

RED OUTPOST

RULES

En 1969, el primer paso en la Luna puso fin a la carrera espacial... o no?

Una misión Soviética secreta, enviada para construir un nuevo mundo donde todas las personas pueden ser iguales y trabajar por el bien común, estaba destinada a llegar mucho más lejos que a la luna. La magnífica nave "Krasnaya Zarya" aterrizó forzosamente en un planeta acogedor, que ahora es tuyo. Tus padres han trabajado duro para recrear lo mejor del mundo que dejaron. Y ahora, es tarea tuya guiar a tus camaradas hacia la felicidad y prosperidad.

Solo juntos podéis realizar esta tarea con éxito.



OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador, encargado de controlar a los trabajadores del asentamiento comunista extraterrestre, aspira a convertirse en su único y verdadero líder. Sin embargo, los jugadores comparten tanto los trabajadores como las recursos producidos; éste futuro no tiene lugar para propiedades privadas (bueno, casi!). No obstante, éste no es un juego cooperativo: gana puntos de victoria manteniendo a tus trabajadores productivos y felices y enviando bienes a tiempo. «Cada uno acorde a su habilidad y a su contribución», para hacer que tu contribución sea la más importante.

COMPONENTES

1 MARCADOR DE FASE



24 CUBOS DE RECURSOS



6 Carbón 6 Lana 6 Pescado 6 Trigo

6 MARCADOR DE ÁNIMO



6 TRABAJADORES:



Pastor Granjero Pescador

1 TOKEN DE PRIMER JUGADOR

(Montar el token de primer jugador antes de tu primer juego)



44 DISCOS DE INFLUENCIA



11 naranja 11 azul 11 marrón 11 rosa

6 TOKENS DE SITUACIÓN DE BLOQUEO



3 mañana 3 noche



Burócrata Comisaria Minero

24 CRISTALES



12 CARTAS DE NAVE ESPACIAL



6 CARTAS DE LAGO



18 CARTAS ESPECIALES:



12 cartas de localización 6 cartas de trabajador

1 TABLERO DE JUEGO

1. 12 localizaciones
2. 6 retratos de personaje con indicadores de ánimo
3. Indicador de puntos de victoria (PV)
4. Indicadores de exportación
5. Rueda de fase
6. Rueda de producción



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca el tablero en el centro de la mesa.

2. Coloca todos los cubos de recursos y cristales junto al tablero para formar una pila de suministro.

3. Cada jugador coge 11/9/8 discos de influencia (para partidas de 2/3/4 jugadores) de un color y coloca una de ellas en el espacio inicial (superior derecho) de la rueda de producción, y otra en el espacio '5' del indicador de VP, dejando 9/7/6 delante de cada jugador.

4. Cada jugador coge un cristal colocándolo en su suministro personal.

5. Coloca el marcador de fase en el espacio de Mañana en la rueda de fase.

6. Coloca un marcador de ánimo en el espacio inicial de cada indicador de ánimo.

7. Coloca a todos los trabajadores en los Barracones, arriba a la derecha.

8. Mezcla los mazos de lago y nave espacial separados y colócalos boca abajo en sus correspondientes lugares.

9. *A pesar de las horas de trabajo fijas, no puedes nunca imaginar cuando estará abierta una instalación. Los Pastos cerrados para inventario es algo común. El letrero "Sin cerveza" sin embargo, es mucho más terrible.*

   En tus primeras partidas, recomendamos colocar los tokens de bloqueo de Mañana en la Nave Espacial, el Palacio de los Soviéticos y la Cervecería; y los tokens de Noche en el Campo, los Pastos y el Lago. Coloca los tokens de mañana en rojo (bloqueados) boca arriba, y los tokens de noche en blanco (abierto) también boca arriba. Voltea los tokens de mañana en blanco hacia arriba al final de la Mañana, y los rojos boca arriba al comienzo de la Mañana. Voltea los tokens de noche en rojo hacia arriba al principio de la Noche y los blancos hacia arriba al final de la Noche.

   En futuras partidas, puedes barajar el mazo de ubicaciones (menos las cartas de Barracones y de Cocina de Campo) y robar 6 cartas. Coloca los tokens de bloqueo de mañana en las 3 primeras ubicaciones robadas. Voltea los tokens durante la partida como se describe arriba.

