

REGLAMENTO

POLARIS

8+ años 2 a 4 participantes 40 minutos

En el cielo nocturno del hemisferio norte hay una estrella que a medida que transcurre la noche nunca cambia de posición, esa es: Polaris.

Las constelaciones que giran alrededor de ella a veces son más visibles, sobre todo cuando hay Luna Nueva. Y si tienes suerte, podrás ver estrellas fugaces que cruzan el cielo nocturno.

La contemplación del cielo nocturno ha sido parte esencial de nuestra cultura en este planeta. Sus constelaciones nos han reunido desde nuestros albores para contar las grandes historias que nos definen...

★ OBJETIVO DEL JUEGO ★

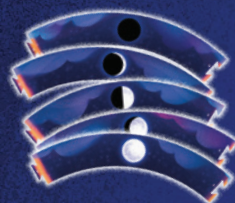
En *Polaris* debes posicionar tus estrellas en el cielo nocturno con el fin de formar constelaciones y cumplir los objetivos de la partida. Se jugarán 5 fases de puntuación, donde las diferentes

fases lunares serán vitales para saber donde podrás posicionar tus estrellas. Quien obtenga más Puntos de Victoria al final de la partida se hará con la victoria.

★ COMPONENTES ★



1 tablero de Cielo Nocturno compuesto de 5 módulos y 1 pieza central



5 marcos de Fases Lunares



1 ficha de Telescopio



140 estrellas de Colores (35 de cada color)



4 hojas de ayuda



1 reglamento



1 tablero de Puntuación



40 cartas de Acción Básicas (borde negro en su anverso)



24 cartas de Acción Avanzadas (borde plateado en su anverso)



80 enlaces Estelares



40 fichas de Estrellas Fugaces



4 marcadores de 60 pts (1 de cada color)



4 marcadores de Puntuación (1 de cada color)



15 cartas de Objetivos Comunes



10 cartas de Objetivos Personales

★ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ★

- A** Arma el tablero de Cielo Nocturno en el centro de la mesa conectando los 5 módulos a la pieza central. Sigue los números indicados en cada pieza para armarlo correctamente.
- B** Coloca y une los 5 marcos de Fases Lunares alrededor del tablero de Cielo Nocturno en el mismo orden que se muestra en la imagen (puedes ayudarte con las letras impresas en sus márgenes). No importa con qué sector del tablero de Cielo Nocturno hayan quedado relacionados.
- C** Coloca el tablero de Puntuación a un costado del tablero de Cielo Nocturno. Junto a él crea una reserva con las fichas de Estrellas Fugaces y de Enlaces Estelares.
- D** Baraja las cartas de Acción Básica, y coloca el mazo de cartas boca abajo cerca del Tablero de Puntuación. Luego revela 4 de ellas en el espacio de mercado de Acciones Básicas, tal como indica la imagen.

★ DESARROLLO DE LA PARTIDA ★

Una partida de *Polaris* se desarrolla en una serie de turnos siguiendo el sentido horario. La persona que esté de turno debe realizar **sólo una** de las siguientes tres acciones:

A. TOMAR UNA CARTA DE ACCIÓN

B. JUGAR CARTAS DE ACCIÓN

C. TOMAR 3 FICHAS DE ESTRELLA FUGAZ

Luego, se debe comprobar si se ha gatillado una fase de puntuación antes de que el turno pase a la siguiente persona (ver página 6).

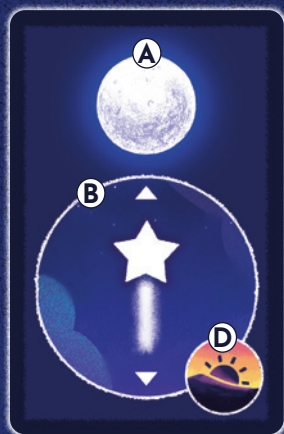
A. TOMAR UNA CARTA DE ACCIÓN

Toma una de las cartas de Acción reveladas en el mercado del tablero de Puntuación a tu mano. Las cartas de Acción Básicas no cuestan nada, pero las cartas de Acción Avanzada cuestan una ficha de Estrella Fugaz 🌠 que deberás pagar de tu reserva.

Luego rellena el mercado desde el mazo correspondiente. En el caso de que no queden cartas en el mazo, forma uno nuevo barajando la pila de descarte correspondiente.

