

A vibrant cosmic scene featuring a bright yellow sun at the center, surrounded by colorful nebulae in shades of blue, orange, and red. Several planets are visible: a large gas giant with blue and white bands at the top, a reddish planet with dark spots at the bottom left, a ringed planet at the bottom right, and a small crescent moon in the top right. The text "COSMOGENESIS" is centered in a white, stylized font.

COSMOGENESIS

YVES TOURNIGNY

REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Cosmogenesis es un juego que te invita a crear tu propio sistema estelar. Tu solitaria estrella, recién formada, está acompañada por un cinturón de asteroides, y una larga vida por delante. Haz que los objetos colisionen y crea planetas terrestres, gigantes gaseosos y satélites que los acompañen. Utiliza cometas para desarrollar un entorno favorable para la vida en los planetas terrestres, igual que sucedió en el Sistema Solar, con la Tierra, hace miles de millones de años. O estrella esos cometas contra los gigantes gaseosos para crear un sistema espectacular de anillos a su alrededor, como el que acompaña a Saturno.

¿Dónde se desarrollará la vida en tu sistema? ¿Será en un acogedor planeta terrestre, como la Tierra? ¿O será en una luna alrededor de un majestuoso planeta gigante que domine gran parte de su firmamento?

En **Cosmogenesis** la elección es tuya. Moldea tu sistema según los objetivos que tú mismo elijas. Cada decisión que tomes marcará tu camino hacia la victoria.

NOTA DEL EDITOR

Aunque hemos pretendido ser respetuosos con las teorías científicas de lo que hoy en día se conoce con respecto a la formación de sistemas estelares, nos hemos tomado pequeñas licencias con el objetivo de facilitar la diversión y la jugabilidad. Por ejemplo, sería más correcto que lo que acompañara a cada estrella al comienzo de la partida fuera un disco protoplanetario, siendo el cinturón de asteroides más bien los restos que quedan de este disco tras la formación del sistema. Por otro lado, un cometa difícilmente podría dotar a un gigante gaseoso de un sistema de anillos. La teoría más aceptada sostiene que este tipo de sistemas se forma mediante la destrucción de algún satélite que se acercó demasiado a su planeta. Disculpen estas y otras posibles imprecisiones que podamos haber cometido.



© 2017 Ludonova. Todos los derechos reservados.
Ludonova SL - San Pablo 22 - Córdoba
www.ludonova.com

COMPONENTES

CUERPOS CELESTES

Cuerpos terrestres



30 de tamaño 1 y 2

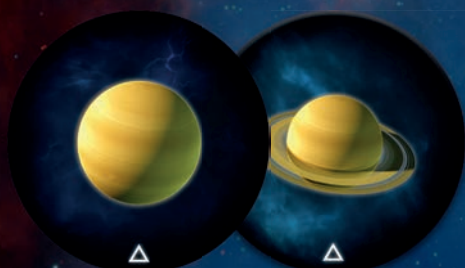


15 de tamaño 3

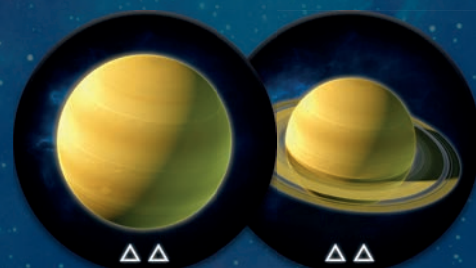


10 de tamaño 4

Gigantes gaseosos



10 de tamaño 1 (2x5 colores)



5 de tamaño 2 (1x5 colores)

Objetos exóticos



10 en 10 combinaciones



35
asteroides

25
cometas

OBJETIVOS



25 planetarios



19 estelares

FICHAS

- 30 contadores circulares de color gris
- 16 fichas de jugador (en 4 colores)
- 1 cilindro de color blanco (Monolito)

TABLEROS



Central



Personal (x4)



Módulo de
expansión
(x4)

OTROS

- 1 reglamento
- 2 hojas de referencia (objetivos y objetos exóticos)
- 4 ayudas de juego
- 1 libreta de puntuación
- 1 bolsa de tela

PREPARACIÓN

Antes de tu primera partida destroquela con cuidado todos los elementos del juego.

1. Coloca el tablero central en la mesa al alcance de todos los jugadores.
2. Cada jugador toma un tablero personal y las 4 fichas de jugador del color que elija.
3. Coloca un contador circular en el espacio 1 del marcador de ronda. A partir de ahora nos referiremos a él como el contador de ronda. El resto de contadores circulares y los módulos de expansión se colocan a un lado del tablero al alcance de todos los jugadores.
4. Distribuye los cuerpos celestes siguiendo estos pasos:

a) Retira del juego las fichas que no se usarán.

