



ANA LUISA SAMPAIO | ENRIQUE HERVAS



¡Expande la experiencia!

Usa este código QR para ver lenguajes adicionales y contenido extra!

¡BIENVENIDO!

UN JUEGO DE ESTRATEGIA Y SUERTE

En Stellar Settlers los jugadores asumen el papel de sociedades intergalácticas en una carrera para expandir su dominio a una galaxia desconocida en espacio profundo.

Tira los dados para producir recursos y colonizar nuevos planetas y sistemas. Consigue puntos pacíficamente o ataca a otros jugadores para conquistar sus mundos.

Gana el jugador con más puntos al final de la partida.

COMPONENTES



14 Cartas de mundo
Pertenecientes a 6 Sistemas



7 Dados de
Recursos



20 Cartas de Mejoras
(+1 Carta en blanco)

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de jugar, prepara el juego como se explica a continuación:

1. Coloca todas las **Cartas de Mundo** cara arriba en el centro de la mesa, agrupadas por su Sistema de forma que cada carta sea visible a todos los jugadores.
2. Mezcla las **Cartas de Mejora*** y colcalas en un montón boca abajo, en el centro de la mesa junto con las cartas de mundo. Revela 5 cartas para que sean visibles a todos los jugadores.

***Partidas de 2 jugadores:** Antes de mezclar las cartas de mejora, busca las 3 cartas de Defensa marcadas con el símbolo , y quita una de ellas aleatoriamente. Esta carta no se usará en el juego. Mezcla las dos cartas restantes con el resto de cartas de mejora.

3. Coloca los **Dados de Recursos** cerca de las cartas, donde los jugadores puedan cogerlos.
4. El jugador que vió una película de ciencia ficción más recientemente puede empezar la partida.

EJEMPLO

1 Cartas de Mundo



2 Cartas de Mejora



3 Dados de Recursos



CÓMO JUGAR EN TU TURNO

Durante tu turno intenta obtener cartas rellenando los **Grupos de Recursos** en ellas.

1. Comienza por tirar **los 7 Dados de Recursos**.
2. Decide qué carta intentarás coger. Puede ser una **Carta de Mundo** o una **Carta de Mejora**.
3. Escoge el **Grupo de Recursos** que quieras completar en la carta escogida. Si los símbolos en los dados coinciden con todos los símbolos del grupo, puedes rellenarlo. Coloca los dados en los espacios adecuados en la carta.

Una vez rellenas un Grupo de Recursos no puedes cambiar a otra carta.



Los dados coinciden con los símbolos de Agua y Energía



Se puede rellenar el Grupo de Recursos

Si no puedes usar o no te gusta el resultado de una tirada, puedes volver a tirar los dados. Cada vez que decides volver a tirar, antes de hacerlo, debes perder un dado y dejarlo de lado hasta el final del turno.

4. Continúa tirando dados y rellenando Grupos de Recursos en la misma carta hasta que te quedes sin dados, o completes todos.

Importante: Solo puedes rellenar un Grupo de Recursos por tirada, pero puedes hacerlo en cualquier orden.

Si completas todos los recursos requeridos en la carta, puedes cogerla. Colócala en frente de ti. Si te quedan dados, puedes intentar obtener otra carta.

Importante: Sólo puedes obtener 1 Carta de Mejora por turno.

5. Tu turno termina cuando no te quedan dados, o cuando has obtenido una Carta de Mundo y una Carta de Mejora.

PARTES DE UNA CARTA DE MUNDO



SÍMBOLOS DE LOS DADOS DE RECURSOS



Población x 1



Población x 2



Población x 3



Agua



Energía



Armada

GRUPOS DE RECURSOS NUMÉRICOS

Grupos de Recursos con un número y un símbolo  son **Recursos de Población**.

Para rellenar un grupo de recursos de **Población** el número total de símbolos  en los dados debe ser igual o mayor al número que se muestra en la carta, y los dados usados deben caber en el espacio disponible.

COMPLETAR UN SISTEMA

Las cartas de mundo pertenecen a distintos sistemas, indicado por su color, iconografía y el nombre en la parte de atrás.



Cuando tomas todos los mundos pertenecientes a un mismo sistema, ¡has completado el sistema! Coloca las cartas boca abajo en una pila, con la carta que muestra los puntos arriba.

