego pon uno de tus cubos en la casilla correspondiente. El cubo se quedará ahí hasta el final de la partida. Solo puedes comprar cada mejora una vez por partida.

La partida se desarrolla en varias rondas.

Cada ronda tiene 3 fases:

1. Comprar
2. Planificar/Orden
3. Acciones (y puntuación)

Empieza con la fase 1 «Comprar»



Si pagas de más, no recibes cambio.

Comprar cartas IA:

Paga los costes de compra y ponla después en tu mano

Se pueden comprar varias por turno

Comprar mejoras para el tablero individual:

Los costes están indicados en las casillas, marca la mejora comprada con un cubo

Se pueden comprar varias por turno

Capacidad de adaptación para los planetas:

Azulado (planetas terrestres)

Amarronado (planetas desérticos)

Rojizo (planetas volcánicos)

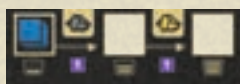
Con esta mejora se pueden apilar varios cubos (también sobre los de tus oponentes)



Energía adicional



Ampliar el rango de alcance



Fase 2: Planificar/Orden




Con o sin pantalla de ocultación

Colocad en cada casilla 1 carta de acción (también se pueden colocar cartas encima de otras)

Tu capacidad de adaptación determina en qué planetas puedes establecer colonias. Al principio solo se puede en los planetas terrestres (azulados). Con las mejoras, también puedes establecer colonias en los planetas desérticos (amarronados) y volcánicos (rojizos). Puedes decidir qué mejora comprar primero.

Una vez que hayas adquirido la ampliación de colonias, podrás añadir tus cubos de colonia tanto sobre cubos propios como sobre cubos ajenos (teniendo en cuenta tu capacidad de adaptación), pero siempre hasta un máximo de 3 cubos apilados. Sin esta mejora, solo puedes colonizar en planetas que estén libres (ver acción «Colonizar»).

Estos proyectos especiales te proporcionan una única vez y de forma instantánea la cantidad de energía indicada. Avanza tu ficha de energía el número de casillas correspondiente.

Mediante estas mejoras puedes aumentar el rango de alcance de tus casillas de acción. Al principio solo puedes realizar tus acciones en el rango de alcance de Parsec 1 . Más tarde, con las mejoras puedes avanzar hasta las galaxias de Parsec 2  y 3 . Una casilla de acción solo se puede ampliar al rango Parsec 3, si previamente se había ampliado al rango Parsec 2. Cuando compres esta mejora, escoge 1 de tus casillas de acción. Pon un cubo en el siguiente cuadrado siguiendo la dirección de la flecha, paga los costes indicados arriba y recibe, además, 1 de energía. Así, con una casilla de acción desarrollada al rango Parsec 3, también podrás realizar acciones en los 3 rangos de alcance.

Si ya no puedes o no quieres hacer más acciones de compra, el turno pasa al siguiente jugador en orden. Una vez que todos han acabado la «Fase 1: Comprar», empieza la «Fase 2: Planificar».

## Fase 2: Planificar y determinar el orden de turnos (todos los jugadores al mismo tiempo)



Colocad la pantalla de ocultación enfrente de vuestro tablero individual y planificad vuestras acciones. Las pantallas de ocultación sirven para impedir que veáis la planificación de los demás y evitar que optimicéis después vuestra propia estrategia. Pero si lo preferís, podéis acordar al principio de la partida jugar sin pantallas de ocultación.

En la primera ronda de la partida todas las casillas de acción de vuestro tablero individual estarán aún libres. Cada jugador escoge 3 cartas de acción de su mano y pone 1 de ellas en cada una de sus 3 casillas de acción. En las rondas posteriores, ya habrá cartas en algunas de las casillas de acción. También podéis colocar cartas de vuestra mano encima de las cartas ya colocadas en vuestro tablero individual, pero solo valdrá la carta superior. Las cartas ya colocadas no podéis moverlas a otra casilla diferente ni cogerlas de nuevo en la mano. En cuanto hayáis terminado de planificar, retirad las pantallas de ocultación.

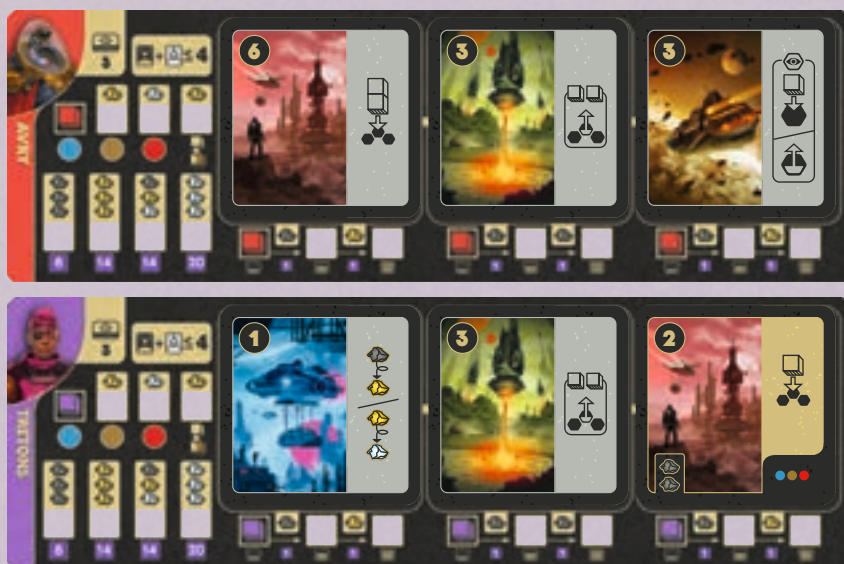


Después se cuentan en primer lugar los valores de consumo y luego se determina un orden de turnos nuevo. Para ello, cada jugador suma los números de arriba a la izquierda de las cartas de acción que tiene expuestas y lo aplica después a su contador de consumo avanzando su ficha el número correspondiente de casillas. Quien en la fase de planificación *actual* tenga el consumo más alto (¡no necesariamente coincidirá con el consumo total más alto!), obtiene la ficha de orden con el «1». El segundo con el consumo *actual* más alto obtiene la «2» y así sucesivamente. En caso de empate, irá antes el jugador empatado cuya ficha de energía esté más avanzada en su contador. En caso de que también haya empate en la energía, el jugador cuya ficha de energía haya alcanzado primero esa posición (es decir, la que esté «abajo») será quien obtenga la ficha con el número más bajo.

