



EL ORIGEN

CREA. EXPANDE. EVOLUCIONA.
TU GALAXIA. TU LEGADO.

REGLAMENTO OFICIAL



2 - 5
JUGADORES



40 - 60
MINUTOS



10+
EDAD



ESTRATEGIA
Y DESARROLLO

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador asumirá el rol de un Creador y dará origen a una galaxia única. Deberá expandirla y crear estrellas, planetas, sistemas solares y formas de vida para obtener la mayor cantidad de Puntos Galácticos. El Creador que acumule más puntos será el ganador de este universo.

¡Apresúrate y sé estratégico! La partida terminará cuando ocurra el evento final: BIG BOUNCE. Entonces, un nuevo universo nacerá y dará lugar a un nuevo ORIGEN.

CANTIDAD DE JUGADORES

De 2 a 5 jugadores.

COMPONENTES DEL JUEGO

7 Tableros de Galaxia
180 Cartas de Poder
18 Cartas de Insignias Galácticas
19 Eventos de Era Cósmica
1 Guía de Puntajes
1 Guía de Ciclos de Vida Estelar
5 Guías de Turno
1 Tabla de Masividad
1 Tabla de Luminosidad
1 Libreta de Anotación de Puntajes
150 Fichas Hexagonales de Galaxia
12 Fichas de Agujero Negro
12 Fichas de Estrellas de Neutrones
20 Fichas de Enanas Blancas
12 Fichas de Estrellas Azules
20 Fichas de Estrellas Rojas
30 Fichas de Estrellas Amarillas
40 Fichas de Planetas
12 Fichas de Cerebro
10 Fichas de Inteligencia
4 Fichas de Diamante Cósmico
5 Fichas de Quasar
34 Fichas de Conteo (Tablero de Galaxias)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Preparar fichas y cartas

Mezcla todas las fichas de galaxia boca abajo.
Baraja las cartas de poder.

2. Repartir materiales iniciales

Cada creador recibe:

1 Tablero de Galaxia al azar.
5 Fichas de Galaxia escogidas al azar del centro.
4 Cartas de Poder.

3. Preparar eventos de Eras Cósmicas

Separa la carta de evento BIG BOUNCE.
Baraja el resto de eventos.
Saca 3 eventos al azar y colócalos en la parte superior del mazo de Eras Cósmicas.
Luego, toma 2 eventos adicionales, baraja junto con el BIG BOUNCE y colócalos debajo del mazo.

De esta forma, el BIG BOUNCE solo podrá aparecer desde el final de la ronda 4.

4. Insignias Galácticas

Escoge 3 cartas de Insignias Galácticas al azar.
Colócalas boca abajo. Después de contar los puntos galácticos, voltéalas.

5. Elegir jugador inicial

Todos lanzan el dado.
El número más alto comienza la partida y será el que siempre empiece las rondas.

ESTRUCTURA DEL JUEGO

La partida dura máximo 6 Eras Cósmicas.
Cada Era tiene 4 Rondas

Cada 4 rondas se revela y resuelve un evento de Era Cósmica (al final de la última ronda).



Desde la Cuarta Era en adelante puede aparecer el evento final:

BIG BOUNCE

Si aparece:

- El juego termina inmediatamente.
- Se cuentan los puntos galácticos de cada creador.
- Se revelan las Insignias Galácticas de la partida.

ESTRUCTURA DE UNA ERA

Cada era tiene 4 rondas.

El orden de jugadores se mantiene durante toda la partida.

Todos juegan su turno en orden en cada ronda.

Después del último jugador de la Ronda 4 se revela el evento de esa Era Cósmica.

Se realiza la acción indicada por el evento y luego se avanza para empezar con la Ronda 1 de la siguiente Era.

INICIO DE CADA RONDA

Al comenzar CADA RONDA (cuando inicia el turno del primer jugador), todos los jugadores deben avanzar en su TABLERO DE GALAXIA:

- 1 marcador de Polvo Estelar y Gas
- 1 marcador de Fusión Estelar

Polvo Estelar y Gas

Debes elegir en cuál avanzar:

- Planeta
- Estrella

Fusión Estelar

Este marcador sirve para evolucionar estrellas.