Una vez un sistema está completo, se considera "seguro" y los otros jugadores no pueden atacarlo y tomar sus cartas.

ATAQUE Y DEFENSA

Es recomendable jugar de forma pacífica, pero puedes intentar obtener cualquier Carta de Mundo boca arriba de tus oponentes para mejorar tus opciones a ganar el juego.

RECURSOS DE DEFENSA



Armada



Población x 3



Energía

Para tomar un Mundo de un oponente debes rellenar los **Grupos de Recursos** en la carta, además de cualquier **Grupo de Recursos de Defensa** en la carta y en las mejoras de defensa que el jugador

Recuerda: No necesitas rellenar los Grupos de Recursos de Defensa si estás obteniendo la carta del centro de la mesa.

EJEMPLO DE TURNO

1

Samantha empieza el turno tirando los 7 dados:



Mira en la mesa para ver qué Grupos de Recursos puede completar con esa tirada, viendo varias opciones. Al final decide rellenar los recursos de población en Unagi en el centro de la mesa.



2

Coloca 3 dados con los símbolos de población sobre la carta, rellenando los 3 Recursos requeridos.



3

Vuelve a tirar los 4 dados restantes:



Esta tirada no puede completar ningún otro Grupo de Recursos en la misma carta (Unagi) por lo que Samantha pierde un dado y debe ponerlo de lado.

4

Tira los 3 dados que quedan:



Ahora puede usar el dado de Armada para completar la carta.

Ya que todos los Grupos de Recursos de la carta están completos, Samantha puede tomar la carta al acabar el turno.

5

Con los dos dados restantes, Samantha puede intentar obtener una Carta de Mejora:



Con una nueva tirada puede usar el dado de Población para conseguir la carta de defensa de Diplomacia.



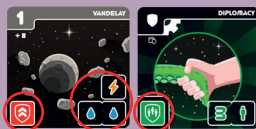
El turno termina ahora ya que Samantha no puede obtener más cartas. Samantha toma las cartas completadas, las coloca delante suya y le pasa los dados al siguiente jugador.

EJEMPLO DE ATAQUE

1

Gabriel quiere tomar Vandelay de las cartas en posesión de Samantha.

Para ello tiene que rellenar todos los recursos de Vandelay, y el recurso de defensa en la carta de defensa que Samantha obtuvo en el turno anterior.



2

La primera tirada le da a Gabriel un recurso de Armada que puede usar para desactivar la defensa en Vandelay.



3

Gabriel usa la segunda tirada para rellenar uno de los Grupos de Recursos de Vandelay, con dos dados de Agua.



4

La siguiente tirada no es exitosa y Gabriel pierde un dado.

Tirando los 3 dados que quedan Gabriel consigue el recurso de energía que necesita para completar Vandelay.



5

Otra tirada le da a Gabriel los 3 recursos de Población que necesita para vencer la Mejora de Defensa y tomar Vandelay.



Gabriel termina su turno aquí, ya que ha atacado exitosamente a Samantha y obtenido su carta. La Carta de Mejora de Diplomacia de Samantha ha sido destruida y debe ser descartada.

CARTAS DE MEJORA

Las Mejoras son cartas especiales que pueden obsequiar a los jugadores con ventajas cruciales y puntos extra. Puedes obtener mejoras de la misma forma que obtienes Cartas de Mundo, rellenando los Grupos de Recursos durante tu turno. Sólo puedes obtener una Carta de Mejora en tu turno.

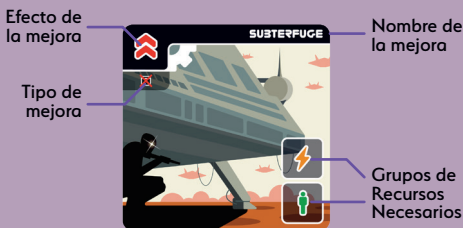
5 Cartas de Mejora deben colocarse en el centro de la mesa junto a las cartas de Mundo. Cuando un jugador coje una mejora, se debe revelar otra carta de mejora inmediatamente. Si se terminan las cartas de mejoras, mezcla las cartas descartadas para formar una nueva pila.

Una vez obtienes una mejora, colócala enfrente de ti junto con otras cartas que hayas obtenido.

