

# EXPEDICIÓN A 5X



Nuestro planeta ha sido destruido. En una búsqueda desesperada por un nuevo hogar hemos encontrado el Planeta 5X. Es un lugar desértico, donde el agua es escasa y no somos los únicos que llegaron aquí. Tendremos que luchar contra los demás clanes de nuestro planeta para abastecernos.

Excavando en búsqueda de pozos, descubrimos algo asombroso: tecnologías de una civilización antigua abundan en 5X. Se trata de ingeniosas construcciones que mejorarán nuestras habilidades y nos ayudarán a obtener la victoria.

Nos enfrentaremos entre distintos clanes durante 15 rondas.

En cada ronda elegiremos una acción: podremos **EXCAVAR** tecnologías antiguas, **EXPLOTAR** el agua de los oasis, **EXGERMINAR** a nuestros oponentes, **EXPLORAR** el territorio o **EXPANDIR** nuestras posibilidades.

El clan más avanzado conseguirá la victoria.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Cada participante representará a un clan. Ganará quien obtenga más puntos de victoria al final de la partida. Los puntos de victoria se obtienen a través de las tecnologías excavadas y las fichas de agua que poseas al final de la partida.

## Componentes



25 cartas de acción  
(5 para cada clan)



5 cartas de asentamiento

1 libreta de Puntuación

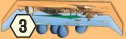
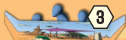
1 reglamento



D

D

D



5 pantallas



15 cartas de tecnología

50 fichas de agua

1 dado de 8 caras  
(0,0,1,1,1,2,2,3)

## Disposición de Juego








- a** Lugar en que se pone la carta de acción elegida
- b** Sectores para posicionar tecnologías excavadas
- c** Zona de descarte de cartas de acción
- D** Espacios para mercado de tecnologías

## Preparación de la Partida

- 1** Entrega 5 cartas de acción a cada participante (una de cada tipo: **EXCAVAR**, **EXPLOTAR**, **EXTERMINAR**, **EXPLORAR** y **EXPANDIR**).
- 2** Coloca bocarriba frente a cada participante una carta de asentamiento escogida al azar.
- 3** Entrega una pantalla y 5 fichas de agua a cada participante. Las fichas de agua siempre deben estar ocultas tras las pantallas.
- 4** Forma una reserva con el resto de las fichas de agua. Estas son un recurso ilimitado, si se agotasen pueden reemplazarse con otros elementos.
- 5** Baraja las cartas de tecnología, forma una pila y ubícala en el centro de la mesa.

## Anatomía de las cartas de acción

**A Orden de ejecución:** en cada ronda las cartas de acción se ejecutan siguiendo el orden de ejecución, activándose primero los números menores.

**B Símbolo:** cada tipo de acción tiene un símbolo específico:  **EXCAVAR**,  **EXPLOTAR**,  **EXGERMINAR**,  **EXPLORAR** y  **EXPANDIR**. Estos símbolos son utilizados en otros elementos del juego para referirse a ese tipo de acción.

**C Acción básica:** cada carta indica en su parte inferior las acciones básicas que se pueden realizar al ejecutarla. Estas acciones podrán ser mejoradas gracias al efecto de las cartas de tecnología que adquieras.




## Anatomía de las cartas de tecnología

**D Acción a mejorar:** cada carta de tecnología que obtengas puede mejorar los efectos de hasta 2 cartas de acción a través de los símbolos en ambas esquinas superiores. Estas secciones indican cuáles acciones puedes mejorar y el tipo de mejoras que otorgan.

**E Gemas:** las gemas son la principal forma de obtener puntos de victoria. Al final de la partida puntuarán solamente las gemas que han sido activadas (ver "Activar gemas").



## Activar gemas

Para activar una gema, esta debe estar rodeada por 2 laureles . La gema central de las cartas de tecnología viene activada, mientras que las gemas de los bordes deben ser activadas conectando tecnologías a sus lados (ver "Posicionamiento de tecnologías"). La gema "x" de la carta de asentamiento viene activada.



## Desarrollo de la partida

Una partida dura 15 rondas. Cada ronda consta de los siguientes pasos:

- I Descubrir una nueva tecnología.**
- II Jugar una carta.**
- III Resolver las acciones.**
- IV Descartar la carta usada.**

Luego comienza una nueva ronda, repitiendo este proceso desde el primer paso.

Al final de la ronda número 15 no habrán cartas de tecnología en la pila. Una vez que esa ronda finalice, la partida acaba y se deben contar los puntos para determinar qué clan ha triunfado.