En partidas de 3 jugadores retira las 10 fichas marcadas con 4.

En partidas de 2 jugadores retira las 10 fichas marcadas con 3+ y las otras 10 marcadas con 4.

b) Forma una reserva con las siguientes fichas:



Nota: La reserva está limitada a las fichas disponibles en cada momento, excepto los asteroides, que podrán sustituirse por los contadores circulares si fuese necesario.

c) Introduce todos los cuerpos celestes restantes en la bolsa de tela y mézclalos.

5. Baraja los objetivos estelares y forma un mazo boca abajo en función del número de jugadores:

- 2 jugadores > 9 objetivos
- 3 jugadores > 12 objetivos
- 4 jugadores > 15 objetivos

Retira del juego los objetivos sobrantes sin mirarlos.

Ejemplo de preparación de partida para 3 jugadores



6. Baraja los objetivos planetarios y forma un mazo boca abajo en función del número de jugadores:

- 2 jugadores > 11 objetivos
- 3 jugadores > 15 objetivos
- 4 jugadores > 19 objetivos

Retira del juego los objetivos sobrantes sin mirarlos.

7. Rellena los 4 sectores del tablero central (I-II-III-IV), dejando libres los huecos que no correspondan al número de jugadores de la partida:

- En partidas de 3 jugadores se dejan libres los huecos marcados con 4.
- En partidas de 2 jugadores se dejan libres los huecos marcados con 3+ y 4.

Sector I: Roba de uno en uno los objetivos estelares del mazo para rellenar los huecos correspondientes.

Sector II y III: Saca los cuerpos celestes de la bolsa de tela de uno en uno para rellenar los huecos correspondientes. Dado que todas las fichas tienen doble cara, se van colocando al azar por la cara que salga. Solo si una ficha muestra un cuerpo terrestre con agua y atmósfera o un gigante gaseoso con anillos debes voltearla de inmediato para ocultarlos.



Sector IV: Coge de la reserva los asteroides y cometas señalados en el propio sector para rellenar los huecos correspondientes.

8. Determina al azar el jugador inicial, quien coge el monolito y lo coloca junto a su tablero. A continuación, todos los jugadores cogen un número de asteroides igual a su posición en el orden de turno -determinado en sentido horario a partir del jugador inicial- y los colocan en el cinturón de asteroides de sus respectivos tableros personales (1er jugador: 1 asteroide, 2º jugador: 2 asteroides, etc.).

9. Cada jugador roba 2 objetivos planetarios del mazo, los mira en secreto, se queda con uno boca abajo y devuelve el otro, también boca abajo, debajo del mazo de objetivos planetarios.

Nota: El objetivo que se devuelve debajo del mazo entrará en juego en la última ronda, de manera que convendría memorizar la información que contiene.

RESUMEN Y OBJETIVO

En **Cosmogenesis**, crearás tu propio sistema planetario partiendo de la estrella y del cinturón de asteroides de tu tablero personal. Para ello, deberás valerte de los elementos que ofrecen los diferentes sectores de la nebulosa representada en el tablero central. En cada una de las 6 rondas del juego obtendrás un elemento de cada uno de los 4 sectores, a lo largo de tus 4 turnos. Con estos elementos formarás planetas y lunas, colisionarás unos con otros para aumentarlos de tamaño, formarás sistemas de anillos, crearás agua y atmósfera, y por supuesto vida. Todo ello con el fin de cumplir tus propios objetivos planetarios y estelares, que también obtendrás del tablero central, y que al final de la partida te reportarán los puntos de victoria necesarios para intentar proclamarte ganador.

JUGANDO

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador lleva a cabo su turno completo antes de pasar al siguiente jugador en sentido horario. El turno de un jugador consta de los siguientes pasos, que ha de realizar en este orden:

1. Elegir un elemento del tablero central y realizar una acción con él (obligatorio).
2. Realizar una acción adicional y/o usar sus objetos exóticos (opcional).