Algunas Mejoras se descartan cuando se usan, y otras son permanentes o se destruyen en ataques. Hay 4 tipos de Mejoras: Recurso, Defensa, Asentamiento y Especial.



PARTES DE UNA CARTA DE MEJORA



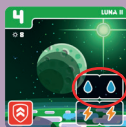
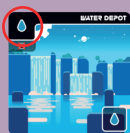
MEJORAS DE RECURSO



Las Mejoras de Recurso permiten cambiar un dado de la tirada a un recurso diferente al tratar de obtener una carta de la mesa. Una vez usado, el recurso debe ser descartado.

Importante: Mejoras de Recurso no se pueden usar cuando se ataque a un jugador.

Para reclamar Luna II, Gabriel necesita dos dados de Agua, pero sólo ha conseguido uno. Puede usar su mejora de embalse de agua para cambiar cualquier dado obtenido en un recurso de agua. Después descarta la mejora.

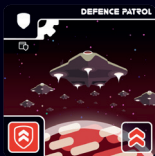


MEJORAS DE DEFENSA



Las mejoras de defensa añaden un grupo de recursos más que otros jugadores tienen que rellenar al atacarte (como se explica en la sección de Ataque-Defensa). Una vez el ataque es exitoso, la defensa debe ser descartada.

Importante: Sólo se puede tener una mejora de defensa a la vez. Si obtienes una segunda defensa en tu turno, debes descartar una de ellas inmediatamente.



ASENTAMIENTOS



Los asentamientos funcionan como cartas de mundo que los jugadores pueden reclamar, obteniendo puntos extra al final de la partida. Otros jugadores no pueden atacar los asentamientos de sus oponentes.



MEJORAS ESPECIALES



Las Mejoras Especiales pueden dar puntos al final de la partida o proporcionar ventajas especiales, explicadas a continuación.

Red Galáctica (Galactic Network) - Al final de la partida, gana un punto extra por cada mundo obtenido en un sistema distinto.



Corrupción (Corruption) - Durante tu turno, puedes usar una mejora de recurso de un oponente. La carta de corrupción se debe dar entonces a ese jugador.



En su turno, Samantha usa la carta de Corrupción para tomar la Estación de Combate de Gabriel y la usa para cambiar un dado por un recurso de armada. En su lugar, Samantha le da la carta de Corrupción a Gabriel. Gabriel podrá usarla en su turno para intercambiarla por una de las Mejoras de Recurso de Samantha.



FIN DE LA PARTIDA

El juego termina inmediatamente cuando un jugador obtiene la última carta de mundo del centro de la mesa.

Cartas de mejora y asentamientos se pueden quedar sin coger.

Cada jugador cuenta los puntos de sus Cartas de Mundo, Mejoras y la puntuación de cada sistema completado.

¡El jugador con más puntos gana la partida!

En caso de empate, el jugador con más sistemas completados gana. Si todavía están empatados, el jugador con el mayor número de cartas gana. Si aún hay empate, los jugadores empatados comparten el honor de la victoria.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN FINAL

Samantha acaba de obtener la última carta de mundo de la mesa, terminando la partida. Ella y Gabriel cuentan sus puntos:

Cartas de Samantha



Mundos: $2 + 3 + 1 + 1 + 3 = 10$

Sistemas completos: $3 + 5 = 8$

Mejoras: Ring World = 3

TOTAL: 21 - ¡Victoria!

Cartas de Gabriel



Mundos: $1 + 2 + 4 = 7$

Sistemas completos: 8

Mejoras: Red Galáctica con 4 sistemas distintos = 4

TOTAL: 19

REGLAS ALTERNATIVAS

Recomendamos jugar el juego como se indica en las reglas, sobretodo la primera vez, pero recuerda que puedes jugar de la forma que encuentres más divertida!

Puedes decidir que Cartas de Mejora permites usar, y además el juego incluye una carta en blanco que puedes usar para diseñar tu propia carta de mejora.



A continuación se explican algunas sugerencias de formas alternativas de jugar que puedes probar o combinar para personalizar la experiencia:

Modo Pacífico: Los jugadores no pueden atacar otros jugadores y quitar cartas. Descarta las mejoras de defensa antes de mezclar las mejoras.