### I Descubrir una nueva tecnología.

Se coloca la primera carta de la pila de cartas de tecnología a un costado de esta para formar la oferta. Si hay cartas de tecnología disponibles de rondas anteriores, desplázalas alejándolas de la pila, como se muestra en la imagen, y luego coloca la nueva carta junto a la pila.



*Ejemplo: reposición en una partida de 4 participantes.*

**Importante:** La cantidad máxima de tecnologías que puede haber en la oferta es igual a la cantidad de participantes menos uno, tal como se muestra en la siguiente tabla, por lo que si hay más se debe retirar la que lleva más tiempo en juego.

Participantes	Número máximo de tecnologías
3	2
4	3
5	4

### II Jugar una carta.

Cada participante escoge una de las cartas de acción disponibles en su mano y la coloca boca abajo enfrente suyo. La carta que escojas determinará la acción que realizarás en el próximo paso. En este juego es importante intentar anticipar lo que jugarán tus oponentes, por lo que se recomienda analizar las cartas de acción que el resto de las personas tienen en sus zonas de descarte.

### III Resolver las acciones.

Cuando todas las personas hayan realizado el paso anterior, revelan las cartas de acción escogidas y las resuelven. Para resolver las cartas, estas se deben ir activando una a una, siguiendo el orden de ejecución: jugarán antes quienes hayan elegido **EXCAVAR** luego **EXPLOTAR**, **EXTERMINAR** **EXPLORAR** y finalmente **EXPANDIR**. En caso de que dos o más clanes hayan escogido la misma carta de acción, estas acciones se ejecutan de forma simultánea en el momento que corresponda.

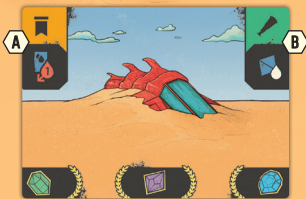
Es posible que durante la partida hayas obtenido cartas de tecnología que otorgarán mejoras a tus acciones básicas. Cuando se resuelve una carta de acción, primero se deben ejecutar las mejoras de tecnologías asociadas a esa acción (si corresponde) y luego la acción de la carta.

### III.1 Activar las mejoras de las tecnologías que correspondan:

Comprueba si las tecnologías que posees tienen mejoras para la carta de acción que jugaste. De ser así, ejecuta la o las mejoras que correspondan.

Estos son los 4 tipos de mejoras que puedes encontrar en las cartas de tecnología:

- : Obtén 1 ficha de agua de la reserva.
- : Lanza el dado y obtén tantas fichas de agua de la reserva como su resultado.
- : Obtén 1 ficha de agua de la reserva por cada carta de acción "X" jugada esta ronda.
- : Roba 1 ficha de agua a cada clan que jugó la carta "X" esta ronda.



*Ejemplo: Quien disponga de esta tecnología, mientras las mejoras estén a la vista, obtendrá las siguientes mejoras:*

**A** Cada vez que juegues la carta **EXPANDIR**: roba una ficha de agua a cada persona que haya jugado la carta **EXPLORAR**.

**B** Cada vez que juegues la carta **EXPLORAR**: lanza el dado y a continuación recibe tantas fichas de agua de la reserva como su resultado.

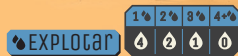
### III.2 Resolver la acción de la carta.

Cada carta cuenta con una acción. En ocasiones el resultado de estas acciones se ve influido por las cartas de acción que hayan escogido el resto de los clanes.

#### Tipos de acciones



Compite en una subasta a puño cerrado por obtener una de las tecnologías disponibles en la mesa. La subasta funciona de dos maneras diferentes dependiendo de si solo una persona jugó esta acción o lo hizo más de una persona (ver "Desarrollo de la subasta" pag. 10). Las tecnologías adquiridas mediante esta acción, deben posicionarse inmediatamente en tu zona de juego siguiendo las reglas de "posicionamiento de tecnologías" (pag. 12).



Obtén tantas fichas de agua de la reserva, como se indica en la tabla según la cantidad de clanes que jugaron esta carta en la presente ronda. De este modo, si sólo tú jugaste **EXPLORAR**, obtienes 4 fichas de agua, si dos clanes jugaron **EXPLORAR**, cada uno obtiene 2 fichas de agua y así sucesivamente.



Te permite robar agua a los clanes que jugaron **EXCAVAR** y **EXPANDIR**. La cantidad de fichas de agua que debe darte cada clan afectado depende de la cantidad de clanes que jugaron esta carta en la presente ronda. Si un clan no tiene suficientes fichas de agua, puedes tomar la diferencia desde la reserva.