(Recuerda: Algunas cartas de poder permiten avanzar marcadores adicionales).



CREACIÓN DE PLANETAS Y ESTRELLAS

Cuando uno de tus marcadores llega a la casilla final:

CREACIÓN

Puedes crear inmediatamente:

- 1 Planeta
- 1 Estrella Amarilla

Luego:

Colocas el elemento correspondiente sobre una Ficha Hexagonal de Galaxia de tu propia galaxia,
y el marcador vuelve al inicio y comienza un nuevo ciclo de Fusión Estelar, Polvo Estelar y Gas

Reglas de construcción

Las fichas de galaxias se contruyen siempre contiguas a otras.

Una vez construidas no se pueden mover a excepción de usar cartas de poder o algún evento.

Por ningún caso puede existir desconexión entre fichas de una galaxia.

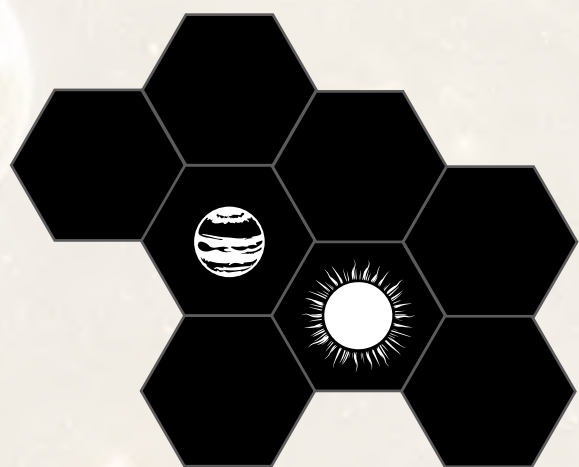
Solo puede existir 1 elemento principal por Ficha de Galaxia.

No puedes construir sobre una ficha de galaxia ocupada.

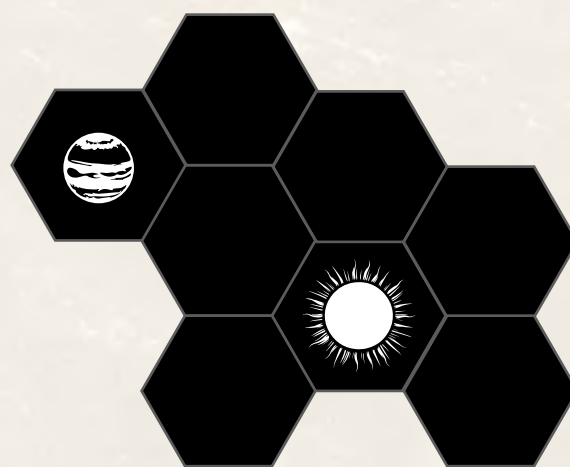
EXCEPCIONES

Sí puedes construir sobre fichas de galaxia con cometas, basura espacial, astronautas y animales, pero quizás te sirvan de algo.

EXPLICACIÓN DE DISTANCIAS ENTRE CASILLAS



**PLANETA A 1 CASILLA DE
DISTANCIA DE LA ESTRELLA**



**PLANETA A 2 CASILLAS DE
DISTANCIA DEL LA ESTRELLA**

FUSIÓN ESTELAR Y EVOLUCIÓN

Cuando el marcador de Fusión Estelar llega a la casilla final:

EVOLUCIÓN

Debes elegir una estrella de tu galaxia para evolucionar.

Realizas inmediatamente la acción de evolución y luego el marcador vuelve al inicio.