Defensas Debilitadas: Las cartas de defensa serán destruidas cuando su recurso es rellenado, incluso si el ataque no es exitoso. Los jugadores tienen permitido obtener más de una carta de defensa.

Modo Clásico: Juega sin cartas de mejora.

Modo Difícil: Los jugadores tienen que rellenar el recurso de armada incluso para las cartas en el centro de la mesa.

Modo Asentamientos: Usa las cartas de asentamiento como mundos adicionales, y colócalos en el centro de la mesa al principio. Para terminar la partida los jugadores deben obtener también las cartas de Asentamiento.

SOBRE ESTE JUEGO

COLONOS ESTELARES

El primer contacto con la Frontera Casiana ocurrió hace 130 años. Cuando fue descubierto un agujero de gusano conectado a su estrella negra, llamado "El Puente", una nueva galaxia se encontró súbitamente al alcance. Con ella llegaron lucrativas oportunidades, pero también nuevos desafíos y peligros para las sociedades de la Vía Láctea.

A penas un puñado de sistemas y planetas se han determinado aptos para la vida aún, y muchos intentos de establecer colonias han fallado. La competición es feroz. La paz cuelga de un hilo.

Una enorme cantidad de recursos serán necesarios y la producción es sólo la primera barrera. Sólo aquellos que pueden gestionar la complejidad y los riesgos de esta difícil empresa serán recompensados.



LOS AUTORES



Luisa y Enrique comparten un interés por la Fantasía, Ciencia Ficción, Superhéroes y juegos (de ordenador y de mesa).

Enrique tiene muchos años de experiencia en diseño de videojuegos y Luisa tiene antecedentes en social media, marketing y diseño web.

Hoy en día viven en Malta con su hijo, y concilian trabajo, vida y proyectos personales como pueden. Ójala tuvieran más tiempo...

GRACIAS POR JUGAR

¡Stellar Settlers es nuestro primer juego de mesa y nos alegra muchísimo que lo juegues! Sus mecánicas están inspiradas por uno de nuestros favoritos: Age of War de Reiner Knizia. Lo jugamos unas cuantas veces en un café de juegos de mesa en Madrid y nos encantó. Como vimos muy difícil conseguir una copia, decidimos hacer nuestra propia versión. Con Stellar Settlers queríamos conseguir la misma experiencia de tentar a la suerte con dados, pero dándole un toque más estratégico, animando interacciones menos agresivas.

Esperamos que te diviertas jugando y nos sigas en nuestro viaje. Aún tenemos muchas ideas para continuar con este juego y estamos deseando empezar a trabajar en ellas.

¡Nos encantará escucharte!



*Por favor, usa este
código QR para dejarnos
tus comentarios*

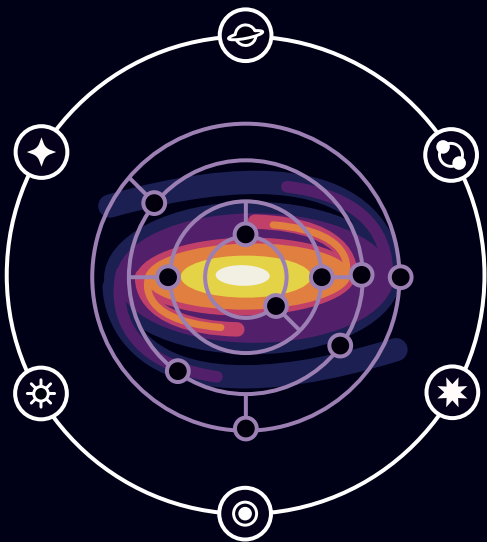


AGRADECIMIENTOS

Gracias a tod@s los que habéis sido parte de este proyecto de una forma u otra. Gracias a Fernando por enseñarnos Age of War. Muchas gracias a Miguel y Joana por todas las tardes y noches de juegos en Madrid. Gracias a cualquiera que haya probado el juego con nosotros: Susan, Stefania, Camilo, Tom y James.

Muchas gracias a nuestras familias por estar ahí y apoyarnos.

Dedicado a nuestro hijo.



STELLAR SETTLERS

PIONEER EDITION

Por Strawberry Tree Games

Creado por Ana Luisa Sampaio y Enrique Hervás

Todos los derechos reservados 2025