Lanza el dado y obtén tantas fichas de agua como su resultado. Además, en la próxima ronda puedes elegir y revelar tu carta de acción luego de que el resto haya revelado su carta elegida. En el caso de que más de un clan haya escogido esta carta, deben elegir y revelar sus cartas de forma simultánea, después de observar lo que jugó el resto.




Devuelve a tu mano todas las cartas de acción que tengas en tu zona de descarte. También devuelve a tu mano esta carta.



#### IV Descartar la carta usada.

Cada participante que haya jugado **EXCAVAR** (y obtuvo una carta de tecnología), **EXPLOTAR**, **EXTERMINAR** o **EXPLORAR** deja bocarriba la carta de acción utilizada en su zona de descarte de manera que quede visible para el resto.

Quien haya jugado **EXCAVAR**, sin obtener tecnologías, devuelve la carta a su mano  en lugar de colocarla en su zona de descarte.

Quien haya jugado **EXPANDIR** recupera esa carta junto a las demás de su zona de descarte.



*Ejemplo de disposición del descarte.*

**Luego comienza una nueva ronda, repitiendo este proceso desde el primer paso.**


## DESARROLLO DE LA SUBASTA

### Desarrollo de la subasta para una persona:

Si fuiste la única persona que jugó la carta **EXCAVAR**, sigue estos pasos en orden:

- Puja en la subasta colocando en tu mano la cantidad de fichas de agua que tu quieras de tu reserva personal y muéstraselas al resto de las personas. Debes colocar como mínimo 1 ficha de agua.
- Lanza el dado.
- Comprueba el resultado. Si pujaste con una cantidad igual o menor de fichas de agua al resultado del dado, quedas fuera de la subasta. Paga 1 ficha de agua a la reserva y recupera las



demás. Adicionalmente, al finalizar la ronda, **lleva la carta EXCAVAR de vuelta a tu mano** , en lugar de a tu zona de descarte. La carta **EXCAVAR** se descarta sólo cuando la persona que la jugó obtuvo en esa ronda una tecnología.

- Si el resultado del dado es menor a la cantidad de fichas de agua que pujaste obtienes una tecnología a tu elección de las disponibles. Paga toda el agua pujada a la reserva, y lleva la tecnología elegida a tu colección de tecnologías considerando las reglas de “**Posicionamiento de tecnologías**” especificadas más adelante.

*Nota: si no superas el resultado del dado con tu puja no obtienes una carta de tecnología, aunque haya más de una carta de tecnología disponible.*

### Desarrollo de la subasta para 2 o más personas:

Si 2 o más personas jugaron la carta **EXCAVAR**, sigue los siguientes pasos en orden:

- Cada persona que haya jugado la carta de **EXCAVAR** debe tomar en una mano una cantidad secreta de fichas de agua de su reserva personal. Deben pujar al menos 1 ficha de agua.
- Quienes participan de la subasta deben revelar de manera simultánea su puja de fichas de agua.
- Ganará quien haya realizado la **puja mayor única**. Esto quiere decir que quienes hayan pujado el mismo número de fichas de agua se anulan mutuamente quedando fuera de la subasta.



- Quien gane debe pagar todas las fichas de agua pujadas, elegir una de las tecnologías disponibles y posicionarla en su colección de tecnologías (véase “Posicionamiento de tecnologías”).

- De quedar más cartas de tecnología disponibles sobre la mesa, estas pueden ser elegidas por las siguientes mayorías únicas en orden (la segunda persona que ofreció más fichas de agua elige segundo, y así sucesivamente).

- Quienes quedaron fuera de la subasta (las personas que esta ronda eligieron la carta **EXCAVAR** y no se llevaron ninguna carta de tecnología) deben pagar 1 ficha de agua a la reserva y volver a colocar el resto de su puja detrás de su pantalla. Además, al finalizar la ronda, **colocarán la carta EXCAVAR de vuelta a su mano** ↻, en

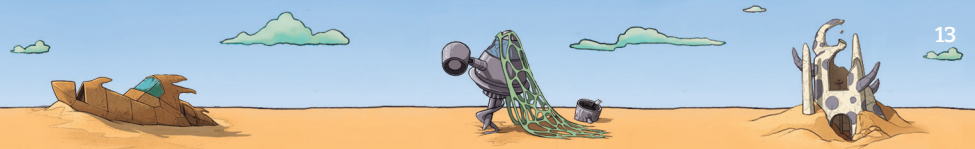
lugar de su zona de descarte. La carta **EXCAVAR** se descarta sólo cuando la persona que la jugó obtuvo en esa ronda una tecnología.

