

Pax Transhumanity

Un Juego de Matt Eklund
Una traducción de Manuel Suffo
Versión del 21 Feb, 2019

A. ¿DE QUÉ VA ESTE JUEGO?

A1. En General

Como un empresario emergente en un futuro no tan distante, quieres hacerte un hueco ofreciendo nuevas ideas y perspectivas. La posición y cantidad de agentes financieros en un tablero de finanzas llevan un registro de tus recursos financieros. Mueves estos agentes en tu tablero de finanzas para generar dinero, o los sacas del tablero de finanzas como empleados, patentes, y sindicatos. Tienes 2 acciones cada turno, que pueden incluir *sindicar* ideas en el mercado para ganar sus facultades especiales, *comercializar* ideas previamente sindicadas para iniciar compañías o resolver problemas, *contratar* empleados, *importar* cartas de idea de una Esfera (columna) a otra, *aplacar* activistas exaltados, e *investigar* columnas de ideas para ganar patentes y revelar nuevas ideas.

A2. Metarreglas (reglas sobre las reglas)

Las reglas están divididas en dos partes: **procesos secuenciales** y **glosario alfabético**. Los procesos secuenciales están organizados en el orden en que te los encuentras en una partida típica: *Preparación Inicial (C)*, *Secuencia de Juego (D)*, *Finanzas y Trabajo (E)*, *Acciones (F)*, *Impactos (G)*, *Innovación y Regímenes (H)*, *Final de Partida y Victoria (I)*. Aunque es útil para aprender a jugar, los procesos no son asimilables sin definir los términos del juego. Estos términos y los procesos no secuenciales están ordenados alfabéticamente en el **glosario**, donde forman una referencia de fácil búsqueda durante una partida y no confunden las reglas secuenciales con minucias innecesarias.

- **Términos que empiezan con mayúscula** (por ejemplo, Viable, Calor, Patente) están definidos en el glosario. **En negrita** indica el término que se está definiendo. *En cursiva* indica un término definido previamente.
- **Los Procesos secuenciales** se presentan según la secuencia de juego, y comienzan con una sencilla introducción general seguida por ítems específicos.
- **Números de Carta**. El símbolo "#" en las reglas se refiere al número de una carta, de 1 a 120.

- **Regla de Oro**. Si el texto en una carta entra en contradicción con estas reglas, la carta tiene preferencia. Si el texto en una ayuda del juego contradice estas reglas, las reglas tienen preferencia.
- **Notas al Pie**. Éstas describen la ciencia y la filosofía detrás de la tecnología y política del juego según Phil Eklund (y no necesariamente su hijo Matt). *No aparece en esta traducción*.
- **Aprender a Jugar**. Véase www.sierra-madre-games.com en la pestaña "Video" para el enlace a un video tutorial en inglés producido por "Heavy Cardboard".

A3. Las Cinco Arenas del Juego

1. **Tablero de Finanzas**. Se mueven Agentes hacia abajo para generar dinero para pagar por cada acción con coste. Se usa la acción de financiación para volverlos a subir. **Desviar** mueve Agentes de otra arena al tablero de finanzas. **Instalar** mueve Agentes en sentido contrario, desde el tablero de finanzas para convertirse en Patentes, Sindicaciones, Empleados, etc.
2. **Mercado**. Eligiendo de entre un Mercado de cuatro columnas de Ideas, *sindicar* empresas para ganar sus *Facultades* indicadas. Cada columna del mercado está asociada a una **Esfera**: Primer Mundo, Mundo en Desarrollo, La Nube, y el Espacio.
 - **Refrescar**. Al contrario que en otros juegos "Pax", el mercado no se reinicia por sí solo. Los huecos en las columnas se rellenan sólo si realizas la *acción de investigar (F5)*.
3. **Infraestructura**. Estas 4 láminas, cada una asociada a cada Esfera, incorporan espacios organizados en 3 filas. Los Agentes instalados aquí son **Empleados**, y si son desplazados hacia abajo (siguiendo las flechas) producen Trabajo Manual (mano) o Creativo (bombilla).
 - **Barreras**. Son los octógonos no tapados en cada Infraestructura. Cada una en una Esfera se suma al Coste de Barrera de la Esfera, lo que hace que las acciones de comercializar o investigar de esa Esfera sean más caras. Los discos instalados aquí se llaman **Compañías**, que algunas veces valen PV al final de la partida.
4. **Pila de Victoria**. A menos que el juego acabe en *singularidad (I1b)*, *magnate (I1d)*, o *cambio de paradigma (I2b)*, cada **Problema** en tu Pila de Victoria contará como un PV al final de la partida si forma parte de la

Esfera Dominante o tus Esferas Ocultas. Añades Problemas a tu Pila de Victoria comercializando Ideas con *impactos de solución* (G2).

5. **Expansión.** Esta es una columna de cartas públicas semisolapadas, cada una orientada de forma que uno de sus dos **colores de disciplina** esté visible. Las parejas de iconos visibles adyacentes en una Expansión, llamada **Parejas de Disciplinas**, indican si una Idea en el Mercado es **Viable** (es decir, cualificada para ser comercializada en la Expansión). Los Agentes llamados **Miedo al Futuro** también pueden ser almacenados aquí.

A4. Agentes

Los cubos de madera se denominan **Agentes**, de los cuales comienzas el juego con 9 de tu color. Puedes aumentar este número por medio de *Impactos de Crecimiento* (G1, G7). Cada Agente asume su identidad dependiendo de dónde esté ubicado:

- a. **Agente de Tablero de Finanzas.** Capital, fortuna, o deuda dependiendo de su posición.
- b. **Agente de Carta del Mercado.** Sindicación o Calor dependiendo de su posición.
- c. **Agente de Infraestructura.** Un Empleado en una Utilidad, Compañía, o Barrera.
- d. **Agente de Carta de Progreso Humano.** Una Patente en una de las 4 Disciplinas.
- e. **Agente de Expansión.** Miedo al Futuro en un cuadrado de Calor (blanco o negro).

A5. Consecuencias de la Comercialización

Tu primer objetivo en el juego es *comercializar* una Idea (F3). Esto activará *impactos* (G) como se indica en la columna izquierda de la carta. Éstos son normalmente favorables, incluyendo el **crecimiento** (un nuevo Agente financiero) más lo que posiblemente valga PV al final de la partida, tales como *Miedo al Futuro*, *iniciar Compañías*, y *Problemas*. Cuando se comercializan las Ideas la Expansión crecerá, creando más parejas y haciendo Viable más Ideas, lo que a su vez generará más comercialización. Sin embargo, cada comercialización retira una carta de Mercado, dejando un Hueco en la columna del mercado.

A6. Innovación, Régimen, Esfera Dominante

Las 2 o 3 cartas en el fondo de la Expansión, llamadas la **innovación**, determinan el **Régimen** según H2. Sólo 1 Régimen está activo en cada momento, y esto envuelve a todos los jugadores y todas las Esferas. El Régimen a su vez establece la *Esfera Dominante* (véase el glosario), importante en la *puntuación de esfera dominante* (A7a).