10. Recomensamos usar las cartas especiales una vez estás familiarizado con el juego. Baraja las cartas de trabajadores y las cartas de localización separadamente y reparte una carta de cada mazo a cada jugador boca arriba. Mantén las cartas especiales frente a ti y visibles para todos los jugadores. Coloca el resto de cartas especiales de vuelta en la caja, no las necesitarás.

11. El último que compartió algo toma el token de primer jugador y empieza la partida.

SECUENCIA DE TURNO

El juego consiste en <u>dos rondas.</u>

Cada ronda consiste en las siguientes fases:



Durante cada fase los jugadores juegan en sentido horario, empezando por el primer jugador. Al final de cada fase, pasa el token de primer jugador en sentido horario al siguiente jugador.

EN TU TURNO, HAZ LO SIGUIENTE EN ORDEN:

1. **MUEVE A UN TRABAJADOR.**
2. **COLOCA UN DISCO DE INFLUENCIA EN EL RETRATO DEL TRABAJADOR.**
3. **AJUSTA EL ÁNIMO DEL TRABAJADOR.**
4. **REALIZA LA ACCIÓN DEL TRABAJADOR EN LA LOCALIZACIÓN.**

1. MOVER TRABAJADOR

Toma un trabajador en vertical y colócalo tumbado en una localización diferente (el trabajdor está cansado y no se moverá a ningún lado en esta fase). No puedes mover a un trabajador en una zona ocupada por otro trabajador, excepto en los Barracones y la Cocina de Campo.

1. Todos los trabajadores empiezan la Mañana en los Barracones. No puedes mover los trabajadoes a las localizaciones con los tokens de bloqueo de mañana durante la Mañana. La Mañana termina después de que cada jugador haya hecho su turno. Al final de la Mañana, incrementa el ánimo de cada trabajador que siga en los Barracones en 1.

2. Durante la primera mitad del día, puedes mover a trabajadores a localizaciones con tokens de bloqueo de cualquier tipo. Ésta fase termina después de haber movido a los 6 trabajadores. En partidas de 4 jugadores, el número de turnos no será el mismo para todos los jugadores.

3. Durante la Comida, sólo puedes mover trabajadores a la Cocina de Campo. Además, esa localización está disponible sólo durante la Comida. La Comida termina después de que cada jugador haya realizado un turno.

4. La segunda mitad del día no difiere de la primera.

5. Durante la Noche, no puedes mover trabajadores a las localizaciones con tokens de bloqueo de noche. Los Barracones están solamente disponibles durante la Noche. Ésta fase termina después de que cada jugador haya realizado su turno.

2. INFLUIR EN LOS TRABAJADORES

Coloca un disco de influencia en el retrato del trabajador que acabas de mover.



3. CAMBIAR EL ÁNIMO DE LOS TRABAJADORES

Si los símbolos de ánimo están presente en la localización a la que moviste al trabajador, cambia el ánimo del trabajador acorde. Cuando el ánimo del trabajador aumente, mueve el marcador hacia valores más altos, y muévelo hacia valores bajos cuando disminuya.

Ejemplo: Clara es el primer jugador durante la Mañana. Puede usar cualquier jugador en su turno (todos están de pie en los Barracones), pero no puede enviar el trabajador a los Barracones (no es de Noche), Cocina de Campo (no es Comida), o a cualquiera de las tres localiaciones con tokens de bloqueo de mañana (por se Mañana). Tiene 7 localizaciones que debe elegir.

Decide mover el Burócrata a la Cervecería, colocando su disco de influencia (rosa) en su retrato y aumentando su ánimo por dos (no quiere gastar cristal en ésta localización.





Ahora es el turno de Sergio. <u>No puede</u> usar a la Burócrata (está cansada), ni puede enviar a un trabajador a la ya ocupada Cervecería. Pero puede elegir entre 5 trabajadores y 6 localizaciones.

4. REALIZAR ACCIONES

PRODUCCIÓN DE RECURSOS

Varias localizaciones te permiten producir recursos. Para cada cubo de recurso que produces avanza tu marcador un espacio en sentido horario en la rueda de producción. Siempre que tu marcador pase el área de recompensa de la rueda de producción, obtén **2 PV y gana un cristal.**

Ten en cuenta que el ÁREA DE RECOMPENSAS no es un paso en la rueda y los marcadores de los jugadores nunca se detendrán en ella, sino que pasarán al siguiente espacio"?" en la rueda.

