GARY KIM AND YEON-MIN JUNG
VINCENT DUTRAIT
DISTANT SUNS™
WTG - 2202
NO STEP
869

COMPONENTES

1 tablero de control de misiones (dividido en 2 mitades)

10 losetas de zona de exploración

10 losetas de misión (2 grupos idénticos de 5 losetas)

5 losetas de módulo

1 bloc de hojas del cosmos

4 lápices

11 plantillas de zona de exploración

¿Es esto lo que los marineros experimentaban la primera vez que salían a explorar la inmensidad del océano? ¿Un escalofrío de emoción y nervios antes de levar anclas y partir rumbo a lo desconocido? Nuestro viaje también acaba de empezar. La humanidad ha avanzado y los viajes espaciales a hipervelocidad marcan el comienzo de una nueva era. Las estrellas brillan sobre nuestras cabezas, tan distantes como siempre, pero ahora están a nuestro alcance. Nuestra misión: ampliar los límites del universo conocido y cartografiar el infinito. Esta vez, nos toca a nosotros levar anclas.

01 RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

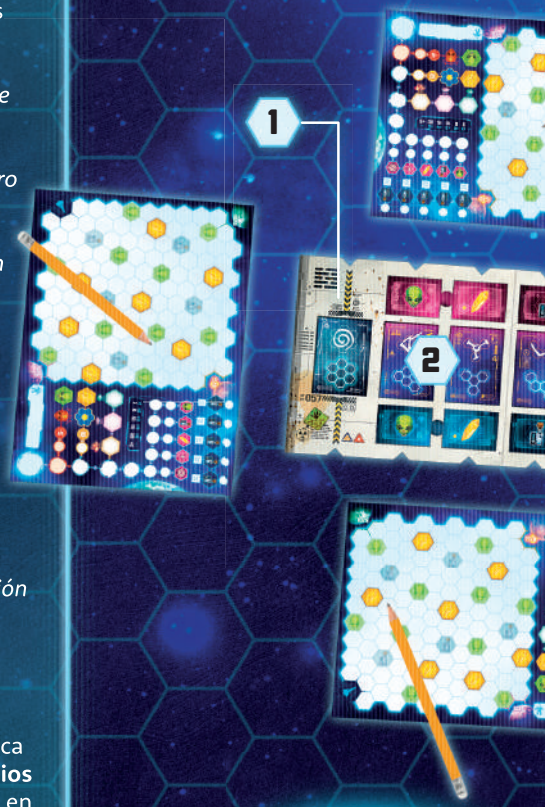
En ***Distant Suns***, intentarás conseguir tantos puntos de victoria como sea posible en 3 rondas. En tu turno, **eliges la forma que quieras dibujar en tu hoja** de entre las zonas de exploración disponibles **y también la forma que tus oponentes deberán dibujar** en sus hojas. Derrota a alienígenas, mejora tu nave, descubre agujeros negros, encuentra tesoros y explora los mundos exteriores del cosmos ¡hasta llegar a ser el explorador espacial más famoso de la galaxia! Al final de la partida, el jugador con más puntos de victoria gana.

02 ELEMENTOS DEL JUEGO

1 Prepara el **tablero de control de misiones** colocando las dos mitades una al lado de la otra.
En el centro del tablero están los espacios para las losetas de zona de exploración y, encima y debajo de estos, los espacios para las losetas de misión. En un extremo del tablero hay un agujero negro, que es una zona de exploración permanente que se usa en todas las partidas. En ambos lados del tablero hay unas muescas para encajar los módulos.

2 Toma las **10 losetas de zona de exploración**, barájalas y devuelve 5 de ellas a la caja. Pon **las 5 restantes bocarriba en los espacios del centro** del tablero.
Cada loseta muestra una zona de exploración compuesta de varios hexágonos. Al lado hay una ilustración con una forma similar.

3 Separa los 2 grupos de **losetas de misión** (azules y moradas). Elige 1 grupo de losetas, barájalas y coloca al azar **las 5 losetas en los 5 espacios** del color correspondiente situados en el lateral del tablero.
Las losetas de misión están divididas en 2 grupos de 5 símbolos: cada símbolo está relacionado con la loseta de zona de exploración adyacente.



Coloca las 5 losetas del segundo grupo en los espacios del otro lado del tablero, enfrente de las losetas iguales del primer grupo.
Los jugadores pueden leer la información fácilmente desde ambos lados de la mesa, ya que hay 2 grupos de misiones.