Importante: Puedes tener como máximo 5 cartas de Acción en tu mano. No podrás realizar esta acción si ya tienes esa cantidad de cartas en tu mano.

ANATOMÍA DE UNA CARTA DE ACCIÓN:



A Indica en qué sector del tablero de Cielo Nocturno podrá jugarse
● / ● / ● / ● / ●

B Indica qué elementos, y con qué orientación, podrán colocarse en el sector de tablero de Cielo Nocturno. Los Enlaces Estelares tienen unas flechas que lo acompañan (▼). Significa que es válido colocarlos en cualquiera de los dos lados de la estrella.

C Algunas te entregan una ficha de Estrella Fugaz al ser jugadas.

D Algunas vienen con el símbolo de Amanecer que indica que al ser jugada se deben colocar en la primera casilla libre del marcador de Amanecer del tablero de Puntuación.



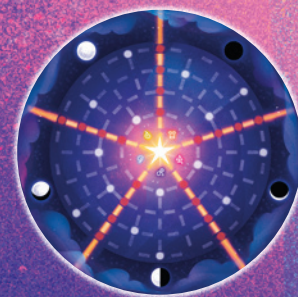
Aclaración: Esta carta en particular te hace elegir una de las siguientes 3 opciones: Colocar Estrella, Colocar enlace vertical y ganar una Estrella Fugaz, o Colocar enlace horizontal y ganar una Estrella Fugaz

B. JUGAR CARTAS DE ACCIÓN

Juega en frente tuyo la cantidad de cartas de Acción que quieras, mientras tengan en su parte superior el mismo sector lunar. Luego puedes colocar los elementos que aparecen en las cartas jugadas en el sector lunar correspondiente del tablero de Cielo Nocturno.

Importante: Puedes cambiar el sector lunar de las cartas de acción para poder jugarlas junto a otras cartas. Para eso, debes pagar 2 fichas de Estrella Fugaz por cada carta de Acción a la que quieras cambiar el sector lunar.

Las estrellas se pueden colocar en cualquier casilla redonda libre del sector determinado, incluso en las casillas que delimitan los sectores (fondo rojo ●). Los Enlaces Estelares se pueden colocar en cualquier espacio que conecte dos casillas de estrellas. En el caso de que aparezca más de un elemento en la carta de Acción, es importante respetar la orientación y adyacencia de los elementos colocados. Está permitido que las fichas de Enlaces Estelares vayan en cualquiera de los lados opuestos junto a una estrella, siguiendo la orientación de la flecha que acompaña la carta y cuidando de posicionarlos en el sector correspondiente (ver ejemplo a continuación).



Cada vez que 2 o más de tus estrellas se conecten a través de Enlaces Estelares estarás formando una Constelación. Las Constelaciones son una fuente importante de Puntos de Victoria al final de la partida (ver "Fin de la Partida", página 7).

Importante: Polaris, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, también cuenta como una estrella de tu constelación si está conectada por un Enlace Estelar a una de tus estrellas. Puedes incluso conectar estrellas de sectores opuestos a través de **Polaris**. No es tomada en cuenta para los Objetivos Personales.

Para poner una estrella en una casilla ubicada en los límites de cada sector, indicado por el fondo rojo ●, debes pagar 1 ficha de Estrella Fugaz. En cambio las casillas que tienen un fondo blanco ●, te otorgan una ficha de Estrella Fugaz al momento de colocar una estrella en ellas.

Nota: es posible usar las fichas de Estrella Fugaz que vayas a ganar en este turno para ocupar casillas que requieran pagar una ficha de Estrella Fugaz, o para cambiar la fase lunar de la carta de Acción que juegues.

Termina el turno colocando todas las cartas de Acción jugadas en el descarte, a excepción de las cartas que tengan el icono de Amanecer. Estas cartas se colocan una a una en las casillas disponibles de Amanecer del tablero de Puntuación, de izquierda a derecha. Luego comprueba si a causa de esto se gatilla una Fase de Puntuación (página 6).



Ejemplo: Carl ★ juega las siguientes 3 cartas para jugar en el sector de Luna Menguante. Por la tercera carta, debe pagar 2 fichas de Estrella Fugaz



para cambiar su sector lunar a menguante. Con la primera carta coloca una estrella con un enlace estelar horizontal adyacente a su izquierda. Con la segunda carta decide poner un enlace estelar vertical, que además le otorga una ficha de Estrella Fugaz. Y con la tercera coloca otra estrella con un enlace estelar vertical superior en una casilla que le otorga una ficha de Estrella Fugaz. Usa las 2 fichas de Estrella Fugaz obtenidas para pagar el cambio de sector lunar de la tercera carta. Luego descarta la primera y tercera carta, y la segunda, al tener el ícono de Amanecer, la coloca en el tablero de Puntuación.