A7. El Objetivo del Juego en General

El juego acaba cuando alguien comercializa una carta de *punto crítico*, de las cuales se encuentran 4 en la mitad inferior del mazo (I1a). La partida también puede acabar instantáneamente por *singularidad* (I1b), *pluralidad* (I1c), o *magnate* (I1d). Hay 3 tipos de puntuación, dependiendo de cómo acabe la partida:

- a. **Puntuación de Esfera Dominante.** Cada jugador cuenta puntos de victoria (PV) por cada una de sus Compañías y Problemas en la Esfera Dominante y su Esfera Oculta. Las de la Esfera Dominante cuentan doble. Si no hay Esfera Dominante, sólo cuenta los PV de la Esfera Oculta. Esta puntuación ocurre en los finales de partida por punto crítico y pluralidad.

Consejo: puesto que la Esfera Dominante depende del Régimen existente en el momento en que acaba la partida, deberás manipular las cartas en la Expansión para obtener una *innovación favorable* (H1). Tu Esfera Oculta se determinará al comienzo del juego (C7).

- b. **Puntuación de Miedo al Futuro.** Cada jugador cuenta 1 PV por cada Agente de los suyos en la Expansión. Estos Agentes se denominan Miedo al Futuro. Esta puntuación ocurre en los finales de partida por cambio de paradigma o singularidad.
- c. **Puntuación de Magnate.** Un jugador gana instantáneamente si establece una quinta Compañía.

B. COMPONENTES Y ANATOMÍAS

B1. Componentes del Juego

- **Caja de Cartón en 2 Partes.** (127 x 127 x 60 mm).
- **Reglamento** (115 x 115 mm)
- **4 Tableros de Finanzas** (115 mm x 115 mm x 1 mm, 1-cara), uno para cada jugador.
- **4 Cartones de Infraestructura** (115 mm x 115 mm x 1mm, 1-cara)
- **120 Cartas.** (57 x 87 mm), representan Ideas (111), Regímenes (3), cartas de punto crítico/pluralidad (5), carta de expansión del progreso humano (1).
- **25 Fichas de Cartón.** (Cuadradas de 20 mm, 1-cara), principalmente representan Problemas que valen un punto de victoria o dos.
- **60 Cubos.** (8 mm, 15 azules, 15 negros, 15 rosas, 15 marrones), representan Agentes.
- **16 Discos.** (15 mm de diámetro, 3 mm de grosor, 4 en cada uno de los colores de jugador: azul, negro, rosa, rojo), representan Compañías.
- **Hoja Plegada.** (342 x 115 mm), contiene el diagrama de flujo de Sean Jehan.
- **4 Bolsas de Autocierre,** 100 x 120 mm.

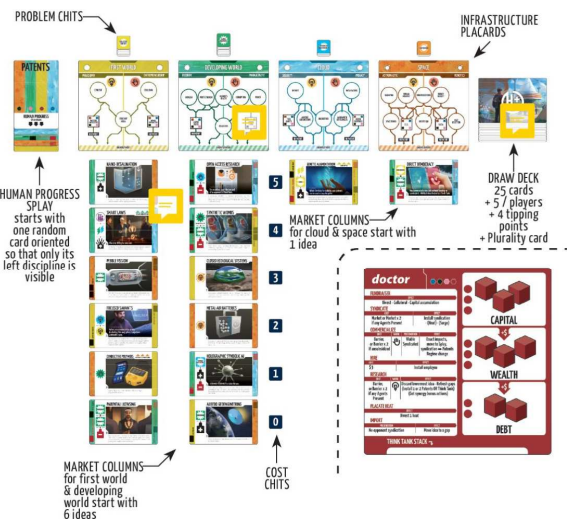
B2. Anatomía del Tablero de Finanzas.

La Agentes Financieros de tu color comienzan en uno de los 3 recuadros de tu tablero de finanzas. De arriba abajo estos recuadros son **capital**, **fortuna**, y **deuda**. Generas 1 de dinero bajando un Agente en tu tablero (es decir, de capital a fortuna, o de fortuna a deuda).

- a. **Financiación.** Al comienzo de la partida, serás muy dependiente de las acciones de financiación, pero posteriormente las acciones con coste puedes financiarlas total o parcialmente con la venta de patentes.
- b. **Los Agentes no son dinero**, sino que mover Agentes financieros genera dinero. El dinero no se puede guardar directamente de turno a turno, ni siquiera de Acción a Acción. Excepto cuando se venden Patentes, la Generación de Dinero (véase el glosario) siempre es justo lo suficiente para realizar una acción con coste.
- c. **Desviar.** Al comienzo de una financiación, es normal que te encuentres demasiado a lo justo. Si es así, desvía Agentes invertidos en las Esferas o el Mercado (por ejemplo, Sindicaciones) a tu tablero de finanzas para darles otros usos (tal como financieros).

B3. Anatomía de Carta de Mercado (Ideas).

Todas las Cartas de Mercado en los mazos son **Ideas**, que tienen dos colores de **Disciplina**: a la derecha e izquierda de la carta. Esta pareja de colores se usa para ver si la Idea es **Viable** (puede ser *comercializada* según el entorno comercial).



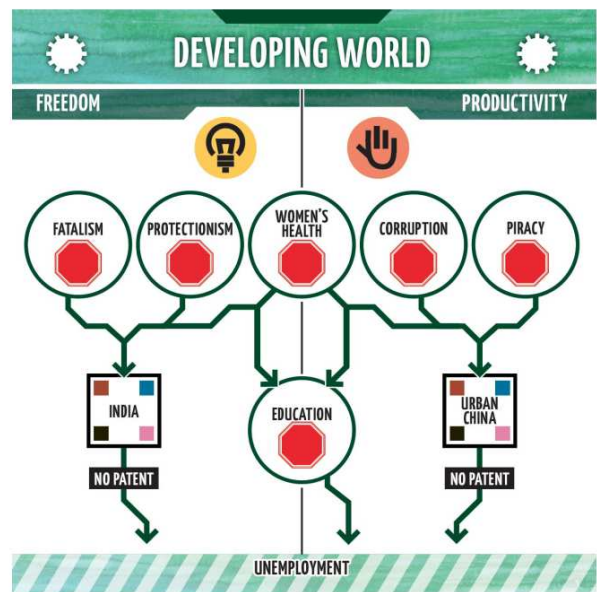
- a. **Flechas en Olas.** Esta triple flecha da un bono de Sindicación cuando *sindicas* (F2) esta carta.
- b. **Calor.** Iconos de cuadrado blanco o negro donde los Agentes extras pueden ser colocados tras la Sindicación de una Idea controvertida. Mientras está en el Mercado, sólo se usan los iconos a la izquierda.