"Añadir" un recurso no como producción

Los recursos producidos se colocan en el Almacén, nunca en la reserva personal de los jugadores. Siempre que hayan 3 o más recursos del mismo color en el Almacén, retira 3 cubos de ese mismo color del Almacén, coloca uno de ellos en el espacio vacío más a la izquierda de del indicador de exportación de ese recurso, y luego devuelve el resto al suministro junto al tablero. El jugador activo recibe entonces el número de PV impreso debajo del espacio recientemente ocupado del indicador de exportación. Si el cubo se colocó en un espacio con signo de interrogación, devuélvelo a la reserva después de sumar los puntos.

DESCRIPCIÓN DE LOCALIZACIONES



1. Pastos. *Al Pastor le gusta vigilar a los animales y esquilarlos, a diferencia de otros trabajaadores.*

El trabajador pierde 1 ánimo, a menos que sea el Pastor. Luego produce 1 Lana.



2. Palacio de los Soviéticos. *El Palacio de los Soviéticos es el símbolo de un futuro brillante, como la Comisaria está ansiosa por contar a vada visitante. A los trabajadores les gusta escuchar sus historias sobre el maravilloso tiempo que está por venir. Cualquiera puede contribuir a la finalización de la construcción.*

Tanto el trabajador visitante como la Comisaria ganan 1 de ánimo. La Comisaria no gana ánimo cuando visita el Palacio de los Soviéticos. En ambos casos, puedes colocar 1 cristal en un espacio de tu color junto al Palacio de los Soviéticos (ppara contribuir a su construcción). Al final de la partida, los jugadores que más donaron cristales ganan 4 PV, 2 PV para el segundo puesto, y 1 PV para el tercer puesto. En caso de empate, los jugadores empatados ganan la cantidad total de PV.



3. Granja. *A la Granjera le encanta trabajar en el campo, pero no a otros trabajadores.*

El trabajador pierde 1 de ánimo, a menos que sea la Granjera. Luego produce 1 Trigo.



4. Cervecería. *Condenanos a los sermones semanales de la Comisaria, beber es aún el pasatiempo favorito de muchos trabajadores. Dicen que es incluso posible recibir la ración de otro, por un pequeño pago.*

El trabajador gana 2 de ánimo a menos que sea la Comisaria (ella pierde 1 de ánimo). Luego puedes pagar 1 cristal para hacer que cualquier trabajador suba 1 de ánimo y otro baje 1.



5. Almacén. *Los recursos, producidos conjuntamente, no perteneces a un solo individuo. Son bienes comunes, y se guardan en un almacén común. Tal vez por eso desaparecen de vez en cuando.*

Puedes:

- descartar 1 recurso del Almacén para hacer ganar a un trabajador 1 de ánimo y que otro baje 1
- descartar 1 recurso del Almacén y ganar 1 cristal
- pagar 1 cristal para añadir cualquier recurso del Almacén

No olvides que todos los recursos producidos son guardados en el almacén, no en la reservas de los jugadores



6. Administración. *La Burócrata viene a éste edifico a cobrar su sueldo. Le gustan las visitas y está dispuesta a cambiar algunos papeles por una buena conversación*

Si la Burócrata visita la Administración, ganas 1 cristal. Si algún otro personaje visita la visita, el Burócrata gana 1 de ánimo, y puede mover 1 disco de influencia y puedes mover 1 disco de influencia de otro jugador, de un trabajador a otro. No puedes mover el disco a/desde un trabajador visitando la Administración.



7. Nave Espacial. *La nave 'Krasnaya Zarya' trajo las primeras personas este planeta. Era tan grande que incluso ahora se puede encontrar algo útil entre los restos, si no tienes miedo del espectro del comunismo!*

El trabajador pierde 1 de ánimo. Luego roba una carta de Nave Espacial, recibe la recompensa representada (nada, añade un recurso específico a un recurso de tu elección al Almacén , y posiblemente gana 1 cristal) y luego descártala.
No avances tu marcador en la rueda de producción.