En la primera ronda, cuando aún hay varios jugadores en la casilla del 0 uno al lado del otro, recibirá la ficha de orden más baja el jugador cuya ficha de energía esté debajo del número más alto del contador de energía.

Determinad el valor de consumo, aplicadlo al contador de consumo y repartid las fichas de orden

Quien tenga el valor de consumo más alto, obtiene la ficha con el «1», etc.



Cecilia (rojo) tiene en total entre sus cartas de acción un valor de consumo de 12 (6+3+3) y, por lo tanto, avanza su ficha 12 casillas.



Con ello, Cecilia tiene en esta ronda el consumo más alto (+12, avanza hasta la casilla 45). Ella recibe la ficha de orden con el «1». Darío (violeta) tiene el segundo valor de consumo más alto (+6, avanza hasta la casilla 47), por eso obtiene la ficha con el «2».



Cuando en el contador de consumo se haya superado el 100, se pierden las casillas que quedaban por contar. En realidad, para determinar el orden solo cuenta el consumo aplicado.

### Fase 3: Acciones (y puntuación)

Realiza las acciones de izquierda a derecha

### Fase 3: Acciones y puntuación (un jugador después de otro)

Según el nuevo orden de turnos que habéis determinado, llevad a cabo las acciones indicadas en vuestras cartas, siempre todas las 3 acciones y siempre de izquierda a derecha.



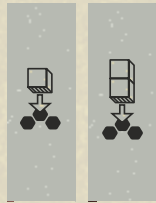
Aplica cada acción respetando el rango de alcance (Parsec 1, 2 o 3) que tiene la casilla de acción en la que se encuentra y la capacidad de adaptación a los planetas (azul, marrón, rojo) que tengas en ese momento.

*De esta forma, al principio de la partida, si aún no has comprado ninguna mejora, solo podrás llevar a cabo tus acciones en planetas terrestres (azul) que estén libres y en el rango de alcance Parsec 1.*

#### Colonizar / Fundar colonia

Pon cubos sobre los planetas (*¡teniendo en cuenta el rango de alcance y tu capacidad de adaptación!*)

Nunca apilar más de 3 cubos



#### Colonizar / Fundar colonia

Pon 1 de tus cubos o 2 cubos (apilados en forma de torre) como «colonia/s» sobre un planeta que esté libre (excepción: ampliación de colonias) en un sistema solar, teniendo en cuenta el rango de alcance de la casilla de acción y tu capacidad de adaptación. Nunca puede haber más de 3 cubos apilados sobre un mismo planeta.

Planeta terrestre (azulado)

Planeta desértico (amarronado)



Rango de alcance

Planeta volcánico (rojizo)

Rendimiento

#### Recolectar

Coge rendimientos de las colonias que tengas (*¡teniendo en cuenta el rango de alcance!*)



#### Recolectar

Recolecta hasta 2 rendimientos en total. Para poder recibir el rendimiento de un sistema solar, debes tener al menos una colonia en él. Por cada colonia (=cada uno de los cubos que tengas en ese sistema solar) puedes coger una vez el rendimiento de ese sistema solar.

Con esta acción también puedes recolectar en 2 sistemas solares diferentes. En este caso, el rango de alcance de la casilla de acción (Parsec 1-3) también es decisivo. Con cada cubo solo puedes recolectar una vez por carta de acción.

**Atención:** ¡Al recolectar no se quita ningún cubo!





### Descubrir

Escoge 1 montón de entre los que estén dentro del rango de alcance de tu casilla de acción (Parsec 1-3) y coge de él las 2 primeras losetas de sistema solar. Elige 1 de las dos losetas y colócala en cualquier casilla que esté libre **dentro del rango de alcance escogido**. Deja la otra loseta bocabajo debajo del montón.

Ahora puedes o bien poner directamente 1 cubo como colonia en un planeta de la loseta recién colocada (si tu capacidad de adaptación lo permite) o bien obtener una vez el rendimiento de ese sistema solar, cogiendo de la reserva las gemas correspondientes y/o avanzando en el contador de energía el número de casillas de energía indicado. Si optas por obtener el rendimiento, tu capacidad de adaptación no importa en este caso.



### Coger gemas

Coge de la reserva las 3 gemas indicadas.



### Revalorizar gemas

Puedes convertir 1 gema de color antracita en 1 dorada o convertir 1 gema dorada en 1 transparente.

Una vez que hayas llevado a cabo tus acciones, desliza una casilla hacia la derecha todas las cartas de acción que tengas colocadas en tu tablero individual. Añade la carta (o cartas, en el caso de que hubiera varias unas encima de otras) que salga expulsada a tu mano: a partir de ese momento volverá/n a estar disponible/s para utilizar. Después de deslizar las cartas, la casilla de acción de la izquierda quedará vacía.



### Descubrir

Pon en juego un nuevo sistema solar y luego escoge entre colonizar o recolectar (*¡teniendo en cuenta el rango de alcance!*)

Coge 3 gemas.