- c. **Facultades.** Describe las ventajas de la Idea mientras la tienes Sindicada.
- d. **Impactos.** Describe las ventajas de comercializar la Idea.
- e. **Disciplinas.** Una pareja de colores que define el tipo de Idea que la carta representa y determina su Viabilidad para la comercialización.

B4. Anatomía de Infraestructura

Hay un cartón de Infraestructura para cada Esfera. Cada una tiene 2 filas de Barreras (octógonos) y Utilidades (cuadrados de 4 colores). El nombre de la barrera indica qué están resolviendo los Empleados y Compañías con su presencia. Una 3ª fila "UNEMPLOYMENT" está en el fondo.

- a. **Flechas de Gastos.** Las flechas descendentes indican la dirección del movimiento de los Agentes cuando son gastados por la Producción Laboral. Esto simula la subcontratación.
- b. **Creativo/Manual.** La línea divisora central separa el Trabajo Creativo (izquierda) del Manual (derecha). Las Barreras que están a horcajadas sobre este divisor pueden generar trabajo Creativo o Manual, dependiendo de la flecha seguida.



B5. Anatomía de Ficha de Problema.

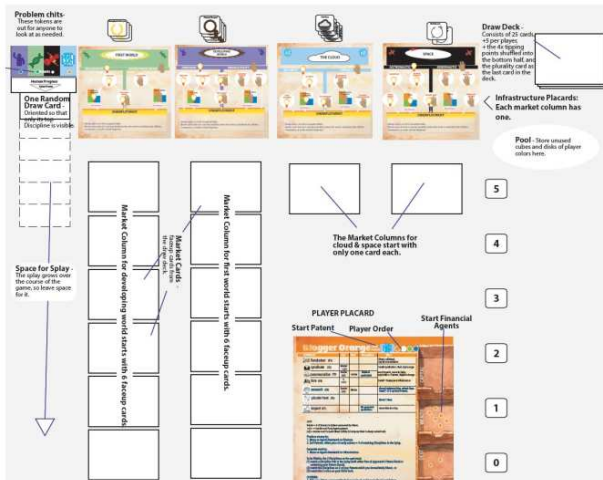
Si el juego acaba por *punto crítico* (I2) o *plurialidad* (I4), cada una de estas fichas, llamadas **Problemas**, vale 2 PV si su color e icono indica que está en la Esfera Dominante, o 1 PV si está en tu Esfera Oculta.



B5. Tablero de Pax Transhumanity.

Puedes encargar en sierra-madre-games.com un mapa de preparación inicial de Pax Transhumanity plegado.

C. PREPARACIÓN INICIAL (las reglas propiamente dichas comienzan aquí)



C1. Asignar los Colores de Jugador

Puede jugar de dos a cuatro jugadores. A cada jugador se le asigna al azar uno de los cuatro colores de jugador.

- Partidas de 2 y 3 Jugadores.** En una partida de 2 jugadores, no se usa el “Colonel” Negro ni el “Citizen” Rosa (por tanto, es “Blogger” Azul vs. “Doctor” Rojo). En una partida de 3 jugadores, no se usa el “Colonel” Negro.
- Orden de Turnos.** Como se indica en el cartón, el orden de turnos es azul, negro, rosa, rojo.
- Tablero de Finanzas.** Se da a cada jugador el tablero de finanzas de su color.
- Agentes Financieros.** Se da a cada jugador 9 Agentes de su color. Se pone 8 de ellos en capital, fortuna y deuda según venga indicado por los pequeños círculos de color.
- Patentes Iniciales.** Cada jugador pone el último Agente de su color en la *carta del progreso humano (A4d)*, en el círculo correspondiente a su color. Se pone el resto de Agentes y discos en una **reserva** común.

C2. Crear un Área de Mercado

Se crea un área de Mercado con cuatro columnas con espacio para 6 cartas bocarriba en cada columna. Cada columna representa una Esfera.

- Cartones de Esfera.** Se ponen justo arriba de cada columna de mercado correspondiente.
- Marcadores de Coste del Mercado.** Se usan los marcadores identificados de "0" a "5" para indicar las filas como se muestra. No se rellenan las columnas con cartas todavía.

C3. Crear un Mazo de Cartas

Se retiran las 4 cartas de punto crítico y 1 carta de pluralidad del mazo por ahora. Después se crea un mazo de 38 cartas de idea.

- Mercado Inicial.** De este mazo, se rellenan las columnas del mundo en desarrollo y del primer mundo con seis cartas cada una. Se pone 1 carta en las columnas de la nube y el espacio, en el hueco más arriba (más caro) como se muestra.
- Añadir 4 Puntos Críticos.** Se añaden y barajan las cuatro cartas de puntos críticos con la mitad inferior del mazo. Se pone la mitad superior sobre la mitad inferior.
- Añadir la Carta de Pluralidad.** Se pone bocarriba la carta blanca denominada “plurality” en el fondo del mazo de cartas.

Nota: si accidentalmente añades los puntos críticos (b) antes de rellenar el Mercado (a), los puntos críticos puede empezar a aparecer demasiado pronto.

C4. Expansión Inicial

Se roba una carta del mazo, y se introduce a la mitad debajo de la **carta de progreso humano** como se muestra en el diagrama, con sólo su Disciplina izquierda visible. Esto siembra la Expansión con su primera Disciplina.

C5. Cartas de Régimen

Se ponen las cartas de régimen en una pila con el régimen de globalización a la vista encima, indicando que el régimen actual es globalización.

C6. Fichas de Problema

Se ponen los Problemas en 4 pilas dependiendo de su icono.

C7. Elegir Esfera Oculta

Del mazo no utilizado, se reparte a cada jugador dos cartas bocabajo. En secreto miran los cuatro colores de disciplina de esas cartas, y ponen una carta debajo de su cartón, orientada de manera que un solo color esté más arriba. Este color es la Esfera Oculta del jugador. Si el juego acaba por punto crítico o pluralidad, tu Esfera Oculta puede darte PV extras.

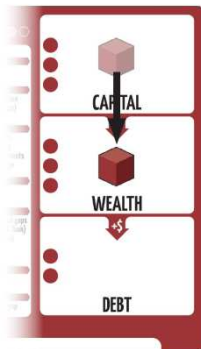
C8. Juego de Principiante (Variante)

Si ésta es tu primera partida, considera jugar esta variante más sencilla que requiere menos carga mental para conseguir comercializaciones e inicios. Normalmente, para ser comercializada, una carta debe ser Viable y *sindicada (F3a)*. En esta variante, la carta sólo debe ser Viable (véase el glosario). Todas las Cartas del Mercado están sindicadas para la comercialización, lo que hace que la *acción de sindicación (F2)* quede completamente obsoleta. Además, todas las Facultades en las Ideas están inactivas.