Aquí puedes ver cómo es la evolución de las estrellas :

CICLO DE VIDA ESTELAR

Estrella Amarilla

Evoluciona a:

Estrella Roja

Si se Evoluciona una Estrella Roja se lanza el dado 1 vez y este determinará en qué se convertirá:

- 1–3 Enana Blanca
- 4–5 Estrella de Neutrones
- 6 Agujero Negro

Estrella Azul (se obtiene agregando masa estelar mediante cartas a estrella amarilla o bien en eventos)

Si se Evoluciona una Estrella Azul se lanza el dado 1 vez y este determinará en qué se convertirá:

- 1–2 Enana Blanca
- 3–4 Estrella de Neutrones
- 5–6 Agujero Negro

Estos 3 Astros son la máxima evolución; no se pueden evolucionar más ya que son la muerte de una estrella.

¡Cuidado! Si llegas a la casilla de evolución y no tienes ninguna estrella que evolucionar tu marcador vuelve al inicio y perderás todo ese avance.



ACCIONES DEL TURNO

Cada jugador realiza 2 acciones:

ACCIÓN 1 (Opcional)

Jugar 1 carta de poder.

ACCIÓN 2 (Elegir una)

Opción A

Tomar 2 fichas hexagonales de galaxia y colocarlas en tu galaxia.

Opción B

Tomar 2 cartas de poder.

Cartas de Poder

Estas cartas contienen diversos poderes que te ayudarán en el camino. Cada una detalla su función.

En mano puedes tener máximo 7 Cartas de Poder. Si deseas, en tu turno puedes botar cartas al vacío (mazo de descarte) para poder realizar la opción B de recoger 2 nuevas.

Hay cartas que sólo se pueden activar con otra carta igual. De lo contrario, no podrás realizar su acción.

Carta de Misión Instantanea

Estas cartas se encuentran en el mazo de las cartas de poder. Cada una cuenta con una misión clara, que si llegas a cumplirla en tu turno, en vez de utilizar una carta de poder, puedes bajarla y dejarla cerca de tu tablero de galaxia. Contarás con los puntos que te de esa misión para el final de la partida.

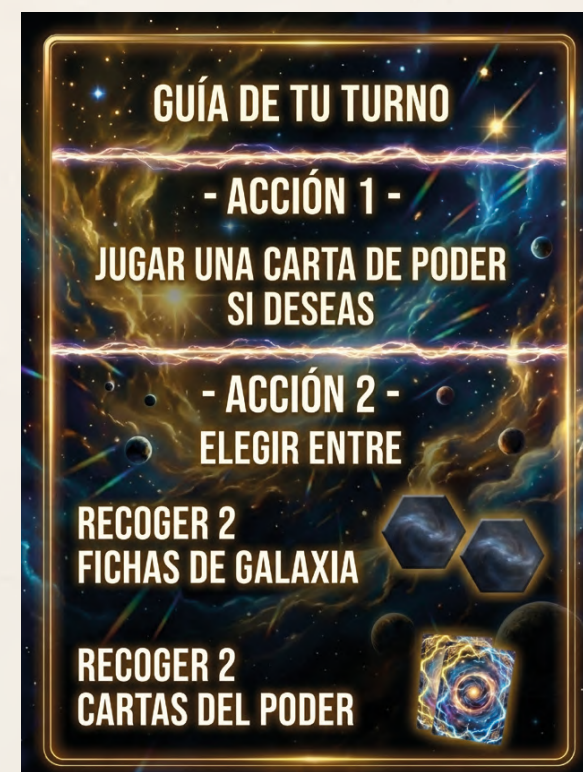


TABLA DE PUNTUACIONES:

GUÍA PUNTOS EN GALAXIA	
ASTROS Y OBJETOS	SISTEMAS Y RAREZAS
 ESTRELLAS AMARILLAS 1 PUNTO	 SISTEMA SOLAR 3 PUNTOS
 ESTRELLAS ROJAS 3 PUNTOS	 SISTEMA SOLAR COMPLETO 6 PUNTOS
 ESTRELLAS AZULES 5 PUNTOS	 PLANETA CON VIDA 3 PUNTOS
 ENANA BLANCA 7 PUNTOS	 DIAMANTE CÓSMICO 9 PUNTOS
 ESTRELLA DE NEUTRONES 9 PUNTOS	
 AGUJERO NEGRO 12 PUNTOS	

SISTEMAS SOLARES Y RAREZAS

Sistema Solar

Se forma cuando una estrella amarilla, roja o azul tiene al menos 3 planetas adyacentes a su hexágono.