Revaloriza una gema a 1 nivel superior

Por último, desliza todas las cartas 1 casilla hacia la derecha y pon de nuevo en tu mano la última carta



## Puntuación

Puntúa una vez como máximo cada galaxia en la que tengas al menos una colonia propia

Mayoría (>): recompensa mayor

Minoría (≤): recompensa menor

Quita 1 cubo y avanza el número correspondiente de casillas de energía

Límite para cartas bonus = 4

¡Los cubos solo se pueden quitar con las puntuaciones!

## Puntuación



Ahora tienes la posibilidad de puntuar las galaxias (si quieres). Puedes puntuar exactamente una vez cada galaxia en la que tengas al menos 1 colonia.

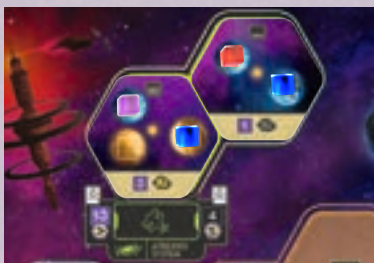
Si eres el que más colonias (=cubos) tiene en la galaxia (mayoría simple) >, recibes la recompensa mayor. Si tienes el mismo número de colonias o menos ≤ que los demás, obtienes la recompensa menor.

Para puntuar una galaxia, quita exactamente 1 cubo (cualquiera) de esa galaxia. Después obtienes la energía correspondiente y, dado el caso, una carta bonus clara ☁ del montón, que debes mirar y dejar bocabajo delante de ti mismo.

**Atención:** Cada uno de vosotros puede tener durante la partida como máximo 4 cartas bonus (claras y oscuras). Si obtienes una quinta carta, mírala y decide si quieres quedártela (¡y dejar una de las anteriores debajo del mazo!) o volver a dejarla debajo del mazo directamente.



*Darío (violeta) tiene la mayoría en la galaxia azul. Quita un cubo cualquiera de los 2 que tiene y obtiene 8 de energía y una carta bonus clara. Puede puntuar otras galaxias, pero la azul ya no la puede volver a puntuar en esta ronda.*







*En la galaxia verde Darío tiene el mismo número de cubos que Cecilia (rojo) y menos que Ana (azul). Pero aún así Darío puede quitar su cubo para obtener 4 de energía y una carta bonus clara.*

**Nota:** Los cubos solo se pueden quitar con las puntuaciones, de otro modo nunca.





Una vez que cada jugador ha acabado la tercera fase, acaba la ronda actual. La nueva ronda empieza de nuevo directamente con la siguiente fase de compra, manteniendo como está el orden de turnos actual.

## «Dark Tech»

Cuando logras acumular tanta energía que adelantas a tu ficha de consumo con tu ficha de energía, alcanzas así el siguiente nivel «Dark Tech». Primero termina la fase en la que has adelantado a tu ficha de consumo y luego vuelve a poner tu ficha de energía en la casilla del cero y gírala a la cara del siguiente nivel más alto, por ejemplo, de  a . Si tenías más energía de la estrictamente necesaria para adelantar tu ficha de consumo en su posición actual, sigue avanzando tu ficha de energía por el contador de energía el número de casillas resultante de esa diferencia, partiendo del cero. Si, al hacerlo, vuelves a adelantar a tu ficha de consumo, subes un nivel más.

*Has adelantado a tu ficha de consumo (en la casilla 56) con tu ficha de energía (que está ahora en la 63). Pon tu ficha de energía de vuelta a la casilla 7 (63 - 56 = 7) y gírala a un nivel superior, por ejemplo de  a .*

A cambio de esa entrega de energía, recibes del Council of Shadows una habilidad «Dark Tech» única al subir al nivel «Dark Tech» I y al nivel «Dark Tech» II. Al final de la fase actual en la que has alcanzado el nuevo nivel (;y no antes!), escoge una de las cartas «Dark Tech» de entre todas las cartas del montón correspondiente, aplica su/s efecto/s cuando proceda y déjala bocarriba delante de ti. La primera vez debes escoger del montón I y la segunda vez del montón II. Al llegar al tercer nivel «Dark Tech» desencadenarás el final de la partida, así que ya no obtendrás ninguna carta «Dark Tech», pero sí el trono, que colocarás delante de ti.

Si en ese momento alguno de los demás jugadores tiene un nivel «Dark Tech» inferior al tuyo, este recibirá gemas. Si has subido al nivel «Dark Tech» I, todos los que aún no tengan el nivel «Dark Tech» I recibirán 1 gema . Si has alcanzado el segundo nivel «Dark Tech», todos los que tengan el nivel «Dark Tech» I, obtendrán 1 gema  cada uno; y todos los que no tengan aún ningún nivel, recibirán 1 gema  y 1 gema .



*Ana está en el nivel «Dark Tech» 0. Obtiene 5 de energía al puntuar la galaxia roja (en esa galaxia tenía menos cubos que los demás).*



*Con ello, llega a la casilla 41 y, por tanto, adelanta a su ficha de consumo (que está en la 40). Ana podría seguir puntuando, pero decide parar.*



*Ana retrocede su ficha de energía hasta la casilla 1 del contador, la gira a la cara del nivel I y obtiene así una carta «Dark Tech» del montón I.*

## «Dark Tech»

Quien llegue hasta la misma posición o adelante con su ficha de energía a su ficha de consumo, sube 1 nivel «Dark Tech» y gira su ficha de energía a la nueva cara correspondiente

Sube del nivel «Dark Tech» 0 al nivel I, luego al nivel II y, por último, al nivel III (;fin de la partida!)