D. SECUENCIA DE JUEGO

En cada **ronda**, los jugadores hacen sus turnos en el orden azul, negro, rosa, rojo. En tu turno, eliges hasta 2 **Acciones**. Puedes realizar la misma Acción varias veces. Eliges ambas Acciones de entre esta lista, después va el siguiente jugador:

- Financiación (F1).** Primero Desvías (recuperas) Agentes del juego que desees (puedes Desviar Sindicación, Empleados, y Patentes, pero no puedes Desviar Calor ni Miedo al Futuro), después avalas (usando capital para comprar deuda), y finalmente mueves todos los Agentes en el área "wealth" de tu tablero al área "capital".
- Sindicar (F2).** Pagas por instalar un Agente en una Idea en el mercado y ganas sus Facultades. Si hay cuadrados de calor blanco no tapados en la Idea, debes instalar Agentes adicionales para tapar esos iconos para sindicarla. El coste económico para syndicar es el Coste de Mercado de la fila actual de la Idea (5-4-3-2-1-0).
- Comercializar (F3).** Se comprueba la Viabilidad, se consumen Costes de Barrera, y se gasta un Empleado de Mercado en la Esfera de una de tus Ideas sindicadas. Esto te da los impactos de esa carta (de arriba abajo), transfieres todas las Sindicaciones en ella al espacio de patente apropiado en la carta de progreso humano, y mueve la Idea a la Expansión (reteniendo Calor).
- Contratar (F4).** Instalas un Empleado en cualquier Barrera, Compañía o Utilidad dentro de una Infraestructura. Cada Barrera o Compañía sólo puede contener 1 Empleado, y cada Utilidad puede contener 1 Empleado de cada color. El coste de contratar es 3 de dinero.
- Investigar (F5).** Consumes Costes de Barrera y gastas un Empleado Creativo en una Esfera para descartar (o coger) la carta más abajo (si hay) y rellenar su columna de mercado. Tienes la opción de descartar la carta y obtener hasta 2 Patentes, o añadirla a la parte superior de tu pila de laboratorio de ideas.
- Aplacar el Calor (F6).** Desvías un Calor de tu color de una Idea en el mercado.
- Importar (F7).** Sin coste, mueves una Idea del Mercado sin Agentes contrarios en ella a un Huevo del Mercado.



E. PRODUCCIÓN DE DINERO Y TRABAJO

Los Agentes en tu **tablero de finanzas** llevan un registro de tus fondos. Los Agentes (de tu color) en los cartones

de Infraestructura llevan un registro de tu Trabajo. Cuando realizas una Acción que tiene un coste (requiere Generación de Dinero) y ocupación (requiere Producción Laboral), primero generas el dinero, después el trabajo. El dinero puede ser vía pagos financieros, venta de patentes, o ambos.

E1. Pago Financiero de Acciones con Coste

Justo antes de realizar una **acción con coste** (es decir, una que cuesta dinero), mueves Agentes en tu tablero de finanzas para generar el dinero necesario. Se genera dinero moviendo un Agente de capital a fortuna, o de fortuna a deuda. Puedes hacer este varias veces para generar el dinero que necesites.

- Transparencia.** Tu tablero de finanzas es de conocimiento público.

Ejemplo: tus Agentes financieros son 2 de capital, 2 de fortuna y 4 de deuda. Realizas una acción de sindicación que cuesta 5 de dinero. Mueves 2 de capital a fortuna (generas 2 de dinero) y luego 3 de fortuna a deuda (generas 3 de dinero). En este momento tienes 1 de fortuna y 7 de deuda. Completar la acción requerirá que instales tu última fortuna como la Sindicación. Acabas con un tablero de finanzas 0/0/7.

E2. Vender Patentes para Acciones con Coste

Justo antes de realizar una acción con coste, puedes vender una o más Patentes. Esto mueve el Agente de la carta de progreso humano al recuadro de fortuna de tus Finanzas, y ganas dinero igual al Valor de Patente. Este dinero debe consumirse inmediatamente en la acción con coste, sumándolo o reemplazando el pago según **E1**.

- Valor de Patente.** La cantidad de dinero conseguida es igual al número de cartas de la Disciplina de la Patente visibles dentro de la Expansión.

Consejo: incluso si una Patente vale 0 de dinero (porque no tiene cartas de su color en la Expansión), puede ser vendida con beneficio. La Patente vendida va a fortuna, y desde aquí el Agente puede ser movido a deuda para genera 1 de dinero.

- Burbuja.** Si está activo un régimen de transbiología (amarillo), dinámica de grupos (verde), informática (azul), o montaje (naranja), sus Patentes correspondientes valen el doble. Si el régimen cambio de paradigma está activo, todas las Patentes valen el doble.

Ejemplo: cinco colores de transbiología y dos de montaje están visibles en la Expansión durante el régimen de montaje. Tienes una patente de transbiología y una de montaje, y tu tablero de finanzas tiene 1 de capital, 1 de fortuna, y 6 de deuda. Deseas syndicar una carta en la fila 4 que ya haya sido sindicada por otro jugador (el coste

de esta acción es 8). Vendes tu patente de montaje devolviéndola a tu fortuna y generando 4 de dinero (valor 2 por dos disciplinas, duplicado debido al régimen). Después mueves tu 1 de capital a fortuna y tus (ahora) 3 agentes de fortuna a deuda para generar los 4 de dinero restantes para la acción. Finalmente instalas un agente de deuda en la carta sindicada, y acabas con un tablero de finanzas 0/0/8.

- c. **Todas las Transacciones son Finales.** No se puede traspasar dinero de Acción a Acción. El dinero sobrante después de acabar una Acción se pierde.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, en vez de eso decides pagar el coste de 8 vendiendo tus dos Patentes. Esto genera 9 de efectivo, pero el 1 de dinero extra se desaprovecha. Acabas con un tablero de finanzas 1/3/6.

- d. **Límites.** Puedes Desviar Patentes durante una financiación (F1), pero no puedes venderlas después.

E3. Instalar Agentes desde tu Tablero de Finanzas.

Algunas Acciones **instalan** Agentes Financieros como Empleados, Sindicaciones, Calor o Patentes. Si esta Acción tiene coste, primero generas dinero para pagarla, después instalas el Agente. La instalación siempre es desde tu tablero de finanzas.

- a. **Jerarquía de Instalación.** Cuando instalas Agentes desde tu tablero, los coges de tu tablero de arriba abajo. En otras palabras, primero retiras capital, luego fortuna si no hay más capital, luego deuda.

E4. Desviar Agentes a tu Tablero de Finanzas

- a. **Desviar** mueve Agentes de tu color al recuadro de fortuna de tu tablero de finanzas. Véase el glosario.

Ejemplo: estás completamente en deuda en tu tablero de finanzas. Pero tienes 1 Patente, 2 Sindicaciones, y 2 Empleados. Desviando todos ellos en una financiación pondrías 5 Agentes en fortuna, que entrarían en capital durante la acumulación de capital (F1c).