Valor: 3 puntos

Sistema Solar Completo

Se forma cuando los 6 hexágonos alrededor de una estrella amarilla, roja o azul contienen planetas.

Valor: 6 puntos

PLANETAS CON VIDA

Un planeta puede recibir vida si está exactamente a 2 casillas de distancia de una estrella amarilla, roja o azul, y además se juega la carta:

VIDA!

Si el planeta con vida se acerca o aleja de una de estas estrellas, la vida en el se erradicará por completo.

Valor: 3 puntos

SOCIEDAD AVANZADA

Mediante la carta:

SOCIEDAD AVANZADA

Al activar esta carta, un planeta con vida desarrolla una civilización avanzada.

Reglas especiales

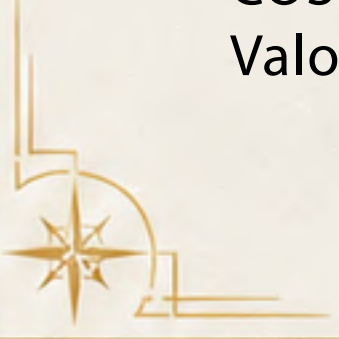
Una Sociedad Avanzada nunca muere, no puede destruirse definitivamente, puede sobrevivir más lejos o cerca de estrellas.

Si su planeta es destruido migrará automáticamente a otro planeta disponible. Si no existe uno, permanecerá esperando hasta que aparezca uno nuevo.

DIAMANTE CÓSMICO

Un Diamante Cósmico se consigue mediante una carta de poder llamada DIAMANTE CÓSMICO, la cual sólo puede ser utilizada sobre una Enana Blanca de tu galaxia.

Valor: 9 puntos



DESTRUCCIÓN O ROBOS

Ciertas cartas de poder permiten destruir o robar astros, cartas o rarezas. En cada una de ellas se detalla la acción a realizar.

Si es que llegan a destruir o robar un astro que se encuentre en una ficha hexagonal de galaxia y no sobre, te destruirán la ficha completa y se sacará del juego. En caso de ser un robo, el jugador deberá llevarse la ficha completa y posicionarla en su propia galaxia.

¡Alto ahí! Las galaxias siempre deben estar conectadas; no se puede destruir o robar una ficha hexagonal de galaxia si es que, al hacerlo, desconecta una galaxia.

FIN DEL JUEGO

El juego termina inmediatamente cuando aparece el evento:

BIG BOUNCE

Todos los jugadores cuentan sus puntos, los cuales se deben registrar en la libreta de puntajes.

INSIGNIAS GALÁCTICAS

Las Insignias Galácticas entregan puntos extra según condiciones especiales ocultas hasta este punto de la partida. Se dan vuelta las 3 Insignias de la partida y se resuelve que galaxia es la que gana ese puntaje extra (4pts galácticos c/u).

Finalmente, el creador con mayor puntuación es el que se consolida como Victorioso. Dejando marcado su legado en este Universo.

HISTORIA DEL UNIVERSO

Todo comenzó con el Big Bang, el instante que dio origen a nuestro universo. Durante miles de millones de años, el cosmos ha seguido expandiéndose sin descanso. Pero toda historia tiene un final.

La teoría del Big Bounce plantea que llegará un momento en que el universo dejará de crecer y comenzará a contraerse. Galaxias, estrellas y planetas desaparecerán en un colapso cósmico hasta formar un único punto de densidad y temperatura inimaginables. De ese último instante nacerá un nuevo Big Bang.

Porque el universo nunca termina. Solo vuelve a empezar.

Y cada nuevo comienzo... es una nueva partida.