El jugador escoge respectivamente 1 carta «Dark Tech» I o 1 carta «Dark Tech» II; los jugadores de niveles inferiores obtienen gemas

## FIN DE LA PARTIDA

En cuanto alguien alcance el nivel «Dark Tech» III, se sigue jugando la ronda en curso hasta acabarla

### Puntuación final:

- gemas restantes (1-3)
- cartas IA (2)
- cartas bonus

Si durante una misma fase un jugador sube dos veces de nivel «Dark Tech» (o sea, se adelanta a la ficha de consumo dos veces), al final de esa fase realizará las dos subidas de nivel por orden cronológico y una detrás de otra.

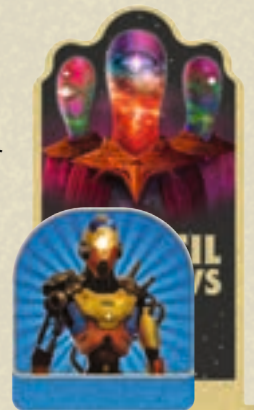
Caso especial: No se puede subir de nivel «Dark Tech» como consecuencia de una bajada de consumo durante la fase de planificación (cartas IA). La ficha de consumo no puede en ningún momento llegar hasta la ficha de energía «desde arriba». Tiene que estar siempre al menos 1 casilla más arriba que la ficha de energía.

## FIN DE LA PARTIDA

Cuando uno de los jugadores alcance el nivel «Dark Tech» III, obtendrá el trono y anunciará con ello el final de la partida. La ronda en curso se seguirá jugando hasta terminarla, con lo que es posible que otro jugador también alcance su nivel «Dark Tech» III durante la misma ronda.

Una vez que la ronda en curso ha acabado para todos, se realiza una puntuación final en la que los jugadores pueden obtener más energía y avanzar por el contador.

El jugador que tenga el trono empieza la puntuación final.



Cada jugador recibirá más energía por...

- las gemas que le queden (grey: 1, yellow: 2, blue: 3)
- cada carta IA que tenga: 2 (las cartas iniciales no cuentan)
- cada carta bonus que tenga: la energía correspondiente (ver página 22).

Si mediante la puntuación final conseguís subir de nivel «Dark Tech», girad vuestra ficha de energía al nivel correspondiente y ajustad la energía en el contador. Sin embargo, ni obtendréis cartas «Dark Tech» ni se les repartirán gemas a los jugadores que estén en niveles inferiores.

Quien tenga el nivel «Dark Tech» más alto gana y puede colocar su retrato sobre el trono.

Si varios jugadores se encuentran en el mismo nivel, ganará la partida quien posea más energía. Si también hay un empate en cuanto a la energía, ganará quien tenga más cubos sobre el tablero de juego. En caso de persistir aún así el empate, se proclaman varios ganadores.

# EXPANSIONES



## Módulo 1: Estaciones espaciales

Al principio de la partida recibís 3 estaciones espaciales de vuestro color y las dejáis preparadas al lado de vuestro tablero individual.

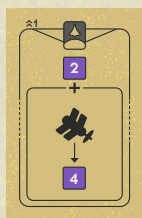
Las estaciones espaciales se pueden comprar, igual que las cartas IA y las mejoras del tablero individual, durante la fase de compra de una ronda. Los costes de cada una vienen indicados en su borde izquierdo.

Cada estación espacial tiene un efecto diferente en la galaxia en la que se instala (ver abajo).



Coloca la estación espacial comprada sobre una casilla para estación espacial que siga libre en la galaxia deseada. Se quedará en esa casilla hasta el final de la partida.

La estación espacial no se puede ni quitar ni cambiar de sitio. Solo se puede instalar 1 estación espacial por galaxia. Quien quiera instalar una estación espacial en una galaxia, debe tener en ese momento al menos 1 colonia en esa misma galaxia.



*Nota: Si jugáis con la expansión «Módulo 1: Estaciones espaciales», mezclad al principio de la partida la carta bonus oscura aquí mostrada en el montón correspondiente.*



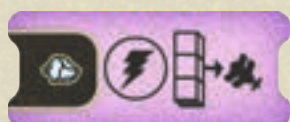
### Estación «Recolectar»

Coge en esta galaxia el rendimiento de un sistema solar cualquiera en el que tengas al menos 1 colonia. Esto se aplica a partir de ahora en cada ronda en tu fase de puntuación, independientemente de si has puntuado o no.



### Estación «Puntuar»

Puedes puntuar esta galaxia, sin tener que eliminar uno de tus cubos. Sin embargo, debes tener aún así al menos 1 colonia en esa galaxia.



### Estación «Colonizar»

Pon 3 de tus cubos directamente sobre esta estación espacial. Estos cubos contarán junto con las otras colonias que tengas en esta galaxia para determinar las mayorías.

# EXPANSIONES

## Módulo 1: Estaciones espaciales

Forma parte de la acción de compra; los costes están a la izquierda

Colócala en una casilla de estación espacial libre de una galaxia en la que tengas al menos una colonia

### Estación «Recolectar»

### Estación «Puntuar»

### Estación «Colonizar»

## Módulo 2: Líderes

Seleccionad al principio un líder en el sentido contrario al orden de turnos

## Módulo 2: Líderes

Independientemente de si jugáis con el «Módulo 1» o sin él, poned en juego al principio de la partida los 6 «líderes». Quien al principio de la partida tenga la ficha de orden más alta, después del reparto aleatorio, coge los 6 líderes y selecciona 1 de entre todos ellos. Los restantes se los pasa al jugador con la ficha de orden inmediatamente inferior y así sucesivamente hasta que el último jugador (el que tiene la ficha de orden con el «1») haya seleccionado su líder. Los líderes sobrantes se guardan de nuevo en la caja.



### Buteo

Sube al principio tu consumo 10 casillas (=30).

¡Puedes recolectar una vez en cualquier rango de alcance en cada ronda durante la fase de puntuación! Como en la acción de recolectar, debes tener una colonia en el sistema solar en el que quieras recolectar.