E5. Producción Laboral

Si una Acción tiene **ocupación** (es decir, requiere Trabajo), debes producir el Trabajo requerido moviendo inmediatamente un Empleado de tu color a una fila 1 paso más abajo en la infraestructura, siguiendo la línea discontinua. Esto se llama un **Gasto** de Empleado. Esto no cuesta dinero ni Acciones.

- a. **Trabajo Creativo vs. Manual.** El Trabajo es creativo o manual, dependiendo de si la flecha seguida está a la derecha o a la izquierda de la infraestructura. La izquierda (icono de bombilla) produce Trabajo Creativo, mientras que la derecha (icono de mano) pro-

duce Trabajo Manual. El Trabajo se produce independientemente de si el espacio al que sale es una Utilidad, Barrera, o Compañía (tuya o de un oponente).

- b. **Ubicación del Trabajo.** La producción laboral debe estar en la Esfera donde la Acción tiene lugar.
- c. **Apilamiento.** Hay un máximo de 1 Agente por espacio circular, y 1 Agente por cuadrado de color en una Utilidad.
- d. **Empleado Extranjero.** Si el Agente de un oponente se sitúa en tu Compañía, tú o tu oponente (pero no ambos) podéis gastarlo para Producción Laboral.
- e. **Desempleado.** Un Gasto de un Empleado a la fila más abajo significa que el Empleado permanece allí hasta que sea Desviado o contratado por su propietario.

Nota: haciendo trabajo subcontratas al Empleado en alguna otra parte: en otra Compañía, Utilidad, Barrera, o desempleado.

F. ACCIONES

Eliges hasta dos Acciones a realizar, más algunas Acciones gratis. Puedes realizar la misma Acción más de una vez.

- **Orden.** Puedes realizar tus Acciones en cualquier orden.
- **Acción con Coste.** Debe pagarse con Generación de Dinero (véase el glosario).
- **Acción de Ocupación.** Debe lograrse por medio de la Producción Laboral (véase el glosario).

The screenshot shows the 'BLOGGER' game interface. On the left, there is a list of actions with their costs and effects:

- FUNDRAISER:** Effect: Divest - Collateral - Capital accumulation.
- SYNDICATE:** Cost: Market or Market x 2 if any Agents Present. Effect: Install syndication - (Heat) - (Surge).
- COMMERCIALIZE:** Cost: Barrier, or Barrier x 2 if unsubsidized. Work: Viable Syndicated. Effect: Enact impacts, move to Splay, syndication => Patents Regime change.
- HIRE:** Cost: \$3. Effect: Install employee.
- RESEARCH:** Cost: Barrier. Work: Discard lowermost idea - Refresh gaps (Install 1 or 2 Patents OR Think Tank) (Get synergy bonus actions).
- PLACATE HEAT:** Effect: Divest 1 heat.
- IMPORT:** Precondition: No opponent syndication. Effect: Move idea to a gap.

On the right, there is a financial board with four sections: CAPITAL, WEALTH, and DEBT. Arrows indicate the flow of money between these sections. At the bottom, there is a 'THINK TANK STACK' and a note: 'Sell Patents: gain \$X where X is the number of matching Disciplines in the splay'.

F1. Acción de Financiación

Este proceso de 3 pasos aumenta el dinero en tu tablero de finanzas.

- a. **Desvíos.** Puedes elegir recuperar cualquiera de tus Agentes que no estén en un icono de calor (cuadrado blanco o negro) a tu recuadro de fortuna. De este

modo puedes recuperar Agentes de Sindicación, Empleados y Patentes.

- b. **Aval.** Si tienes Agentes en deuda y capital, mueves 1 Agente de capital a fortuna y un Agente de deuda a fortuna. Repites hasta que no tengas más deuda o no tengas más capital.
- c. **Acumulación de Capital.** Mueves todos los Agentes en tu recuadro de fortuna a tu capital.

Ejemplo: tienes 6 Agentes de finanzas: 2 en capital, 1 en fortuna, y 3 en deuda. Con aval, mueves 2 Agentes de capital a fortuna, y 2 Agentes de deuda a fortuna. Con acumulación de capital, mueves los 5 Agentes en fortuna a capital. Acabas con un tablero de finanzas 5/0/1.

F2. Acción de Sindicar (coste)

Después de pagar el coste, coges uno de los Agentes más arriba en tu tablero de finanzas y lo instalas en una Idea. Este Agente se llama una **Sindicación**. Este Agente las Facultades de la carta (si hay) y también es un primer paso necesario para la **comercialización** de esa carta (**F3**). La Sindicación también disuade a un oponente de sindicarse o añadir esta Idea a su pila de laboratorio de ideas.

- a. **Coste de Mercado.** El coste para sindicarse depende de la ubicación en la columna de la Idea en el Mercado. Tal como indican las fichas de coste, la Idea más abajo en la columna cuesta "0" de dinero, la siguiente "1" de dinero, después "2" de dinero, "3" de dinero, "4" de dinero, y "5" de dinero para la más cara, la más cercana al cartón de Infraestructura. Si la Idea ya está sindicada por uno o más oponentes, los Costes de Mercado se duplican: 0, 2, 4, 6, 8, 10.

Ejemplo: "OPEN SOURCE SEXUALITY" (49) está en la segunda fila contando desde abajo. Sindicar esta Idea cuesta 1 de dinero por costes de Mercado. Pones un cubo de sindicación, más (puesto que es calor blanco) un cubo de calor.

- b. **Calor Blanco.** Si hay iconos de calor blancos (cuadrados blancos) no tapados a la izquierda de la carta, debes **Instalar (E3)** Agentes adicionales de tu tablero de finanzas para taparlos. Si no tienes suficientes Agentes, no puedes poner el agente de sindicación. No cuesta dinero instalar Agentes de Calor.

Error de Novato: los cuadrados de calor están duplicados a la derecha e izquierda de la carta, sólo necesitas tapar el icono a la izquierda, no ambos. Los cuadrados de calor están duplicados para facilitar la identificación una vez que ésta entra en la Expansión.


- c. **Calor Negro.** Los cuadrados de calor negros no tapados se tratan de igual modo que los que contienen el cuadrado blanco del punto anterior, excepto que la colocación de Calor en este icono es opcional en lugar de obligatorio.

Ejemplo: "Parental Licensing" (36) tiene "parental rights" como calor blanco y "coerced population control" como calor negro. El primer calor (protesta inmediata) es obligatorio, y el segundo (riesgos a largo plazo) es opcional.

- d. **Facultad Compartida.** Si varios jugadores tienen sindicada la misma Idea, cada uno disfruta de la Facultad de la carta.

Ejemplo: dos oponentes tienen Agentes en la idea "quantum cryptography" (81). Sindicarla te costaría el doble, pero después los tres jugadores tendrían acceso a la facultad de espionaje cuántico de la carta.

- e. **Límites.** Nunca puedes tener dos Sindicaciones en una misma Idea.