C. TOMAR 3 ESTRELLAS FUGACES

Toma 3 fichas de Estrella Fugaz desde la reserva a tu zona de juego y termina tu turno.

★ FASE DE PUNTUACIÓN ★

En el momento en que todas las casillas de Amanecer del tablero de Puntuación están ocupadas, se gatilla la **Fase de Puntuación**, donde se deben realizar los siguientes pasos:

1. La persona que la ha gatillado toma la ficha de Telescopio.



2. **El resto de participantes juega un turno más** en sentido horario. Si se llegan a jugar cartas con el ícono de Amanecer simplemente se descartan.

3. La persona que tiene la ficha de Telescopio obtiene **2 Puntos de Victoria**. A continuación la carta de Objetivo Común que esté en frente de la Luna Nueva se puntúa. Cada participante debe contar cuantas veces logró cumplir el enunciado de la carta. Según dicha cantidad, ganará cierta cantidad de Puntos de Victoria. Avanza el marcador de Puntuación de cada participante en el tablero de Puntuación los espacios que correspondan.

Además, la persona que cumpla más veces el enunciado de la carta gana **3 Puntos de Victoria adicionales**. En caso de empate, a excepción de cartas específicas, las personas empatadas reciben el bonus. Puedes ver con mayor detalle cómo funcionan las cartas en el apéndice que se encuentra al final de este reglamento.

Nota: es posible perder Puntos de Victoria en la fase de puntuación. En este caso, debes hacer retroceder el Marcador de Puntuación del participante correspondiente. Si ya tienes 0 Puntos de Victoria, no puedes seguir perdiendo puntos.

4. Gira el Marco exterior de las Fases Lunares hacia el siguiente sector en sentido horario. La Luna Nueva apuntará ahora a la siguiente carta de Objetivo Común, la cual puntuará en la próxima fase de puntuación.



5. Descarta todas las cartas de Acción bocarriba que hayan quedado en las casillas de Amanecer en el tablero de Puntuación, y luego coloca la carta de Objetivo Común que se haya puntuado recién bocabajo en la primera casilla libre de Amanecer en el tablero de Puntuación. Nota que ahora hay menos casillas de Amanecer disponibles, por lo que se requerirán menos cartas de Acción con el símbolo "☀️" para alcanzar la siguiente Fase de Puntuación.

6. La ficha de Telescopio se coloca cerca de la carta de Objetivo Común que haya quedado en frente de la Luna Nueva. Está será la próxima en puntuar. Luego la partida continúa normalmente, con el turno de la persona que había gatillado la Fase de Puntuación.

Luego de puntuar la quinta Carta de Objetivo Común, se pasa al fin de la partida.



Ejemplo: Después del turno de Carl ★, las casillas de Amanecer del Tablero de Puntuación se llenaron, por lo que se procede con una Fase de Puntuación. Primero Carl ★ toma la ficha de Telescopio. Luego juegan un turno más Jocelyn ★, Neil ★ y María Teresa ★. Carl ★ obtiene 2 puntos por poseer el telescopio y se puntúa la carta de Objetivo Común que está enfrente de la Luna Nueva. En este caso, cada participante cuenta cuantas estrellas tiene en el Sector determinado del tablero de Cielo Nocturno. Carl ★ tiene 5 estrellas, por lo que gana 3 PV. Jocelyn ★ sólo tiene 1 estrella, por lo que pierde 2 PV. Neil ★ tiene 2 estrellas, por lo que gana 1 PV. María Teresa ★ en cambio tiene 6 estrellas en el sector, por lo que gana 6 PV más 3 PV adicionales por ser quien tiene más estrellas en el sector. Luego de puntuar, se gira el Marco Lunar hasta la siguiente posición en sentido horario. Finalmente, las cartas de Acción en las casillas de Amanecer en el tablero de Puntuación se descartan, y la carta de Objetivo Común que se acaba de puntuar se coloca bocabajo en la segunda casilla de Amanecer del tablero de Puntuación. Carl ★ coloca la ficha de Telescopio cerca del Objetivo Común que quedó frente a la Luna Nueva y juega un nuevo turno.