8. Mina. *Trabjar en la mina es demasiado duro incluso para un veradedro minero!*

Si el trabajador visitando ésta localización no es el Minero, pierde 2 de ánimo y produce 1 de Carbón. Si lo es, no pierde ánimo y produce 2 de Carbón en su lugar.



9. Cocina de Campo. *Las comidas juntos es un buen recordatorio para que todas las personas estén unidas, bueno, todas las que logran terminar su trabajo a tiempo.*

El trabajador gana 1 de ánimo. Sólo puedes mover trabajadores a la Cocina de Campo durante la fase de Comida.



10. Lago. *A pesar de los logros de una tecnología socialista, pescar aún requiere mucha habilidad y suerte. Sólo el Pescador puede estar orgulloso de estar sentado todo el día con una caña de pescar, pero una buena captura hará feliz a cualquiera.*

Si el trabajador no es el Pescador, pierde 1 de ánimo.
Luego roba una carta de Lago, recibe la recompensa representada (produce 1 de Pescado, produce 2 de Pescado y +1 de ánimo, o nada), y luego la descarta. Si el Lago es visitado por el Pescador, roba dos cartas y elige una de las recompensas, luego descarta las cartas. Si todas las cartas de Pescado (hay 3 de ellas) están en la pila de descarte, baraja el mazo y el descarte. Siempre que el Pescador visite el Lago, el jugador activo puede decidir barajar el mazo antes de robar cartas. Si necesitas robar 2 cartas, pero solo hay 1 en el mazo, roba esa carta, baraja el mazo y roba la segunda carta.



11. Campo de Trabajo. *El campo de Trabajo es una obra maestra de la economía planificada, permitiendo a los trabajadores ser productivos cada segundo de su día.*

El trabajador pierde 2 de ánimo. Luego produce 1 de Trigo, 1 de Lana y 1 de Pescado.



12. Barracones. *La mejor manera de descansar de un día arduo de trabajo es ir a la cama temprano y levantarse tarde.*

El trabajador gana 1 de ánimo. Sólo puedes mover trabajadores a los Barracones durante la Noche. No olvides que cada trabajador que permanezca en los Barracones al final de la fase Mañana gana 1 de ánimo.

Localizaciones donde se producen recursos

*Ejemplo: Sergio envía al Minero a la Mina y coloca su disco de influencia en su retrato. Entonces produce 2 de carbón sin bajar ánimo en el proceso! Así que Sergio coloca 2 cubos de carbón de la reserva en el Almacén y avanza su marcador dos espacios en la rueda de producción. Como su marcador pasa el área de recompensa, ella recibe **2 PV** y un cristal. Además, ya habían 2 cubos de carbón en el Almacén, así que Britta retira 3 cubos de carbón, colocando 2 en la reserva y 1 en el espacio vacío de carbón de más a la izquierda en el indicador de exportación, puntuando **3 PV**. Por lo tanto, gana **5 PV** con una sola acción!*



FINAL DE UNA FASE

Las fases del día terminan después de que los 6 trabajadores hayan sido movidos. Otras fases (Mañana, Comida y Noche) terminan cuando cada jugador haya hecho un turno.

Cuando una fase termina, mueve el marcador de fase a la siguiente fase, coloca a todos los trabajadores en vertical en sus localizaciones actuales y pasa el token de primer jugador al siguiente jugador en sentido horario. Al final de la Mañana, no te olvides de incrementar el ánimo de cada trabajador que esté en los Barracones en 1.

Ejemplo, continuación: Como Clara y Sergio son los únicos jugadores de la mesa, la fase de Mañana termina después del turno de Britta (cada jugador ha hecho un solo turno en esa fase). Los jugadores colocan a todos los trabajadores en vertical de nuevo e incrementan el ánimo de los que estén en los Barracones en 1. Comienza la primera fase del día, y Britta se convierte en el primer jugador. Esta fase, sin embargo, solo terminará cuando todos los trabajadore estén tumbados, así que cada jugador tendrá 3 turnos durante esta fase.

FIN DE UNA RONDA

Una ronda termina después de la Noche. Pasa el token de primer jugador en sentido horario como de costumbre. Al final de una ronda, comprueba el ánimo de los trabajadores: para cada trabajador, los jugadores con más discos de influencia reciben o (si el número es negativo) pierden un número de PV marcado en el ánimo del trabajador. En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan o pierden la cantidad total de PV.