- f. **Sindicación de Ola Adicional.** Si una Idea tiene un icono triple en el borde superior de la carta  , puedes inmediatamente, después de hacer una sindicación, hacer una sindicación gratis colocada en cualquier carta por arriba de la carta de oleada en la columna. La carta objetivo debe tener un color de Disciplina que comparta con la de las flechas. Esta segunda Sindicación sólo puede ponerse inmediatamente después de la primera e instalas Agentes en cuadrados de calor no tapados en la carta recién sindicada de la manera habitual (por ejemplo, obligatorio para blanco, y opcional para negro).

Ejemplo: sindicas "separation of business & state" (101), que tiene una ola verde llamada "supreme court". Esta idea está en la fila de coste 1 en la nube. La nube contiene otras dos cartas con al menos una Disciplina verde: una idea verde-azul (78) en la fila de coste 3 y un punto crítico verde en la fila de coste 5. Decides sindicarse en oleada aquella, sin pagar nada. También decides tapar su calor negro "COERCIVE ANTI-GROWTH".

- g. **Ola en Avalancha.** Si la segunda Sindicación también tiene una flecha de ola, puede usarse para una 3ª Sindicación, etc.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, supongamos que el régimen es Transbiología. Éste tiene exoglobalización **H3b**. Decides sindicarse en ola el punto crítico verde en la fila de coste 5 después de sindicarse en ola la idea verde-azul (78).

F3. Acción de Comercializar (ocupación, coste)

Esta acción mueve una Idea del Mercado a la Expansión. Se sigue este proceso de 10 pasos:

- a. **Condiciones de Chequeo.** Hay 2 condiciones para esta Acción: (1) Debes tener una Sindicación (**F2**) de tu color en la Idea, y (2) La Idea debe ser Viable.

- b. **Viabilidad.** Para ser Viable, las 2 Disciplinas en la carta (azul/amarillo, naranja/naranja, etc.) deben (1) coincidir con una *Pareja de Disciplina* en la Expansión (ambas libre de Miedo al Futuro de oponente, o que contenga tu Miedo al Futuro), (2) coincidir con las Disciplinas en 2 de tus Patentes que Desvías inmediatamente, o (3) coincidir exactamente con los 2 colores encima de tu *Laboratorio de ideas (F5i)*. Si eliges (3), retiras la carta de Laboratorio de ideas de su pila y la devuelves al Mercado, al espacio que acaba de dejar vacío la carta comercializada.

Ejemplo: tienes una carta amarillo/naranja en tu Laboratorio de ideas más dos Patentes amarillas. Una carta de mercado amarillo-amarillo es viable para ti, suponiendo que Desvíes tus 2 Patentes. Pero en vez de eso, comercializas una carta de mercado amarillo-naranja, sacrificando tu Laboratorio de ideas para hacerla Viable. Mueves el Laboratorio de ideas perdido al espacio que deja vacío la carta amarillo-naranja.

- c. **Coste.** Para realizar esta acción, debes pagar el Coste de Barrera (véase el glosario). Este coste se duplica a menos que el Trabajo esté subsidiado (por ejemplo, gastando un Empleado en una Utilidad o Compañía).
- d. **Trabajo.** Debes consumir *Trabajo Manual (E5)* en la Esfera actual de la Idea.
- e. **Impactos.** Se activan los *impactos* en la carta (G) como se muestra en la columna de iconos a la izquierda de la carta, yendo de arriba abajo.
- f. **Orientación.** Eliges qué Disciplina (vía su orientación) te gustaría que fuera visible mientras esté en la Expansión. Mueves la Idea comercializada a la parte inferior de la Expansión metida de forma que sólo la Disciplina elegida sea visible. A ésta se le denomina una **disciplina visible** y forma una nueva Pareja de Disciplinas.

Nota: si hay un impacto de desorganización activado como parte de la comercialización, debes elegir la disciplina disruptiva (G5) como la orientación.

- g. El **Calor** (blanco o negro) permanece en una carta cuando es comercializada en una Expansión. Una vez en la Expansión, estos Agentes se convierten en **Miedo al Futuro**. El Miedo al Futuro reside en los iconos de cuadrado indicados en el borde de la carta que está visible después de que la carta sea orientada en la Expansión.
- h. **Generación de Patente.** A menos que el Trabajo Manual para comercializar fuese de una Utilidad, cada Sindicación en una carta comercializada pasa a la Carta de Progreso Humano, en la región que corresponda con la Disciplina visible. Este Agente es ahora una **Patente** en esa Disciplina. Si el Trabajo Manual era de una Utilidad, cada Sindicación es Desviada a la fortuna de su propietario.

- i. **Cambio de Régimen.** Se chequea la *innovación (H1)* para ver si es necesario un *Cambio de Régimen (H2)*.
- j. **Chequeo de Final de Partida.** Como paso final, se comprueba si hay final de singularidad (5+ disciplinas adyacentes iguales en la Expansión, véase **I1b**) o un final de magnate (si montas tu 5ª Compañía, véase **I1d**).

Ejemplo: tienes "neurohacking" (33) sindicada, que es una carta amarilla y azul. Esto coincide con una Pareja de Disciplinas en la Expansión. Realizas la acción de comercialización, activando los impactos de la carta. Para el primero, desorganización, eliges el borde amarillo de transbiología para que sea la disciplina disruptiva. Esto desvía todas las Patentes amarillas actuales, y descartas una carta amarilla de tu elección de la Expansión. Pones la carta "neurohacking" en la Expansión de forma que su borde amarillo quede visible. Para el segundo impacto (problema comodín), eliges la ficha "exoscience gap". El tercer impacto te da una compañía en la nube. El último (recesión) se ignora porque tienes Calor en "Manchurian Candidates". Tu Sindicación, y la Sindicación de un oponente que esté ahí, son colocadas en la carta de progreso humano como Patentes amarillas. Hay 3 Calores en la carta, y todos ellos se convierten en Miedo al Futuro. Finalmente, tienes en cuenta que el Régimen ha cambiado a transbiología debido a haber añadido la nueva carta a la innovación.

F4. Acción de Contratar (coste)

Instalas un Empleado en cualquier Espacio de Infraestructura, incluyendo Barreras no ocupadas (autónoma), Utilidades (a menos que ya tengas un Agente allí), o Compañías no ocupadas (tuyas o de un oponente). Obtienes el nuevo Empleado de tu color por Instalación (véase el glosario) de tu tablero de finanzas o moviéndolo de despedido dentro de la misma Esfera.

- a. **El Coste es 3 de Dinero.**
- b. **Límites de Apilamiento.** Cada Barrera y Compañía puede tener sólo 1 Empleado, y cada Utilidad puede tener sólo 1 Empleado de cada color.
- c. **Contrato de Compañía.** Contratar para tu propia Compañía es diferente de otras contrataciones porque no requiere que consumas una Acción. Incluso puedes contratar varios de tus Agentes en el mismo turno, sin consumir ninguna Acción, siempre que pagues 3 de dinero por cada una.