### Zoe

Sube al principio tu consumo 14 casillas (=34).

En cada fase de compra, puedes colocar gratis 1 colonia según tu capacidad de adaptación (planeta azulado, amarronado o rojizo) en cualquier rango de alcance. Esto no se considera acción de compra.



### Ava

Sube al principio tu consumo 8 casillas (=28).



Coge este panel de «casilla de acción adicional» y ponlo a la derecha de tu tablero individual. Las cartas de acción se moverán ahora de la tercera casilla a esta nueva cuarta casilla, y después de la cuarta casilla volverán a tu mano. Pon un cubo sobre el recuadro de Parsec 1. En esta casilla de acción adicional también puedes ampliar el rango de alcance.



### Casares

Sube al principio tu consumo 6 casillas (=26).

Cuando tengas en una galaxia 3 o más colonias, ya no tendrás que quitar de ella ningún cubo a la hora de puntuar.

**Atención:** ¡Si tienes a Casares como líder, no puedes comprar la carta IA que permite colonizar con una torre de 3 cubos!



### S3E3

Sube al principio tu consumo 7 casillas (=27).

Antes de cada puntuación, cuenta todas las colonias que tengas sobre el tablero de juego y avanza tu ficha de energía ese mismo número de casillas. Después, ya puedes puntuar.



### Breish

Sube al principio tu consumo 5 casillas (= 25). Además, empiezas con 8 de energía.

En las puntuaciones, obtienes la mayor recompensa también en caso de empate en las galaxias.

## Partidas de cuatro o dos jugadores

Con 4 jugadores, se utiliza la cara frontal del tablero de juego (3/4 🧑). Jugáis con todas las cartas bonus oscuras que llevan el símbolo (3/4 🧑) y, por supuesto, con las 4 fichas de orden.

Con 2 jugadores, se utiliza la cara trasera del tablero de juego (2 🧑). Guardad en la caja al principio de la partida también las 4 cartas bonus con la galaxia amarilla, turquesa, marrón y beis, así como las fichas de orden «3» y «4».

### Ejemplo de una ronda (partida de 2 jugadores)

A Borja le ha tocado ser el jugador inicial. Se compra al principio una carta de IA (se destapa una nueva carta IA) y desarrolla su tablero individual.

Ahora le toca a Cecilia. Ella también compra una carta IA. La gema dorada se la guarda para la siguiente ronda.

Luego ambos jugadores colocan sus cartas de acción tapándose con su pantalla de ocultación. Después se muestran las cartas colocadas y se marca el consumo. Borja avanza su ficha de consumo 12 casillas y Cecilia solo 4. Borja se queda la ficha de orden del «1», ya que en esta ronda consume más que Cecilia (ella se queda la ficha del «2»).

La fase 3 la desarrolla otra vez un jugador después de otro. Borja empieza, así que lleva a cabo sus 3 acciones de izquierda a derecha.



Primero tiene la acción de descubrir. Como ya ha mejorado la primera casilla de acción al rango de «Parsec 2», puede descubrir hasta el rango de alcance de Parsec 2. Roba 2 losetas de sistema solar del montón de Parsec 2, escoge una de las dos y vuelve a colocar la otra debajo del montón. La loseta escogida la pone bocarriba sobre una casilla libre cualquiera que esté en el rango de Parsec 2 (¡y solo ahí!). Luego puede decidir entre o bien colocar 1 cubo sobre un planeta terrestre o bien coger el rendimiento del sistema solar (¡en este caso no coloca ningún cubo!). Borja decide colocar 1 cubo sobre la loseta recién colocada.

Como segunda acción, puede colocar una torre de 2 cubos sobre cualquier planeta azulado que esté libre en el rango de Parsec 1.

Como tercera acción, puede recolectar 2 veces en el rango de Parsec 1. Como solo tiene los dos cubos de la segunda acción en Parsec 1, recoge 2 veces el rendimiento de ese sistema solar (¡no se quita ningún cubo!). Después de esto ha terminado sus acciones y desliza las 3 cartas de acción 1 casilla hacia la derecha. La carta de recolectar vuelve a su mano.



Al final de la tercera fase, Borja aún puede decidir si quiere puntuar. Opta por puntuar las dos galaxias en las que tiene colonias. Debe quitar un cubo de cada una. En los dos casos él es el único que tiene colonias en esas galaxias, así que tiene la mayoría y recibe la recompensa mayor. Avanza su ficha de energía el número correspondiente de casillas y con ello finaliza su ronda.

A continuación le toca a Cecilia llevar a cabo sus 3 acciones de izquierda a derecha.



Primero Cecilia hace un descubrimiento en el rango de Parsec 1: Roba 2 losetas de sistema solar del montón de Parsec 1, devuelve una debajo del montón y coloca la otra bocarriba sobre una casilla libre cualquiera en el rango 1. También decide poner 1 cubo sobre esa loleta.

En su segunda casilla de acción ha colocado la carta IA que acababa de comprar. Esta no le permite realizar ninguna acción, pero a cambio ha disminuido su consumo en 2 casillas en esta ronda.

Como tercera acción puede colocar 1 cubo en el rango 1. Como todavía no ha realizado ninguna mejora, solamente puede colocarlo sobre un planeta azulado que esté libre y no puede apilar cubos sobre otros. Opta de nuevo por colonizar en la misma galaxia en la que ya ha descubierto un sistema solar mediante la primera acción.

Una vez que ha realizado estas acciones, ella también desliza todas las cartas una casilla hacia la derecha y añade otra vez a su mano la carta expulsada de su tablero individual. Como solo tiene colonias en una única galaxia, solo puede puntuar estas. Así que quita 1 cubo de la galaxia y avanza con su ficha de energía el número de casillas correspondiente a la energía recibida.