4 Coloca los módulos en una pila, ordenados del 1 al 5 y de arriba a abajo, y coloca la pila al lado del tablero, al alcance de todos los jugadores.
Los módulos están compuestos por un octógono y un círculo. El símbolo de dentro del octógono indica lo que deben dibujar tus oponentes. El del círculo indica lo que debes dibujar tú. También hay 2 puntas triangulares que encajan en las muescas del tablero de control de misiones. Cada módulo tiene un número del 1 al 5 para ayudarte a recordar cuál se ha jugado ya.

5 Entrega a cada jugador 1 **hoja del cosmos** y 1 **lápiz**.
El lado izquierdo de la hoja tiene un conjunto de hexágonos (casillas), donde puedes dibujar la zona de exploración que te corresponda cada turno. En el lado derecho hay un resumen de la puntuación final y una zona para tus mejoras en la parte superior.

6 Coloca las plantillas de zona de exploración en un sitio al alcance de todos los jugadores.
Estas plantillas ayudan a dibujar las formas de las distintas zonas de exploración en la hoja del cosmos.

03 RESUMEN DE UNA RONDA

Una partida de ***Distant Suns*** dura 3 rondas.

Cada turno tiene 4 o 5 turnos (en función de las elecciones de los jugadores). Cada turno se compone de las 2 fases siguientes:

01 ASIGNAR
02 DIBUJAR

El jugador más joven de la mesa es el primer jugador activo.

01 ASIGNAR

En esta fase, **el jugador activo elige qué zonas de exploración deberán dibujar tanto él como sus oponentes** en sus hojas del cosmos.

Si eres el jugador activo, **toma el primer módulo de la pila y colócalo en las 2 muescas adyacentes que quieras de un lado del tablero**, en paralelo a 2 losetas de zona de exploración distintas.

EJEMPLO

Puedes colocar el módulo en **cualquier lado del tablero**, siempre que las dos muescas que elijas estén libres. Además, como los módulos tienen dos caras, debes elegir cuál colocar bocarriba.

Si no puedes colocar un módulo, bien porque no quedan muescas libres en el tablero o porque no hay más módulos en la pila, es el momento de **PREPARARSE PARA UNA NUEVA RONDA**. Esto siempre sucede una vez que se han jugado 4 o 5 turnos. Al final de la 3.ª ronda, procede al **FINAL DE LA PARTIDA**.

EJEMPLO 4

No puedes jugar el 5.º módulo porque los otros módulos te impiden colocarlo.

A continuación, pasa a la fase **02 DIBUJAR.**

02 DIBUJAR

En esta fase, **dibujarás en las casillas de tu hoja del cosmos el contorno de la zona de exploración que se te haya asignado** en la fase anterior.
Todos los jugadores deben dibujar a la vez:

Si eres el jugador activo, debes dibujar la zona de exploración hacia la que señala el lado circular del módulo.

Si no eres el jugador activo, debes dibujar la zona de exploración hacia la que señala el lado octogonal del módulo.

Sigue estas reglas al dibujar tu zona de exploración:

La nueva zona debe cubrir al menos 1 casilla adyacente a cualquier zona que hayas dibujado antes en tu hoja del cosmos. La primera zona que dibujes en la partida debe cubrir al menos 1 casilla adyacente a la casilla inicial (en la parte inferior izquierda).

Debes dibujar **la zona de exploración entera** (a menos que uses mejoras; consulta la página 9). Puedes **girar** o **invertir** la zona de exploración. Debes dibujar toda la zona en las casillas. Puedes emplear las plantillas de las zonas de exploración que se incluyen en la caja para ayudarte a visualizar las zonas giradas o invertidas.

La zona de exploración puede cubrir casillas de alienígena y casillas de mejora, pero nunca la casilla inicial, casillas de tesoros o casillas de mundo exterior.

Debes dibujar la zona de exploración si puedes cumplir todas las reglas indicadas anteriormente. Si no puedes cumplir **todas** las reglas, **no dibujes ninguna zona este turno**.

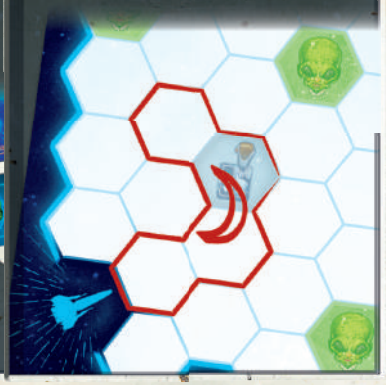
Tras dibujar el contorno de la zona en tu hoja, **dibuja la «ilustración» correspondiente en su interior**. Durante la puntuación final, esto te recordará qué zonas de exploración has dibujado.