Ejemplo: tienes 2 Compañías en el primer mundo, y otra en el espacio. En tu turno, primero finanzas, después contratas en las 3 Compañías (coste 9), después realizas investigación desde la Compañía en el espacio.

F5. Acción de Investigar (ocupación, coste)

Esta Acción descarta o coge una carta del Mercado y después añades cartas nuevas a un Mercado agotado. La

carta de Mercado descartada o cogida siempre es la que está más abajo en la columna elegida. Se realiza en estos 9 pasos:

- a. **Eliges una Esfera.**
- b. **Coste.** Para realizar esta acción, debes pagar el Coste de Barrera (véase el glosario). Este coste se duplica a menos que gastes un Empleado Subsidiado (por ejemplo, Compañía o Utilidad) para realizar el Trabajo Creativo.
- c. **Trabajo.** Realizas trabajo creativo en esa Esfera. Puede ser de tu color, o extranjero según **E5b**.
- d. **Punto Crítico.** Para investigar un punto crítico sacándolo del mercado, primero debes tener una Sindicación ahí.

Error de Novato: excepto para los Puntos Críticos, NO necesitas tener una carta sindicada para investigarla.

- e. **Retiras** la Ideas más abajo (es decir, la menos cara) en esa Esfera (si hay), y Desvías Agentes a ella.
- f. **Desplazas** todas las cartas en la columna hacia abajo para rellenar los Huecos.
- g. **Rellenas** los Huecos con nuevas cartas del mazo (de abajo arriba).

Ejemplo: la nube comenzó con sólo una carta, que se perdió debido a una importación. Has establecido una Compañía Creativa en la infraestructura de la nube. En tu turno contratas un Empleado para tu compañía por ninguna acción pero 3 de dinero, después realizas una investigación usando tu primera acción. Esto gasta tu Empleado y cuesta 4 de dinero (el número de Barreras que quedan en la nube). Puesto que lo realiza un hombre de la compañía, tu investigación está subsidiada. No se descarta ninguna carta de la nube, puesto que no hay ninguna. Pero tiene 6 Huecos, los cuales son rellenados del mazo. Desafortunadamente, no puedes instalar Patentes porque ninguna Carta de Idea fue descartada.

- h. **Patentes Opcionales.** Decides entre aceptar la carta investigada como Patentes o como Laboratorio de ideas. Si te decides por las Patentes, el Trabajo Creativo para la investigación no debe ser de una Utilidad. Después instalas (**E3**) tu elección de cero, una o dos Patentes. Cada Patente debe coincidir con una Disciplina en la carta descartada (si hay). Si instalas 2 Patentes, deben ser las dos Disciplinas de la carta.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, supongamos que "genetic augmentation" (16) era la única carta en la columna de la nube. Ésta es una carta amarillo-amarillo. Decides instalar 2 patentes amarillas (transbiología).

- i. **Laboratorio de ideas.** Si la carta investigada no tiene Agentes de ningún oponente (es decir, Sindicada o Calor), en lugar de descartarla y coger Patentes, puedes ponerla encima de tu pila de Laboratorio de ideas (véase el glosario). Los dos colores de tu Laboratorio de ideas aumentan tu viabilidad, y te da tu acceso privado a la Facultad de la carta (si hay).

Ejemplo: en el ejemplo anterior, supongamos que "genetic augmentation" (16) no tenía agentes extranjeros. Cuando la investigas, puedes cogerla para ponerla encima de tu pila de Laboratorio de ideas en vez de instalar las 2 Patentes. Amarillo-amarillo es ahora una pareja Viable para ti, y consigues su interesante facultad.

F6. Acción de Aplacar el Calor

Desvías 1 Calor de tu color. Puede ser de un cuadrado blanco o negro.

Nota: tus Agentes en la Expansión (Miedo al Futuro) no pueden ser aplacados. Sólo pueden ser Desviados si son el objetivo de un impacto de resistencia social (**G4**), o la carta en la que están es descartada vía impacto de desorganización (**G5**).

Ejemplo: sindicas "exocortex" (4), que tiene 2 calores blancos (identidad desdibujada). Por tanto, instalas 1 Sindicación y 2 Agentes de Calor. Para tu segunda acción, realizas aplacar el calor, que retira uno de los Calores y devuelves el Agente a tu fortuna.

F7. Acción de Importar

Mueves una Idea de cualquier columna del mercado a un Hueco (espacio vacío) en cualquier columna del mercado.

- a. **Condición de Agente.** La carta movida no debe tener cubos de ningún oponente. Si tiene tu cubo(s), lo mueves con la carta.

Ejemplo: importas "exocortex" (ejemplo anterior) desde el primer mundo, a la nube casi vacía donde tienes una compañía. Decides moverla al espacio más caro (5), para disuadir de la Sindicación a la competencia.

G. IMPACTOS

Como primer paso de la comercialización (**F3**), se resuelven los iconos en la columna izquierda de la carta de arriba abajo. A estos se les llama **iconos de impacto**.

- **Y/O.** Si dos iconos de impacto están separados por un icono "+", consigues ambos impactos. Pero si están separados por un icono "OR", eliges cuál de los dos impactos deseas activar. Siempre se evalúa un icono "- OR -" antes de evaluar los iconos "+".

G1. Impacto de Crecimiento




El **icono de crecimiento** significa coger un nuevo Agente de tu color de la reserva, y ponerlo en fortuna en tu tablero de finanzas.

G2. Impacto de Resolución



Se coge el Problema nombrado en la Esfera de ese icono y se pone en tu Pila de Victoria, suponiendo que ese Problema no haya sido ya resuelto. Nótese que hay 2 copias de algunos Problemas, y sólo puedes coger uno cada vez.

- a. **Problema Comodín.** Los iconos de impacto con el signo de interrogación  son comodines, puedes elegir cualquier Problema no cogido de cualquier Esfera.

Ejemplo: comercializas “neogen pharming” (24) que tiene 3 impactos: HAMBRE – O – ENFERMEDAD + compañía creativa del primer mundo. Decides coger la solución para la enfermedad, después montas la Compañía.

G3. Impacto de Iniciar

Compañía


Coges uno de tus discos de Compañía no usados (si tienes alguno) y ponlo en cualquier Barrera en la Infraestructura de la Esfera que esté en el lado apropiado (creativo o manual). Si la Compañía es de comienzo atrevido (**G3d**), puede colocarse como alternativa para quitar una compañía extranjera.

- a. **Contratación Local.** Si la Barrera elegida está ocupada por un Empleado, incluyendo el Empleado de un oponente, debe ser empleado inmediatamente en la Compañía. Se pone encima del disco.

Ejemplo: comercializas “avatar teachers” (77), que tiene un efecto de una compañía creativa en el mundo en desarrollo. Decides poner tu disco de compañía en la barrera “protectionism”. Tu oponente tiene un Agente allí, que es empleado inmediatamente en tu nueva compañía.