1. ELEGIR UN ELEMENTO DEL TABLERO CENTRAL Y REALIZAR UNA ACCIÓN CON ÉL (OBLIGATORIO).

Elige uno de los 4 sectores del tablero central en el que aún no haya una de tus fichas de jugador (en cada ronda obtienes por tanto un elemento de cada sector). Coloca una de tus fichas de jugador en la zona reservada para ello y coge uno de los elementos de ese sector (cuerpo celeste u objetivo). Seguidamente, realiza una acción con dicho elemento. Las acciones que puedes llevar a cabo dependen siempre del tipo de elemento elegido, como se describe a continuación.



A. Crear un planeta (coalescencia)

Para crear un planeta con órbita propia en tu sistema, coloca un cuerpo terrestre o un gigante gaseoso en la primera muesca libre del lado izquierdo de tu tablero personal, comenzando desde tu estrella hacia arriba y sin dejar huecos libres.

B. Crear una luna (captura)

Para crear una luna, coloca un cuerpo terrestre (nunca un gigante gaseoso) en la órbita de un planeta de mayor tamaño que el cuerpo que estás usando para formar la luna. Todos los gigantes gaseosos se consideran siempre mayores que cualquier cuerpo terrestre o asteroide, por lo que pueden albergar lunas de cualquier tamaño.

Importante: Cada planeta solo puede albergar en su órbita un máximo de 3 lunas. Si como resultado de una colisión (ver pág. 7) se creara una cuarta luna, ésta se devolvería a la reserva.



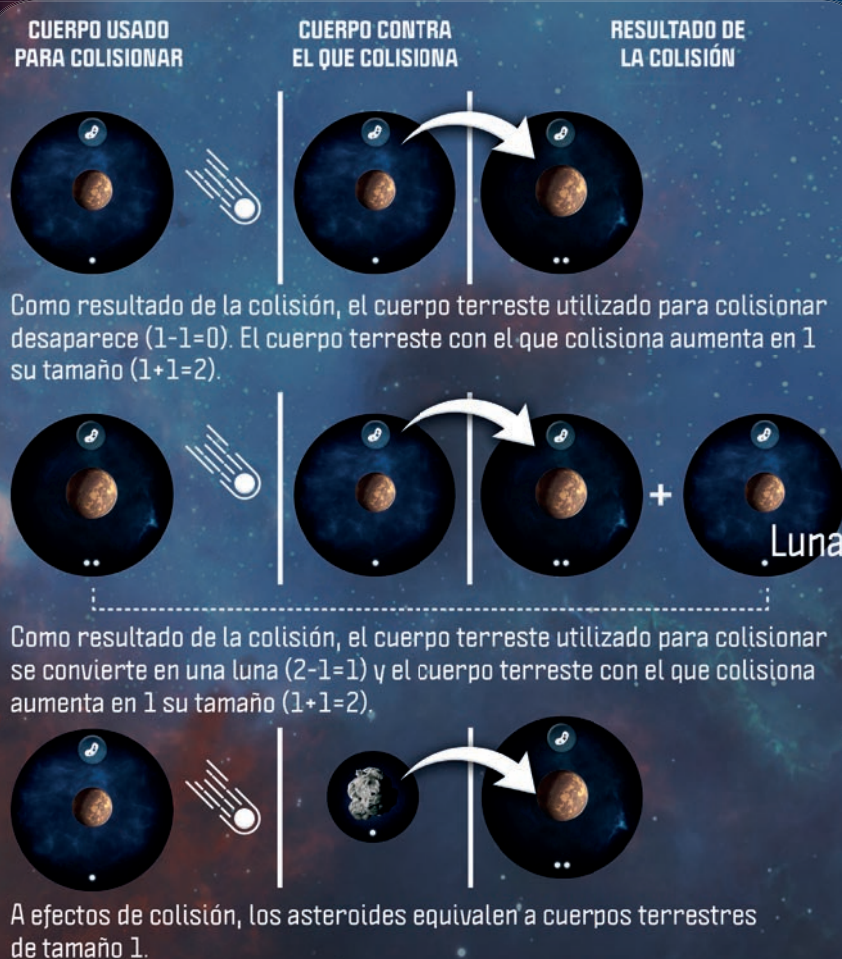
C. Colisionar

El contenido de esta acción varía en función del cuerpo celeste elegido.

Si has elegido un cuerpo terrestre

Solo puedes colisionar un cuerpo terrestre contra otro cuerpo terrestre o contra un asteroide situados en una órbita. El propósito es modificar el tamaño del cuerpo objeto de colisión y/o crear nuevas lunas.

Esta acción provoca que el cuerpo objeto de colisión aumente en 1 su tamaño y que el cuerpo usado para colisionar reduzca en 1 su tamaño. Si el cuerpo usado para colisionar no desaparece (por ser originalmente de un tamaño mayor que 1), se convierte, después de reducir su tamaño, en una luna de la órbita donde se ha producido la colisión.