Cuando obtengas una tecnología, debes posicionarla de acuerdo a las reglas de “**Posicionamiento de tecnologías**” especificadas a continuación.

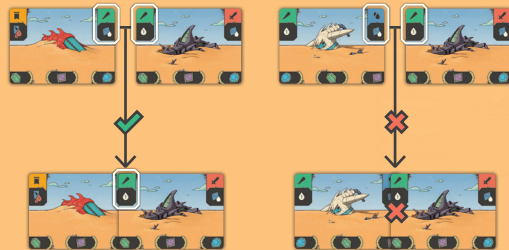
### POSICIONAMIENTO DE TECNOLOGÍAS

Al obtener una carta de tecnología, debes posicionarla **de inmediato** en tu zona de juego. Al hacerlo puedes conectarla o no con otras cartas de tecnología que hayas obtenido previamente.

**Importante:** Las cartas de tecnología previamente adquiridas sólo pueden ser conectadas con la carta recién adquirida.

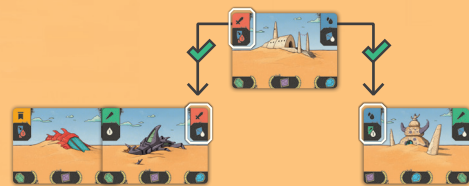


Para conectar 2 cartas de tecnología **es necesario que tengan el mismo color (la misma Acción a mejorar) en sus esquinas superiores opuestas**. Debes superponer una carta sobre la otra.



También es posible posicionar una tecnología conectada por los dos lados con tecnologías que poseas de turnos anteriores. Para esto puedes mover los grupos de tecnologías de un lado a otro en tu colección teniendo siempre cuidado

de no desconectar ninguna de las conexiones realizadas previamente. Las cartas de tecnología conectadas permanecerán así hasta el final de la partida.



### A tener en cuenta:

Las mejoras que ofrecen las tecnologías estarán activas independiente de si la tecnología se encuentra o no conectada con otra, siempre y cuando la mejora esté visible. Por lo tanto al conectar dos tecnologías la mejora que quede oculta se perderá para el resto de la partida.



El objetivo de conectar tecnologías es el de activar las gemas y así obtener más puntos de victoria al final de la partida. Esto, porque cuando conectas dos tecnologías la gema de

ese extremo estará rodeada de 2 laureles (🏆), por lo que entregará puntos de victoria al final de la partida.



## FIN DE LA PARTIDA

Una vez llevada a cabo la ronda 15, la partida termina y se procede a contar los puntos:

- Por cada 2 fichas de agua que tengas en tu reserva al final de la partida obtendrás 1 punto de victoria.

- Cada tipo de gema puntuará de manera independiente según la cantidad que tengas de ella. Sólo puntúan las gemas activadas (rodeadas por laureles 🏆) a ambos lados). La gema con una X es una gema comodín que puedes asociar al tipo de gema que prefieras.

Los puntos que otorga cada conjunto de gemas se detallan a continuación.

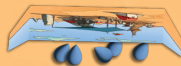
 X 1 →	 1	 X 4 →	 10
 X 2 →	 3	 X 5 →	 15
 X 3 →	 6	 X 6 →	 21 (max)

*Nota: En caso de tener más de 6 gemas de un mismo tipo, estas sólo entregarán 21 puntos, el máximo de puntuación por tipo de gema.*

El clan que sume la mayor cantidad de puntos de victoria será el ganador. En caso de empate será el que tenga más fichas de agua en su reserva. Si el empate persiste los clanes empatados comparten la victoria.



## EJEMPLO DE PUNCUACIÓN



	Cleo				
	2				
	10				
	6				
	1				
	(19)	( )	( )	( )	( )

Cleo termina con 3 gemas azules, 3 verdes y 1 morada activadas. Decide asignar la gema X como una gema azul. Por lo que puntúa 10 PV por las azules, 6 PV por las verdes y 1 PV por las

moradas. A esto se le suman 2 PV por las 5 fichas de agua que quedaron en su reserva personal, obteniendo un total de 19 PV.



**Autor:** David Brain  
**Arte:** Andrea Trehwela  
**Diseño Gráfico:** Laura Mena  
**Edición:** Laura Mena y Jorge Larraín

**Redacción reglamento:** Simon Weinstein y Jorge Larraín  
**Revisión reglamento:** Laura Mena, José Manuel Álvarez y Ketty Galleguillos.