Ejemplo: Hay dos discos rosas y uno naranja en el retrato de la Burócrata, así que Clara recibe 3 PV por su ánimo.



La Comisaria, sin embargo, tiene uno rosa y uno naraja en su retrato, así que cada jugador pierde 2 PV por ella.

- Devuelve todos los marcadores de ánimo a los espacios iniciales, y todos los discos de influencia de los retratos a las reservas de los jugadores.
- No devuelvas cubos de recursos del Almacén de los indicadores de exportación, ni cristales de las reservas de los jugadores.
- Luego coloca a todos los trabajadores en vertical en los Barracones y mueve el marcador de fase a la fase de Mañana.
- Juega la segunda ronda usando la misma secuencia de juego, y luego procede a la puntuación final.

PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina después de 2 rondas. Los jugadores ganan **PV** por su contribución en la construcción del Palacio de los Soviéticos (ver la descripción de la localización en la página 5), así como **1 PV** por cada **2 cristales** que tengan. El jugador con más **PV** es el ganador! En caso de empate, el jugador empatado con más cristales gana.

CARTAS ESPECIALES

Hay dos tipos de cartas especiales: cartas de trabajador y de localización. Las cartas de trabajador se pueden usar siempre que hagas un turno con el trabajador correspondiente. Las cartas de localización se pueden usar siempre que realices la acción de la localización correspondiente. El uso de cartas especiales es siempre opcional. Puedes usar tus cartas especiales cualquier número de veces en la partida.



1. Pastos

En lugar de realizar la acción normal en esta localización, puedes subir el ánimo del trabajador visitante en 2.



2. Palacio de los Soviéticos

En lugar de colocar el cristal en esta localización, puedes colocar un cristal en cualquier retrato de trabajador. Ése cristal cuenta como disco de influencia de tu color para la puntuación de final de ronda. Devuélvelo a la reserva común después de puntuar.



3. Granja

En lugar de producir 1 Trigo en esta localización , puedes producir 1 cubo de recursos (la bajada de ánimo, si la hay, todavía ocurre).



4. Cervecería.

En lugar de realizar la acción de esta localización (subir el ánimo, cambiándolo por un cristal), puedes ganar 2 cristales.



5. Almacén.

Mientras realizas la acción de esta localización, puedes intercambiar un recurso por un cristal o viceversa hasta 2 veces (en vez de una).



6. Administración.

Mientras realizas la acción de esta localización, coloca tu disco de influencia en ésta carta en lugar del retrato del trabajador. En un turno posterior, puedes colocar el disco de ésta carta en el retrato de trabajador con el que hagas el turno (además del disco que colocarás normalmente).



7. Nave Espacial.

Después de realizar la acción de esta localización, puedes retirar cuatro recursos diferentes del Almacén y poner uno de ellos en el indicador de exportaciones, puntando como de costumbre (pon el resto en la reserva).



8. Mina.

En lugar de realizar la acción de esta localización, puedes avanzar tu marcador de rueda de producción 3 espacios y bajar el ánimo del trabajador visitante en 1 (no produces recursos)



9. Cocina de Campo.

Al inicio de la Comida, puedes tumbar hasta dos trabajadores (no participarán en ésta fase).



10. Lago

Mientras realizas la acción de esta localización, puedes coger cualquier carta de la pila de descarte del lago en lugar de robar una carta del mazo del lago.



11. Campo de Trabajo.

Mientras realizas la acción de esta localización, puedes renunciar a colocar tu disco de influencia en el retrato de personaje. Si no lo colocas, no bajes el ánimo del personaje.



12. Barracones.

Al final de la Mañana, puedes mover tu disco de influencia de cualquier trabajador a un trabajador en los Barracones.



13. Pastor.

Puedes hacer tu turno con éste trabajador sin moverlo. Sólo ponlo tumbado en su localización actual y usa la acción de esa localización (no te olvides de colocar tu disco de influencia en el retrato del Pastor). No puedes utilizar una localización bloqueada.



14. Granjera.

Puedes enviar a la Granjera a una localización ocupada por un trabajador tumbado.