★ FIN DE LA PARTIDA ★

Luego de que se haya puntuado la quinta Carta de Objetivo Común se procede a la puntuación final:

- A.** Cada estrella solitaria restará -2 Puntos de victoria. Además, cada participante evalúa las constelaciones que logró formar con sus estrellas. Dependiendo de cuantas estrellas forman parte de cada constelación, estas entregarán los siguientes Puntos de Victoria:

★	1	2	3	4	5	6	7+
🌟	-2	0	2	3	5	7	10

Importante: Recuerda que **Polaris**, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, también cuenta como una estrella de tu Constelación si está conectada.

- B.** Cada participante revela su Objetivo Personal, y cuenta cuántas veces ha logrado formar el patrón de la carta, en cualquiera de sus dos formas, en sus constelaciones presentes en el tablero de Cielo Nocturno. Es importante que el patrón sea exacto al de la carta, no girado. El patrón puede estar contenido dentro de una Constelación más grande, pero una estrella no puede ser parte de más de 1 patrón. Según las veces que esté presente, gana los siguientes Puntos de Victoria:

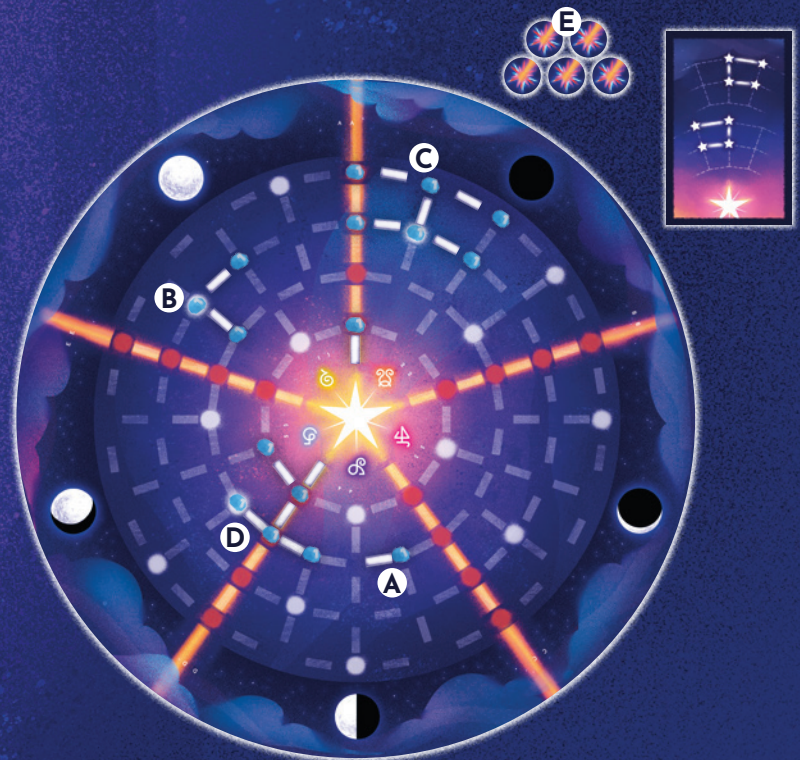
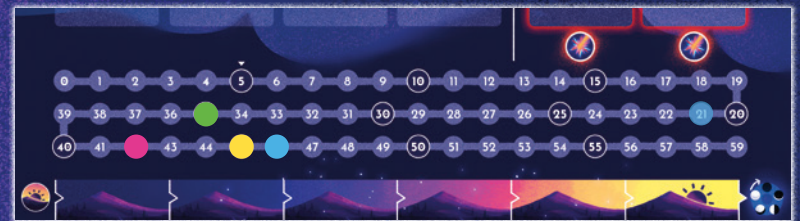
Cumplido	1	2	3	4+
🌟	3	6	10	15

Importante: Recuerda que **Polaris**, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, no se toma en cuenta para la formación de estos patrones.

- C.** Cada participante gana 1 Punto de Victoria por cada 2 fichas de Estrella Fugaz que le hayan quedado en su reserva.