Las casillas en las que has dibujado se consideran «**cubiertas**».

EJEMPLO 4

Alfa 12 juega en primer lugar y coloca un módulo de tal forma que ella tiene que dibujar la «luna» y los demás jugadores tendrán que dibujar el «rayo».

Como la forma «luna» está junto a la loseta de misión de «mejora», Alfa 12 la dibuja para cubrir una casilla de mejora. Al final de la partida, esto le proporcionará puntos de victoria.



Cuando todos los jugadores hayan dibujado las zonas correspondientes, **el jugador de la izquierda del jugador activo pasa a ser el nuevo jugador activo y comienza un nuevo turno, con la fase 01 ASIGNAR**.

04 PREPARARSE PARA UNA NUEVA RONDA

Cuando llegue el momento de preparar la siguiente ronda, vuelve a preparar la pila de los módulos. Para ello, coloca los 5 módulos por orden de número y pon la pila al lado del tablero.

El primer jugador activo de la nueva ronda será el jugador que no haya podido colocar ningún módulo durante su turno (bien porque no había módulos que colocar o bien porque no había espacio para añadir ninguno al tablero). Empieza un nuevo turno con la fase **01 ASIGNAR**.

CASILLAS DE MUNDO

Las casillas de mundo exterior son las únicas a las que tienes que intentar llegar antes que tus oponentes. **Si cubres una de las casillas adyacentes a un mundo exterior,** díselo en alto a los demás jugadores. **Si eres el primer jugador en llegar a un mundo exterior, rodea los 10 o los 15 puntos de victoria correspondientes a ese mundo exterior** y tacha los 5 o los 8 puntos de victoria. **Los demás jugadores deben tachar los 10 o los 15 puntos de victoria**, ya que no podrán conseguirlos. Si otro jugador consigue cubrir una de las casillas adyacentes al mismo mundo exterior en un turno posterior, lo dirá en voz alta y rodeará **los 5 o los 8 puntos de victoria**.

Durante la partida, varios jugadores pueden llegar a cada mundo exterior, pero solo el primero en hacerlo obtendrá 10 o 15 puntos de victoria (los demás jugadores solo conseguirán 5 u 8 puntos).

Excepción: Si varios jugadores empatan en ser el primero en cubrir una de las casillas adyacentes al **mismo** mundo exterior en el **mismo** turno, todos los jugadores empatados conseguirán los 10 o los 15 puntos de victoria.

CASILLAS DE MEJORA

Si cubres una casilla de mejora, conseguirás 1 mejora. Tacha inmediatamente 1 de los círculos de tu zona de mejoras (en la parte superior derecha de tu hoja del cosmos).

Puedes usar la mejora que has obtenido durante cualquier turno posterior (**no puedes** usar una mejora el mismo turno en el que la obtienes). Cada mejora se puede usar tan solo una vez. Cuando la hayas usado, tacha el cuadrado de debajo de la mejora para indicarlo.

Usar una mejora te permite ignorar 1 única casilla de la zona de exploración que debes dibujar ese turno, por lo que tu zona cubrirá 1 casilla menos. **Las casillas que uses deben seguir estando unidas:** no puedes dividir una zona de exploración en varios grupos distintos de casillas. Si reduces el tamaño de una zona usando mejoras, esa zona contará igualmente como si estuviera completa durante la puntuación final.

Puedes utilizar hasta 2 mejoras por turno (y, por tanto, ignorar hasta 2 casillas de la zona que debes dibujar).

05 FINAL DE LA PARTIDA

Después de que finalice la 3.ª ronda, es el momento de calcular la puntuación final y determinar quién ha ganado.

01 LOSETAS DE MISIÓN Y ZONAS DE EXPLORACIÓN REQUERIDAS

Mira cada uno de los 5 pares de misiones y zonas de exploración del tablero. Cada loseta de misión determina en qué lugar de tu diseño debes intentar dibujar las zonas de exploración para obtener puntos de victoria.

Por cada loseta de misión, escribe el número de puntos de victoria que obtengas, en función del número de veces que cumplas los requisitos y hayas dibujado la forma en la zona de exploración correspondiente. Cada loseta de misión tiene unos requisitos distintos de puntos de victoria:

LOSETA DE ALIENÍGENA

Cuenta el **número de casillas de alienígena de tu hoja del cosmos que estén cubiertas por la zona de exploración requerida.**

LOSETA DE MEJORA

Cuenta el **número de casillas de mejora de tu hoja del cosmos que estén cubiertas por la zona de exploración requerida.**
Las mejoras sin usar no proporcionan puntos de victoria adicionales.