A la hora de usar un cuerpo terrestre para colisionarlo, debes tener en cuenta lo siguiente:

- Solo puedes colisionarlo contra lunas o planetas terrestres de tamaño inferior a 4 (el tamaño máximo).
- Las lunas resultantes de una colisión nunca pueden igualar o superar el tamaño del planeta de su órbita.
- Si lo colisionas contra un cuerpo terrestre con vida evolucionada, se provoca una extinción masiva y la vida vuelve a su nivel básico (ver pág. 9).

Para reflejar los cambios de tamaño resultantes de las colisiones necesitarás voltear ciertas fichas y/o usar otras de la reserva. Los cuerpos usados para colisionar que desaparezcan se devuelven a la reserva. Recuerda que la reserva está limitada a las fichas disponibles en cada momento (exceptuando los asteroides).

Si has elegido un cometa

Solo puedes colisionar un cometa contra un gigante gaseoso sin anillos o contra un cuerpo terrestre de tamaño 3 o 4 sin agua y atmósfera. Si colisionas el cometa contra:

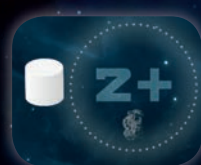
- Un gigante gaseoso sin anillos, lo dotas de un sistema de anillos.
- Un cuerpo terrestre sin agua y atmósfera, lo dotas de agua y atmósfera.

En ambos casos debes voltear la ficha objeto de colisión para que muestre el resultado de la misma, devolviendo el cometa usado a la reserva.



D. Añadir asteroides y/o cometas a tu cinturón de asteroides

El cinturón de asteroides solo puede albergar asteroides y cometas, de manera que esta acción se realiza solo con los cometas (que no hayas decidido colisionar directamente; ver más arriba) y con los asteroides obtenidos en el sector IV del tablero central. Coloca estos elementos en el cinturón de asteroides de tu tablero personal sin más efecto. Posteriormente te podrán servir para llevar a cabo acciones adicionales (ver pág. 9).



Cuando cojas el asteroide situado en el espacio 2+ del sector IV, coge también de inmediato el monolito (o consérvalo si ya lo posees) para indicar que serás el jugador inicial de la siguiente ronda.



Cuando elijas este doble espacio del sector IV, coge ambos asteroides (solo se usa en partidas a 3 o 4 jugadores).

E. Añadir objetos exóticos a tu sistema

En los sectores II y III aparecerán objetos exóticos. Cuando elijas uno, colócalo por encima de tu tablero personal sin más efecto y ponle encima tantos contadores circulares como iconos contenga la propia ficha (procura dejar los iconos visibles para que tanto tú como los demás jugadores vean los efectos de la ficha). El número de contadores indica las veces que puedes usar un objeto exótico (ver pág. 10).

No hay límite al número de objetos exóticos que puedes acumular. Pertenecen a tu sistema pero no forman parte de ninguna órbita concreta.



F. Añadir objetivos a tu tablero personal o a tu mano

Los objetivos solo se obtienen en el sector I y son de 2 tipos: estelares en rondas impares y planetarios en rondas pares.

Objetivos estelares

Coloca el objetivo estelar boca arriba en la muesca del lado derecho de tu tablero personal sin más efecto. Normalmente acumularás 3 objetivos durante la partida que al final de la misma te proporcionarán una serie de puntos en función de los elementos de tu sistema y su disposición. Consulta la *Hoja de objetivos* para ver su contenido en detalle.



Objetivos planetarios

Coloca el objetivo planetario boca abajo cerca de tu tablero personal sin más efecto (es tu mano de objetivos planetarios). Posteriormente, mediante una acción adicional, podrás revelar y asociar uno de tus objetivos planetarios a una órbita concreta de tu sistema que cumpla o supere los requisitos mínimos exigidos por el propio objetivo (ver pág. 10). Al revelarlos, estos objetivos te proporcionarán recompensas inmediatas y

puntos al final de la partida. Consulta la *Hoja de objetivos* para ver su contenido en detalle.

G. Desechar el elemento elegido

Siempre puedes renunciar a realizar cualquier acción de las anteriormente descritas a cambio de desechar el elemento elegido para obtener un asteroide, que colocarás en el cinturón de asteroides de tu tablero personal sin más efecto. Los objetivos y los elementos de los sectores II y III desechados de esta manera se retiran del juego, mientras que los asteroides y los cometas se devuelven a la reserva.

2. REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL Y/O USAR TUS OBJETOS EXÓTICOS (OPCIONAL).

Puedes combinar tu acción adicional y el uso de tus objetos exóticos en el orden que desees. A continuación se describen ambas opciones.

REALIZAR UNA ACCIÓN ADICIONAL (⚙️)

La acción adicional se representa mediante el icono ⚙️ y consta de distintas posibilidades, normalmente asociadas al cinturón de asteroides. Solo puedes elegir una de entre 7 opciones para realizar tu acción adicional:

A. Crear una luna (captura)

Coge un asteroide de tu cinturón de asteroides y colócalo en una de las órbitas de tu tablero personal como una luna de tamaño 1. Debes respetar las reglas de creación de una luna (ver pág. 6).



B. Colisionar un asteroide

Coge un asteroide de tu cinturón de asteroides y colisiónalo contra un cuerpo terrestre o contra otro

asteroide situados en una órbita. Debes respetar las reglas de colisión descritas para los cuerpos terrestres (ver pág. 7).



C. Crear un cometa

Coge 2 asteroides de tu cinturón de asteroides y devuélvelos a la reserva a cambio de un cometa, que puedes colocar en tu cinturón de asteroides o colisionar directamente contra un gigante gaseoso para dotarlo de anillos o contra un cuerpo terrestre de tamaño 3 o 4 para dotarlo de agua y atmósfera. Debes respetar las reglas de colisión descritas para los cometas (ver pág. 7).

D. Crear vida

Coge un asteroide de tu cinturón de asteroides y devuélvelo a la reserva a cambio de un contador circular. Coloca dicho contador en el símbolo de bacteria de un planeta o luna terrestre de tu tablero personal, indicando así que ha surgido la vida en dicho lugar. A partir de ahora nos referiremos a él como contador de vida.



Evolución: Una vez creada, la vida solo puede evolucionar en los planetas y lunas terrestres con agua y atmósfera que se encuentren en la zona habitable de tu sistema.

Al final de cada ronda, el contador de vida avanzará un paso en todos los planetas y lunas que reúnan esas condiciones (ver pág. 11). El nivel evolutivo alcanzado por cada planeta y luna terrestre de tu sistema te reportará una serie de puntos al final de la partida (ver pág. 12). Recuerda que en caso de colisión, la vida evolucionada vuelve al nivel básico (👶).

Nota: Pueden existir planetas y lunas terrestres con agua y atmósfera fuera de la zona habitable, pero en caso de tener vida ésta no evolucionará.

Zona habitable: Es la zona resaltada en azul de tu tablero personal que abarca la primera, segunda y tercera órbitas de tu sistema (contando desde la estrella), que además muestran en su margen derecho la escala evolutiva a modo de recordatorio.



E. Expandir tu sistema

Coge un asteroide de tu cinturón de asteroides y devuélvelo a la reserva a cambio de un módulo de expansión. Coloca dicho módulo en la parte superior de tu tablero personal. Cada jugador solo puede expandir su sistema una vez por partida.

F. Revelar un objetivo planetario

Revela uno de tus objetivos planetarios y colócalo junto a un planeta de tu tablero personal. Para poder realizar esta acción, la órbita que elijas debe cumplir o superar los requisitos mínimos exigidos por el propio objetivo. Cada objetivo planetario que consigas revelar te proporcionará unas recompensas inmediatas y también puntos al final de la partida. Consulta la *Hoja de objetivos* para ver su contenido en detalle.



Nota: Una órbita ya asignada a un objetivo planetario puede seguir modificándose (p.e. creando nuevas lunas, mediante colisiones, etc.)

G. Colisionar un cometa

Coge un cometa de tu cinturón de asteroides y colisiónalo contra un gigante gaseoso para dotarlo de anillos o contra un cuerpo terrestre de tamaño 3 o 4 para dotarlo de agua y atmósfera. Debes respetar las reglas de colisión descritas para los cometas (ver pág. 7).

USAR UN OBJETO EXÓTICO

Después de tu acción obligatoria, y antes o después de realizar tu acción adicional, puedes usar una vez cada uno de tus objetos exóticos (tú decides el orden y como combinarlos). Cada vez que uses un objeto exótico debes devolver a la reserva uno de sus contadores circulares. Una vez vacío, un objeto exótico no se podrá volver a usar durante la partida. Cada objeto exótico en tu poder (vacío o no) te proporcionará 1 punto al final de la partida. Consulta la *Hoja de objetos exóticos* para ver su contenido en detalle.