Se empieza una nueva ronda, otra vez con la fase de compra en primer lugar, Borja empieza...





## El modo «Automa»

En el modo de juego «Automa» juegas con el tablero para 2 jugadores (2👤). Juegas contra la IA, que ha convertido a los Automa en sus súbditos, así que solo puedes escoger entre estas 3 civilizaciones: los Tretan, los Shengar o los Human. Prepara los cubos azules de la IA y pon las fichas de energía y las fichas de consumo en sus respectivas casillas de inicio. Prepara también las dos fichas de orden del «1» y el «2». Coge las 16 cartas Automa y clasifícalas en 3 montones diferentes según el nivel «Dark Tech» indicado en su dorso. Después baraja por separado cada montón y déjalos bocabajo.



*Nota: Las 2 cartas Automa mostradas a la izquierda, en las que las acciones tienen el fondo plateado, solo las deberías utilizar cuando ya estés familiarizado con el modo de juego «Automa». Si ese es el caso, simplemente barájalas en su montón correspondiente.*

La partida se desarrolla siguiendo las reglas básicas. Una vez que has comprado y has planificado tu turno, destapa la primera carta del montón de Automa (al principio será una carta del nivel «Dark Tech» 0). El orden de vuestros turnos se determinará como siempre a raíz del consumo más alto actual. Cuando le toque a la IA, lleva a cabo las acciones para la IA una detrás de otra, de arriba hacia abajo. Cuando la acción de la izquierda no sea factible, lleva a cabo en su lugar la alternativa de la derecha. Si esa tampoco es viable, sáltate esa acción. Cuando a la hora de colonizar la IA tenga varios planetas para elegir, tú puedes decidir el planeta objetivo libremente según lo que te interese.

En cuanto la IA alcance un nuevo nivel «Dark Tech», robarás para ella a partir de ese momento del siguiente montón más alto. Tú no recibes ningún tipo de compensación cuando la IA alcanza un nuevo nivel.

La IA también desencadena el final de la partida en cuanto alcanza el tercer nivel «Dark Tech». La puntuación final también se realiza para ella. Sin embargo, como no tiene ni gemas restantes ni cartas IA compradas, en la puntuación final solo puntuará con las cartas bonus claras que le queden (¡no es necesario que ella respete el límite de 4 cartas!).

## Modo «Automa»

Juegas contra la IA:  
Prepara las cartas Automa correspondientes, por lo demás es parecido al juego de 2 jugadores

Se juega según las reglas base

Se lleva a cabo siempre la acción de la izquierda; si no es posible, la alternativa de la derecha (si tampoco es posible: se salta esa acción)

Para la IA en la puntuación final solo puntuán todas las cartas bonus claras

### Ejemplo para una carta Automa:

**Consumo** (en este caso 11)

#### Acción 1 y alternativa

(La IA coloniza con una torre de 2 cubos un planeta desértico en el rango Parsec 2 de la galaxia azul. Si en ella no queda ningún planeta amarronado libre, hace un descubrimiento en su lugar (en la galaxia azul) y coloniza después en un planeta volcánico libre de la nueva loseta con una torre de 2 cubos.)

#### Acción 2 y alternativa

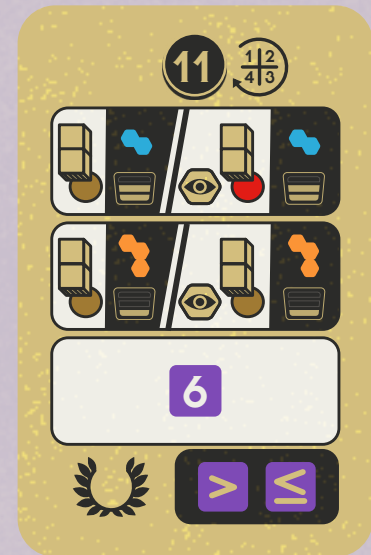
(La IA coloniza en un planeta desértico de la galaxia naranja. Si en ella no queda ningún planeta amarronado, hace un descubrimiento en su lugar en la galaxia naranja y coloniza después con una torre de 2 cubos en un planeta desértico de la nueva loseta.)

#### Acción 3, en este caso no hay alternativa

(La IA obtiene 6 de energía.)

#### Forma de puntuar

(La IA puntúa todas las galaxias en las que está presente. En caso de duda, tú decides qué cubo quitar.)



La IA coloniza con 1 colonia o con una torre de 2 cubos, respectivamente, en un planeta terrestre en el rango Parsec 2 y las galaxias mostradas.



La IA hace un descubrimiento primero y coloniza después con 1 colonia en un planeta terrestre en el rango Parsec 2 en la galaxia mostrada.

La IA hace un descubrimiento primero y coloniza después con 3 colonias en un planeta volcánico en el rango Parsec 3 en la galaxia mostrada.



La IA coloniza con una torre de 2 cubos en un planeta desértico en el rango Parsec 2 en la galaxia mostrada.

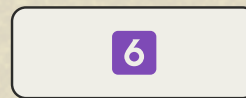
La IA hace un descubrimiento primero en el rango Parsec 2 y coloniza después con una torre de 2 cubos en un planeta desértico de esa loseta.



Este es el valor de consumo de la IA. Avanza su ficha de consumo el número de casillas correspondiente. Este valor puede estar entre -5 y 15.



Quita de las cartas IA expuestas bocarrriba las 4 que aparecen tachadas y reemplázalas con nuevas del montón.



La IA obtiene X de energía (en este caso 6).



La IA puntúa todas las galaxias en las que tiene la mayoría.



La IA puntúa todas las galaxias en las que está presente con al menos 1 colonia.