LOSETA DE TESORO

Cuenta el **número de casillas de tesoro de tu hoja del cosmos que tengan al menos una casilla adyacente cubierta por la zona de exploración requerida**.
Atención: Este requisito solo se puede cumplir 1 vez por cada casilla de tesoro, independientemente de cuántas zonas estén adyacentes a esa casilla de tesoro.

LOSETA DE AGRUPACIÓN

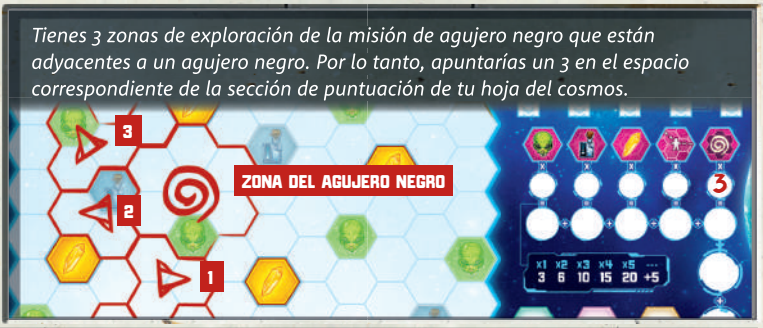
Cuenta el **número de veces que la zona de exploración requerida aparece en tu agrupación más grande de la misma zona**.
Para que se considere que las zonas pertenecen a la misma agrupación, deben estar adyacentes entre sí. Si tienes varias agrupaciones del mismo tamaño (con el mismo número de zonas), solo una de ellas te proporciona puntos de victoria.

LOSETA DE AGUJERO NEGRO

Cuenta el **número de veces que la zona de exploración requerida cubre al menos una casilla adyacente a un agujero negro**.
Atención: Para conseguir puntos con esta misión, primero tienes que dibujar un agujero negro en tu hoja del cosmos usando la zona de exploración permanente del tablero de control de misiones.

EJEMPLO

Tienes 3 zonas de exploración de la misión de agujero negro que están adyacentes a un agujero negro. Por lo tanto, apuntarías un 3 en el espacio correspondiente de la sección de puntuación de tu hoja del cosmos.



PUNTOS DE VICTORIA

Para cada loseta de misión, usa la tabla de debajo para determinar el número de puntos de victoria que obtienes. Obtienes más puntos de victoria cuantas más veces cumplas el objetivo de la misión:

Número de veces que has cumplido el objetivo	x1	x2	x3	x4	x5	...
Puntos de victoria	3	6	10	15	20	+5

Cada vez que se completa una misión después de la 5.ª, proporciona 5 puntos de victoria más.

EJEMPLO

Has cumplido el objetivo de la misión de alienígena 3 veces, por lo que obtienes 10 puntos por ella (como se indica en la tabla de puntos de victoria), 15 puntos por la misión de mejora, etc.

02 BONUS Y PENALIZACIONES

CASILLAS DE MUNDO EXTERIOR

Si llegas a ellas durante la partida, las casillas de mundo exterior proporcionan puntos de victoria (consulta la página 9). Las casillas de mundo exterior a las que no llegas proporcionan **0** puntos de victoria.

BONUS DE TESORO

Obtienes 10 puntos de victoria por cada casilla de tesoro que rodees completamente con casillas cubiertas (de cualquier zona de exploración).

PENALIZACIÓN DE ALIENÍGENA

Cada casilla de alienígena que dejes sin cubrir (por cualquiera de las zonas de exploración) resta 5 puntos de victoria.

03 PUNTUACIÓN FINAL

Suma tus puntos de victoria de las 5 losetas de misión, las casillas de mundo exterior a las que hayas llegado y las casillas de tesoro que hayas rodeado. A continuación, resta los puntos que pierdes por las casillas de alienígena sin cubrir.

El jugador con más puntos de victoria gana la partida. Si varios jugadores empatan, comparten la victoria.

06 CRÉDITOS

Autores: Gary Kim y Yeon-Min Jung
Ilustraciones: Vincent Dutrait
Agencia: Forgenext
Dirección de proyecto: Ludovic Papaïs y Florent Baudry
Diseño gráfico: Vincent Mougenot
Editor del reglamento: Xavier Taverne
Edición en español: TCG Factory
Traducción: Hi Fi Words S. Coop.
Revisión: Hi Fi Words S. Coop.
Maquetación en español: 221B STUDIO

TCG FACTORY
juegos.tcgfactory.com

iello

FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY

LEZHIN