15. Pescador.

Después de hacer un turno con el Pescador, puedes mover otro jugador de su localización actual a otra localización vacíay sin bloqueo (ése trabajador permance de pie o tumbado).



16. Minero.

Si produces cualquier recurso excepto carbón mientras haces tu turno con el Minero, puedes producir un recurso más del tipo producido y bajar su ánimo en 1 (además de cualquier otra posible bajada de ánimo).



17. Comisaria.

Mientras realizas un turno con la Comisaria, puedes donar un cristal al Palacio de los Soviéticos (ver descripción de la localización) además de realizar la acción de la localización que estás visitando.



18. Burócrata.

Puedes enviar a la Burócrata a una localización con disco de bloqueo en cualquier fase.

REGLAS EN SOLITARIO

El Secretatio General del Partido te ha confiado el liderazgo de éste asentamiento y espera que cumplas con sus órdenes. Sin embargo, te ha enviado a un "asistente", su segundo sobrino Autom (su nombre significa"automatización para las masas").



Aunque bien intencionado, su "asistencia" parece ser algo errática. Pero no puedes rechazar su ayuda, después de todo, es el segundo sobrino del Secretario General! Para empeorar las cosas, puedes estar seguro que Autom no será culpado por ninguno de tus fallos.

Hazlo lo mejor posible desde tu precaria posición en Red Outpost!

COMPONENTES

12 CARTAS DE OBJETIVO



18 CARTAS



3 CARTAS DE LOCALIZACIÓN



1 CARTA DE REFERENCIA



CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN

1. Coge 2 discos de influencia de tu color (para colocarlo en el indicador de PV y en la rueda de producción).
   Coge también 11 discos de un color no utilizado (para marcar la influencia de Autom), y coloca una de ellas en el indicador de PV y otra en la rueda de producción).
2. Las cartas especiales no se usan en el modo solitario. Devuélvelas a la caja.
3. Coloca adicionalmente 3 cartas de localización en sus correspondientes localizaciones (Cervecería, Almacén y Administración).

DESCRIPCIÓN DE LA CARTAS



CARTA DE OBJETIVO

A SECCIÓN AUTOM

1a fila – Objetivos comprobados al final de la ronda.

- Los personajes con ❗ no deben tener discos de influencia de Autom en sus retratos.
- Los personajes con 🤕 deben 3 o más de ánimo.
- Debes exportar los productos representados durante la ronda (coloca un cubo en el símbolo en lugar del indicador de exportación como recordatorio y no recibes puntos).

Pierdes los PV mostrados por cada objetivo no completado.

B 2a y 3a fila – Prioridades de Autom

- Almacén (arriba izquierda)
- Trabajadores (arriba derecha)
- Nave Espacial (abajo izquierda)
- Localizaciones (abajo derecha)

C SECCIÓN DE EXPORTACIÓN

Muestra los PV recibidos de exportar los bienes durante la ronda. (Úsalos en lugar de los indicadores de exportación)



CARTA DE AUTOM

A TRABAJADOR ELEGIDO

B LOCALIZACIÓN ELEGIDA

CAMBIOS EN LA PARTIDA

SECUENCIA DE TURNO

Autom realiza el primer turno en CADA fase.

ANTES DE CADA RONDA:

1. **COGE UNA CARTA DE OBJETIVO ALEATORIA Y COLÓCALA SOBRE LOS INDICADORES DE EXPORTACIÓN**
2. **BARAJA TODAS LAS CARTAS DE AUTOM Y REVELA LA SUPERIOR DEL MAZO.**
3. **COLOCA 1 DISCO DE INFLUENCIA DE AUTOM EN CADA RETRATO DE PERSONAJE, Y LUEGO COLOCA OTRA MÁS EN LOS RETRATOS DE LOS PERSONAJES MOSTRADOS EN LA CARTA DE OBJETIVOS (9 DISCOS EN TOTAL).**

TURNO DE AUTOM

1 **Autom nunca recibe cristales** (siempre tiene un cristal si necesita gastar uno; si recibe un cristal obtiene **1 PV** en su lugar).