# GLOSARIO DE LAS CARTAS

## Nivel «Dark Tech» I:



### Portal estelar nuevo

Coge el panel de «casilla de acción adicional» que viene ya con la mejora para el rango de alcance Parsec 3. Coloca el panel a la derecha de tu tablero. Las cartas de acción se deslizan ahora de la tercera casilla a la nueva cuarta casilla y solo después de la cuarta vuelven a tu mano.

Coge también 1 gema dorada inmediatamente.

*Nota: Si también tienes a Ava como líder, ahora dispones de 5 casillas de acción.*



### Revalorización de gemas

Siempre que vayas a obtener gemas al recolectar un rendimiento, coge una gema que sea del siguiente valor mayor (en lugar de una de color antracita recibes una dorada y en vez de dorada recibes una transparente). (Naturalmente, las gemas transparentes no las puedes revalorizar.)

Coge también 1 gema transparente inmediatamente.



### Pueblo de descubridores

Siempre que descubras un sistema solar y fundes una colonia en él, puedes poner 1 cubo más de lo que te permita la carta de acción (p. ej., en vez de 1 cubo una torre de 2 cubos). Pero incluso con esta carta no puedes construir a más de 3 cubos de altura.



### Asentamientos científicos

Puedes fundar inmediatamente 1 colonia (no importa en qué planeta y en qué rango; que puedas construir encima dependerá de si tienes la mejora correspondiente).

Además, obtienes 1 vez el rendimiento de ese sistema solar.



### Imperio

Independientemente de si puntúas o no, recibes de antemano 3 de energía por cada galaxia en la que tengas la mayoría simple.



### Colonización flexible

Mejora inmediatamente (¡gratis!) todos los rangos de alcance de tus casillas de acción al rango Parsec 2 y seguidamente al Parsec 3. Por cada mejora avanza tu ficha de energía 1 casilla.



### Ahorrador de energía

Baja tu consumo 7 casillas inmediatamente una sola vez.



### Viajador experimentado

A partir de ahora, cada vez que recolectes, podrás recolectar también de las colonias de los demás jugadores, teniendo en cuenta el rango de alcance.

Coge inmediatamente 1 gema transparente.

## Nivel «Dark Tech» II:



### Pueblo de recursos

Puedes recolectar inmediatamente y una única vez 2 rendimientos en sistemas solares en los que tengas al menos 1 colonia (no importa en qué rango de alcance estén).



### Móvil perpetuo

Tu consumo en cada una de las rondas siguientes está a 0 (¡no importa qué cartas de acción juegues!). Pero esto también afectará a la hora de determinar el orden de turnos, por lo que a partir de ahora seguramente siempre serás el último.



### Feudalismo

Independientemente de si puntúas o no, recibes de antemano 3 de energía por cada sistema solar en el que tengas la mayoría simple.



### Viaje de exploración

Puedes llevar a cabo inmediatamente 1 acción de descubrimiento y colocar en el sistema solar descubierto o bien una torre de 2 cubos como colonia (no importa sobre qué planeta y en qué rango de alcance sea; que puedas construir encima dependerá de si tienes la mejora correspondiente) o recolectar 2 veces.



### Ventaja informativa

Coge (¡gratis!) una carta IA expuesta cualquiera (a continuación vuelve a reemplazarla) y la carta superior del mazo de cartas bonus claras.

Coge también 1 gema transparente.



### Pueblo dominante

Puedes volver a puntuar inmediatamente 2 galaxias *diferentes*, igual que en la puntuación normal, es decir, *incluyendo la determinación de la mayoría y la retirada de 1 cubo de cada una de ellas*.



### Impulso de energía

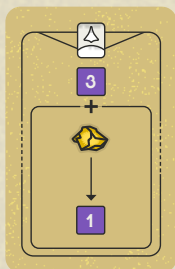
Obtienes inmediatamente y una única vez 10 de energía.



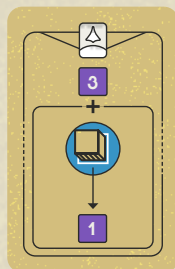
### Asentamiento adicional

Puedes fundar inmediatamente una colonia de 2 cubos (no importa sobre qué planeta y en qué rango de alcance sea; que puedas construir encima dependerá de si tienes la mejora correspondiente).

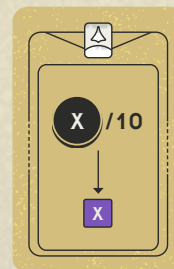
## Las cartas bonus



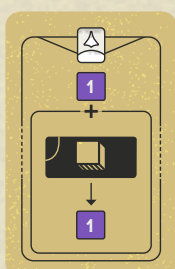
Obtienes 3 de energía más 1 de energía por cada gema del color indicado (*en este caso: dorada*) que te sobre al final de la partida.



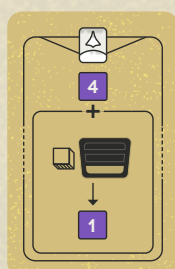
Obtienes 3 de energía más 1 de energía por cada uno de los cubos que tengas sobre el tipo de planeta indicado (*en este caso: terrestre*).



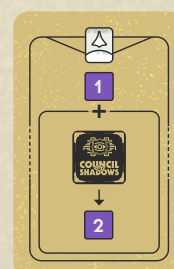
Divide tu consumo total entre 10 y redondea el número hacia abajo. Obtienes el número resultante de energía.



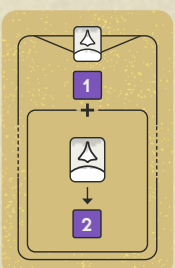
Obtienes 1 de energía más 1 de energía por cada cubo que tengas sobre tu tablero individual, incluyendo cualquier panel añadido al tablero (¡los cubos ilustrados *no* cuentan!).



