GALACTIC EXPLORERS

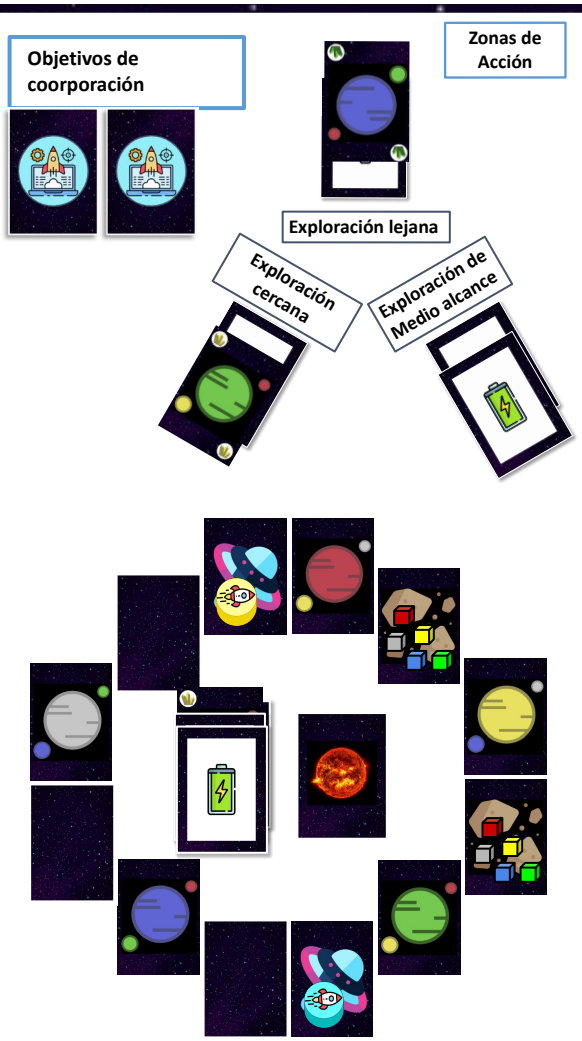
En Galactic Explorers los jugadores serán exploradores espaciales enviados de la Tierra para descubrir el sistema X23 de la Galaxia del Sombrero. Mediante las *zonas de acción*, los jugadores explorarán y extraerán recursos de los planetas o asteroides y competirán para cumplir los objetivos de las corporaciones espaciales. Pero cuidado con los exploradores cercanos, podrían intentar aprovecharse de tu esfuerzo! Y como en toda carrera espacial: ¡el tiempo apremia!

Que hace el juego innovador?

La mecánica principal del juego consiste en una gestión de las cartas de la mano innovadora a partir de 3 zonas de acción donde los jugadores dejarán y robaran cartas. Esto combinado con la interacción directa en acciones de exploración y el punto estratégico aportado por los objetivos supone una experiencia absorbente para todos los públicos. Además el juego dispone de un módulo avanzado que sin prácticamente añadir componentes ofrece una experiencia con un poco más de estratégia y control

COMPONENTES

- 12 cartas del sistema X23
- 91 cartas de viaje (50 cartas de planeta y 41 cartas de energía).
- 10 Fichas de nave (2 por jugador).
- 5 Cartas de objetivos comunes de recolección de recursos
- 10 fichas de recurso (2 de cada)
- 4 losetas de zona de acción



2-5

10 - 20 min

8+

MECÁNICAS

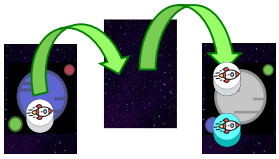
- Movimiento punto a punto
- Gestión de mano
- Mercado de cartas (innovador)
- *EndGame Bonuses*

Turno del jugador

En su turno los jugadores podrán *Explorar* o *planificar.* Para *Explorar* los jugadores deberán jugar cartas de energía en una zona de acción en concreto. Al terminar su turno los jugadores añadirán a su mano todas las cartas de una de las zonas de acción adyacentes.

1. Explorar un planeta, asteroide o estación espacial:

Si exploras un planeta deberás jugar una o más cartas cartas del mismo planeta en tu zona de juego. Si exploras un asteroide, recoge un recurso disponible a tu elección. Además si coincides con otro jugador en un planeta podrás robarle una carta del mismo planeta!



*Para mover 2 posiciones es necesario descartar 2 cartas de energía a la **zona de exploración de medio alcance**.*

2. Planificar:

Añade a tu mano todas las cartas de la zona de acción a tu elección.

Final de la partida

Cuando se termine el mazo de viaje o uno de los jugadores haya visitado los cinco planetas, se terminará la ronda en curso y se acabará la partida. Los jugadores ganarán 1 punto de victoria por cada recurso conseguido y los objetivos de corporaciones completados. ¡El jugador con más puntos ganará la partida y será el mejor explorador de la galaxia!

Autores: Valentí Riera & Martí Aliaguilla (valentirb@gmail.com & marti.aliaguilla@gmail.com)