FIN DE RONDA

Una ronda acaba cuando todos los jugadores han completado sus 4 turnos. Tras ello, deben llevarse a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

- Desplazar el contador de ronda al siguiente espacio de evolución.
- Todos los jugadores avanzan un paso el contador de vida en sus planetas y lunas con agua y atmósfera que estén situados en la zona habitable de su sistema. Si dicho contador ya ha alcanzado el estado de vida inteligente, permanece donde está. En la sexta ronda, éste es el último paso a realizar.



Este espacio del marcador de rondas es un recordatorio de que toda vida creada a partir de este punto ya no alcanzará el estado de vida inteligente únicamente con el paso de las rondas.



- Desplazar el contador de ronda al siguiente número de ronda.
- Limpiar el tablero central: todos los jugadores recuperan sus 4 fichas de jugador, el objetivo sobrante se retira del juego y los cuerpos celestes sobrantes se devuelven a la bolsa de tela.
- Rellenar nuevamente el tablero central, siguiendo los pasos descritos en el punto 7 de la preparación (ver pág. 5). Recuerda que debes cambiar el tipo de objetivo de ronda a ronda: los objetivos estelares corresponden a rondas impares y los objetivos planetarios a rondas pares (está señalado en el propio marcador de ronda a modo de recordatorio).

El jugador en posesión del monolito inicia una nueva ronda, siempre que no se haya completado la sexta y última.



FIN DE PARTIDA

La partida termina cuando se completa la sexta ronda. Usa la libreta para determinar la puntuación final de cada jugador.

Un jugador podrá obtener puntos por los siguientes conceptos:

- Objetivos planetarios cumplidos (ver *Hoja de objetivos*).
- Objetivos estelares (ver *Hoja de objetivos*).
- Nivel evolutivo alcanzado en cada planeta y luna con agua y atmósfera de su sistema.

Nivel evolutivo	Puntos
 Bacteria	0
 Medusa	1
 Pez	2
 Reptil	3
 Vida inteligente	5

- 1 punto por cada objeto exótico en su poder.
- 5 puntos si posee el cinturón de asteroides más valioso o 3 puntos si es el segundo. Para determinar el valor de un cinturón de asteroides se aplica el siguiente baremo: un asteroide vale 1 y un cometa vale 2. En caso de empate, los jugadores empatados consiguen todos los puntos correspondientes a su puesto (primero o segundo).
- 1 punto si posee el monolito al final de la partida.

El jugador que sume más puntos será declarado ganador. En caso de empate, ganará el jugador que posea el monolito si fuese uno de los empatados. Si ninguno de los empatados tuviera el monolito, ganará el jugador con mayor número de planetas. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

EPÍLOGO

Cosmogenesis te abre las puertas al mundo de la astrobiología y la formación planetaria. Dos de las grandes ramas de la astronomía, con las que esperamos, en las próximas décadas, contestar a la gran pregunta que muchos nos hacemos: ¿Estamos solos en el universo? Para saber dónde buscar, necesitamos conocer conceptos que en **Cosmogenesis** te llevarán a la victoria.

Por ejemplo, como refleja el juego, solo los planetas y lunas en la zona habitable pueden ser candidatos para albergar vida evolucionada. Sin cometas que lleven agua y otros elementos a los planetas terrestres, es muy posible que nunca tengan la capacidad de albergar vida. La presencia de un satélite puede ser clave para mantener unas condiciones estables, como sucede con la Luna y la Tierra.

Cada año, en la Vía Láctea, nace una estrella. Ahora tienes una entre tus manos. Es tu responsabilidad (y tu objetivo) lograr que sea un lugar tan especial como el Sistema Solar, el único sitio que conocemos, por ahora, en el que hay vida... ¡Diviértete!

Álex Riveiro

www.astrobitacora.com

AGRADECIMIENTOS

El autor agradece su ayuda a Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, y a sus hijos Thiernault y Eden. Muchas gracias también por su colaboración a Game Artisans of Canada.

Ludonova quiere agradecer especialmente su colaboración en el desarrollo del juego a Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo, Paco Cantarero y Paco Salas (Franky). Igualmente queremos agradecer la colaboración y asesoramiento en la parte científica de Álex Riveiro.

CRÉDITOS

Idea de juego: Yves Tourigny

Ilustraciones: Tim Barton

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo: Juan Luque y Rafael Sáiz

Reglas: Juan Luque y Rafael Sáiz