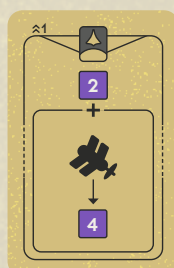
Obtienes 4 de energía más 1 de energía por cada cubo que tengas en el área indicada (*en este caso: Parsec 1*).



Obtienes 1 de energía más 2 de energía extra por cada carta IA que tengas, sin contar las cartas iniciales (o sea, 4 en vez de los 2 habituales).

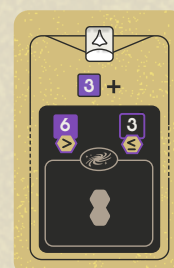


Obtienes 1 de energía más 2 de energía por cada carta bonus clara, incluyendo esta.

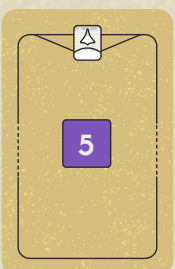


Obtienes 2 de energía más 4 de energía por cada estación espacial que tengas construida.

**¡Solo si se juega con el «Módulo 1»!**



Obtienes 3 de energía más 6 de energía si tienes la mayoría en esta galaxia (*en este caso: la gris*). Si no la tienes, obtienes 3 de energía siempre que tengas al menos una colonia en la galaxia indicada.



Obtienes 5 de energía.

## Las cartas de acción (selección)



Coloca un cubo (según tus habilidades) **y** recolecta una vez en el sistema solar en el que has colocado el cubo.



Descubre un sistema solar (no importa el rango de alcance) y coloca o bien un cubo (no importa tu capacidad de adaptación) **o bien** recolecta 1 vez en el sistema solar recién colocado.



Coloca una torre de 2 cubos sobre un planeta libre cualquiera en cualquier rango de alcance.

Si tienes la ampliación de colonias, puedes colocarla también *sobre* otros cubos (teniendo en cuenta que no puede haber más de 3 cubos sobre un mismo planeta).



Descubre un sistema solar (teniendo en cuenta el rango de alcance) y coloca un cubo (teniendo en cuenta tu capacidad de adaptación). **Adicionalmente**, puedes recolectar inmediatamente 1 vez en el sistema solar recién colocado.



Coloca una torre de 3 cubos sobre un planeta libre teniendo en cuenta tu capacidad de adaptación y el rango de alcance de la casilla de acción de tu tablero individual.

Nunca puede haber más de 3 cubos sobre un mismo planeta.



Esta carta tiene un valor negativo de -1 a la hora de calcular el consumo en la fase 2.

Como acción en la fase 3, puedes descubrir un sistema solar según el rango de alcance de la casilla de acción y colocar en él 1 cubo **o** recolectar 1 vez.



Puedes colocar un cubo sobre un planeta (¡teniendo en cuenta tu capacidad de adaptación, la ampliación de colonias y el rango de alcance!) **o** descubrir un sistema solar y colocar un cubo **o** recolectar en el sistema solar recién colocado.


























Tu consumo en la fase 2 baja 4 puntos. En la fase 3 no realizas ninguna acción con esta carta.



Descubre un sistema solar y coloca o bien 2 cubos sobre un planeta (¡teniendo en cuenta tu capacidad de adaptación, la ampliación de colonias y el rango de alcance!) **o bien** recolecta 2 veces.

## Significado de los símbolos

	Obtienes 3 de energía.		Una carta IA		Símbolo para una estación espacial
	De efecto inmediato y de un solo uso.		Este símbolo quiere decir que la acción se puede realizar en cualquier rango de alcance y en cualquier planeta.		Tener la mayoría en una galaxia.
	Siempre que haces un descubrimiento.		Coger el rendimiento de una colonia de un sistema solar 1 vez por cada cubo ilustrado, teniendo en cuenta el rango de alcance.		Tener la mayoría en un sistema solar (loseta hexagonal).
	Siempre en la fase de puntuación.		Muestra el rango de alcance máximo de las cartas o de las casillas de acción.		Nivel «Dark Tech»
	Fase de compra		Colocar un cubo sobre un planeta, teniendo en cuenta el rango de alcance y tu capacidad de adaptación.		Carta bonus clara: Se recibe al puntuar algunas galaxias. Puntúa al final de la partida.
	Fase de planificación de las acciones				Carta bonus oscura: Se recibe al principio de la partida. Puntúa al final de la partida.
	Cálculo del consumo de energía				
	Determinación del orden de turnos				
	Símbolos para el consumo.				

Los autores y la editorial les dan las gracias a los numerosos probadores del juego por su gran dedicación y sus abundantes ideas, en especial a:

Jan Scherer, Jörn Koch, Andreas Wagner, Kathi Kallenborn, Melissa Hoffmann, Pierre Schumberra, Michael Klasen, Jens Merkl, Laura Kloos, Heiko Schmitt, todos los miembros del Legendary Games Club St. Wendel, Manuel Renn, Rita Modl, Nils Stamer, Alexandre Laurenti Done, Martin Braun, Matthias Prinz, Bianca Lüscher y el Copyshop Bliesen, así como a los diferentes grupos de probadores de Rotenburg, Lieberhausen y Krumbach.

Para cualquier crítica, duda o sugerencia respecto a este juego, podéis contactar con nosotros en:

[alea@ravensburger.de](mailto:alea@ravensburger.de)

[www.alespiele.de](http://www.alespiele.de)

© 2020 Martin Kallenborn, Jochen Scherer

© 2022

**Autores:** Martin Kallenborn y Jochen Scherer

**Diseño gráfico:** Sam Dawson

**Ilustraciones:** Armin Rangani

**Redacción:** André Maack

**Ravensburger Ibérica S.L.U.**

**C / Raimundo Fernández Villaverde, 61**

**28003 Madrid – España**

**Ravensburger**