2 Mira la carta de Autom revelad para ver dónde mueve Autom a un trabajador. Él elige la localización vacía superior que figura en la carta. Si no está disponible ninguna de las 3 localizaciones, elige la más cercana en sentido horario/antihorario (según la sección de prioridades en la carta de objetivo). Autom nunca elige los Barracones (su entusiasmo es asombroso!)o a la Cocina de Campo (excepto durante la fase de Comida, ver abajo).

3 Luego revela una nueva carta de Autom. Autom mueve al trabajador que figura en la parte superior de la carta. Si el trabajador no está disponible, elige el primer trabajador disponible de su lista de prioridad (en la carta objetivo). No coloques un disco de influencia en el trabajador de Autom está moviendo.
El resto del turno se resuelve como siempre (mover al trabajador, cambiar el ánimo y realizar la acción).

La Granja , Cervercería y Almacén están ocupados. La carta de objetivo dice ir en sentido antihorario a la siguiente localización. El trabajador revelado, el Pescador, está en la Nave Espacial, y el siguiente espacio en sentido antihorario es el Lago.



Carta de Autom



Carta de Objetivo



4 Cambia las acciones realizadas por Autom acorde a la siguiente lista (la acción en las localizaciones no mostradas se realizan normalmente):

- **Palacio de los Soviéticos** – La acción se realiza como siempre. Autom siempre dona un cristal.
- **Cervercería** – En lugar de gastar un cristal para cambiar el ánimo, Autom gana 1 PV.
- **Almacén** – En lugar de la acción normal, Autom retira un cubo de recurso de la localización (acorde a las prioridades en la carta de objetivo)
- **Administración** – En lugar de mover un disco de influencia, coloca un disco de influencia de Autom (si quedan) en el retrato del personaje utilizado (incluso cuando la Burócrata visita la Administración).
- **Nave Espacial** – La acción se realiza como siempre. Si Autom encuentra un "recurso de tu elección", él coge uno para exportarlo immediatamente (si es posible), y sigue las prioridades de la carta de objetivo.

5 Durante la fase Noche, no reveles una carta nueva de Autom. Autom envía a un trabajador que aparece en las prioridades de la carta de objetivo a la Cocina de Campo. Coloca un disco de influencia de Autom en el retrato de ese trabajador y le sube el ánimo.
Luego Autom puntúa un número de PV igual al número de discos de influencia en ese trabajador.

Autom quiere enviar a la Burócrata (meeple gris) a la Cocina de Campo en la noche . Si ése trabajador no está disponible, la siguiente opción es el Pescador (meeple azul)



TURNO DEL JUGADOR

En lugar de colocar tu disco de influencia en el retrato del trabajador, retira el disco de influencia de Autom (si es que hay uno).

Cuando cumplas un objetivo de exportación, coloca uno de los cubos de recursos en la carta de objetivo como recordatorio, y no obtengas puntos por la exportación.

Después de que el jugador mueva a la Burócrata gris, retirará uno de los discos de Autom del retrato del personaje..



FINAL DE UNA RONDA

El jugador puntúa PV por los trabajadores sin discos de influencia de Autom en sus retratos.

En su lugar, Autom puntúa 1 PV por cada disco de influencia restante en los retratos de los personajes.

Cada jugador pierde PV por cada objetivo no completado.

Descarta la carta de objetivo y todos los cubos en ella; retira todos los discos de los retratos de los personajes.

PUNTUACIÓN FINAL

Para ganar, el jugador debe tener más PV que Autom.

CRÉDITOS

Creador del juego: Raman Hryhoryk

Ilustradores: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov

Maquetación: Anastasia Durova

Maquetación adicional: Scott Hartman

Diseño de los meeples: Yuriy Khmelevskoy

Editores: Dmitriy Rudev, Polina Basalaeva,
Anna Serova

Traducción al Castellano: Sergio Osuna Silvestre

Agradecimiento especial a Alexander Peshkov
y Ekaterina Pluzhnikova

Juego publicado por
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 Todos los derechos reservados.
7-6 2nd calle Filyovskaya,
1a planta, oficina III, habitación 6A, Moscú,
121096, Rusia. Tel.: +7 495 510 0539,
mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

Imperial Publishing, Inc.
© 2019 Todos los derechos reservados.
Publicado bajo licencia exclusiva de la
Edición Inglesa por Lifestyle Boardgames Ltd.

2019 г.
3 рав.
раз 3