La persona que haya obtenido más PV será la ganadora de la partida. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

Ejemplo: Jocelyn ★, termina la partida con 21 PV en el Marcador de Puntuación, y procede a la fase de puntuación final. Pierde 2 PV por su estrella solitaria A. Gana 2 PV por su constelación que tiene 3 estrellas B. Por la constelación C que tiene 6 estrellas, gana 7 PV. Por la última D gana 10 PV, ya que tiene 6 estrellas de su color que se unen a través de Polaris, que se convierte en la séptima estrella de esa constelación. Por su Objetivo Personal, sólo puntúa 6PV, ya que a pesar de que tiene dos veces el patrón en una constelación C, está ocupando 2 veces las mismas estrellas, por lo que se considera que sólo lo cumple una vez en esa constelación. El segundo patrón aparece en la constelación de 7 estrellas D. Por último sus 5 Estrellas Fugaces restantes le otorgan 2 PV adicionales E, por lo que termina su partida con 46 PV.



★ APÉNDICE DE CARTAS DE OBJETIVO ★

En este apéndice puedes ver el detalle de las distintas cartas de Objetivo, las cuales son evaluadas en cada Fase de Puntuación.



Estrellas en Sector X: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 estrellas en el sector correspondiente. Las estrellas ubicadas en los límites del sector (casillas rojas) cuentan para ese sector y por lo tanto para el sector vecino también. Quien logre más veces este objetivo obtiene el bonus de 3 PV. En caso de empate, todas las personas empatadas consiguen el bonus.



Estrellas en Órbita X: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 estrellas en la órbita correspondiente. Quien logre más veces este objetivo obtiene el bonus de 3 PV. En caso de empate, todas las personas empatadas consiguen el bonus.



Estrellas en los Límites: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 estrellas en los límites de los sectores (casillas de borde rojo). Quien logre más veces este objetivo obtiene el bonus de 3 PV. En caso de empate, todas las personas empatadas consiguen el bonus.



Estrellas en la Constelación más larga: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 estrellas en tu constelación más larga (no necesariamente la más grande). Para esto se consideran sólo las estrellas que no sean parte de una bifurcación en la constelación. **Polaris** puede ser parte de esta constelación. Quien logre más veces este objetivo obtiene el bonus de 3 PV. En caso de empate, todas las personas empatadas consiguen el bonus.



Constelaciones de diferentes tamaños: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/4 constelaciones de diferente tamaño (cantidad de estrellas). **Polaris** puede ser parte de una constelación. Quien logre más veces este objetivo obtiene el bonus de 3 PV. En caso de empate, todas las personas empatadas consiguen el bonus.



Presencia en diferentes Órbitas: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/4 Órbitas que tengan al menos 2 estrellas de tu color. Quién tenga más órbitas que cumplan el requisito recibe un bonus de 3PV adicionales. En caso de empate, quien tenga más órbitas con al menos 3 estrellas recibe la bonificación. Si el empate persiste, las personas empatadas reciben el bonus.



Presencia en diferentes Sectores: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/5 Sectores que tengan al menos 2 estrellas de tu color. Las estrellas ubicadas en los límites del sector (casillas rojas) **no** cuentan para los dos sectores colindantes. Quién tenga más sectores que cumplan el requisito recibe un bonus de 3PV adicionales. En caso de empate, quien tenga más sectores con al menos 3 estrellas recibe la bonificación. Si el empate persiste, las personas empatadas reciben el bonus.



Estrellas rodeadas por Enlaces Estelares: Obtienes -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/5 estrellas completamente rodeadas por Enlaces Estelares. Hay estrellas que necesitan 3 o 4 Enlaces Estelares para estar completamente rodeadas. Quién tenga más estrellas rodeadas recibe un bonus de 3PV adicionales. En caso de empate, quien tenga más estrellas rodeadas por 4 Enlaces Estelares recibe la bonificación. Si el empate persiste, las personas empatadas reciben el bonus.



Diseño del juego: Simone Luciani y Andrea Mainini

Ilustraciones: Luna Vargas

Edición y desarrollo: José Manuel Álvarez, Jorge Larraín y Manuel Warner

Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción de reglamento: José Manuel Álvarez

Revisión de reglamento: Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.

Agradecimientos por ayudar testeando el juego: Diego Ayala, Diego Burgos, Daniela Bustos, Gloria Cárdenas, Axel Christensen, Yorka Delphia, Ketty Galleguillos, Agustín Haristoy, Beltrán Jofré, Diego Peña, María Fernanda Santander, Daniel Suazo y Esteban Vargas.

Los autores del juego quieren realizar un especial agradecimiento a Stefania Angelelli.