- b. **Compañías Creativas/Manuales.** Cada Esfera tiene una mitad creativa (lado izquierdo) y una mitad manual (lado derecho). Si el icono de impacto indica creativa, debe estar en el lado izquierdo. Si es manual, en el lado derecho. En cada Esfera hay una o dos Barreras con el icono (mano/bombilla), y una compañía creativa o manual puede ir ahí.

- c. **Saturación de Compañías.** Si todas las Barreras disponibles están ocupadas por Compañías, este impacto no ocurre.

- d. **Comienzo Atrevido** . Estos impactos de compañía están marcados debajo con el nombre de una Barrera seguido por un signo de exclamación (!). Si es así, siguen las mismas reglas que otros inicios (incluyendo la contratación local), pero si se pone en su barrera nombrada, descartan cualquier disco de compañía ya allí.

Error de Novato: NO necesitas poner una compañía atrevida en su barrera nombrada.

Ejemplo: en el ejemplo anterior, decides montar tu compañía en la barrera “education” en lugar de “protectionism”. Tu oponente ya tiene un disco de compañía allí, pero debido a que “avatar teachers” tiene “education!” indicada como un comienzo atrevido, la antigua compañía es reemplazada por tu compañía.

G4. Impacto de Resistencia

Social

Puedes Desviar 1 Calor o Miedo al Futuro. Puede ser blanco o negro, en el Mercado o en la Expansión, o tuyo o de un oponente. No puede ser un Calor/Miedo al Futuro en la carta que se está comercializando. El Agente desviado regresa al tablero de finanzas de sus propietarios.

Ejemplo: comercializas “stateless citizenship” (65) que contiene 3 impactos de resistencia social. Decides desviar una pareja de Calores que tienes en el mercado, y un Miedo al Futuro de uno de tus oponentes en la Expansión. Esto último te da acceso a una Pareja de Disciplinas ventajosa.

G5. Impacto de Desorganización de la Industria



Si comercializas una Idea con el **icono de desorganización de la industria**, la disciplina elegida para que sea visible cuando entre en la Expansión se denomina la **disciplina disruptiva**. Este impacto tiene 2 efectos (se resuelven en este orden):

- a. **Muerte de Patente.** Desvías todas las Patentes en la disciplina disruptiva (este Desvío ocurre antes de poner Patentes generado por la comercialización, véase **F3**).
- b. **Muerte de la Expansión.** Eliges 1 carta de Expansión con una disciplina disruptiva visible (si hay alguna), y la descartas del juego, Desviando cualquier Miedo al Futuro en ella.

Nota: esto puede eliminar ciertas Parejas de Disciplinas, y crear otras nuevas. También puede cambiar la innovación y el régimen (**H2**).

Ejemplo: tu oponente tiene 2 valiosas patentes naranja. Para atacar su posición, comercializas la idea disruptiva “sangrecytes” (25) y eliges la orientación naranja para que sea la disciplina disruptiva. En la muerte de patente, todas las patentes naranjas son desviadas. En la muerte de la expansión, retiras una carta naranja visible en la expansión. Esta eliminación une dos cadenas de 3 cartas de disciplinas verdes, acabando la partida en singularidad en el chequeo de fin de partida (F3k).

G6. Impacto de Recesión

Exoglobal (🏠)

Este efecto sólo ocurre si la Idea que se está comercializando no tiene ningún Calor en sus cuadrados de calor negro. Si es así, cada jugador con Empleados (en cualquier Esfera) debe elegir uno de ellos y descartarlo a la reserva.

Nota: al igual que los Regímenes, la recesión es **exoglobal**, es decir, afecta a todos los jugadores en todas las Esferas.

Ejemplo: comercializas “global policing” (79), pero no has tapado el calor negro “central government planning”. Eliges uno de tus Agentes no empleados a descartar, pero tu oponente está obligado a descartar uno de sus empleados de compañía. Ambas bajas van a la reserva y no regresan a finanzas. Otro oponente, que no tiene Empleados, es inmune.

G7. Impacto de Crecimiento

Difuso (👤)

Este impacto te permite coger uno de tus Agentes de la reserva, y ponerlo en cualquier cuadrado de calor negro en el Mercado o en la Expansión. Este Agente es tratado después del mismo modo que el Calor o Miedo al Futuro respectivamente. Este impacto no tiene efecto si no hay calor negro disponible que tapar.

Ejemplo: activas un efecto de crecimiento difuso (14), que pone un nuevo Agente en un calor negro no tapado. Eliges el “gray goo” (45) en la Expansión a tapar. Tu nuevo Agente viene de la reserva, por tanto aumenta tu repertorio de Agentes en juego.

G8. Impacto de Intercambio

Nuclear (⚙️)

Este icono de impacto sólo se encuentra en las cartas de punto crítico, las 4 ideas consideradas como “épicas”, y en la carta de pluralidad. Por cada cuadrado de calor negro visible en la Expansión antes de aplicar el impacto, todos los jugadores están obligados a descartar a la reserva su elección de 1 Compañía en el icono de

Esfera indicado por el color y forma de la nube con forma de seta.

- Protección.** Por cada Miedo al Futuro que tengas en un cuadrado de calor negro en la Expansión, puedes ignorar 1 descarte de un intercambio nuclear.

Nota: este impacto no afecta a aquellos sin Compañías en esa Esferas.

Ejemplo: tu oponente comercializa “programmable matter” (106) una carta naranja (del espacio) con el impacto de intercambio nuclear. Hay 3 cuadrados de calor negro visibles en la Expansión. Por tanto, cada jugador debe descartar 3 Compañías en el espacio. Tu oponente no tiene ninguno, no se ve afectado. Tú tienes 3 Miedos al Futuro en calor negro, y tampoco te ves afectado.

G9. Impacto de Fin de Partida

(➡)

Como todos los impactos, el *impacto de fin de partida* es obligatorio, y los jugadores puntúan según (I1a) si la partida acabó con la compra de una carta de punto crítico, o según (I1c) si acabó con el descarte de la carta de pluralidad.

Ejemplo: comercializas la carta de punto crítico amarilla y resuelves el impacto de intercambio nuclear y el impacto de problema comodín. Después, sin poner la carta en la Expansión, resuelves el impacto de fin de partida. El Régimen es informática, por tanto, sólo cuenta los PV de la nube. Cada jugador cuenta el número de sus Compañías y Problemas en la nube para ver quién es el ganador (I2).

H. INNOVACIÓN Y REGÍMENES

El estado del juego siempre es exactamente uno de los seis **regímenes**: globalización, dinámica de grupo, transbiología, informática, montaje, o cambio de paradigma. Estas 3 cartas de doble cara se guardan en una pila.

- Régimen Inicial.** El juego comienza con el régimen de globalización a la vista encima de la pila de regímenes.

H1. Determinar la Innovación.

Las 3 disciplinas visibles (o 2 disciplinas visibles si la Expansión sólo contiene 2 cartas) más abajo (es decir, las más recientemente añadidas) determinan la **innovación**, que establece el Régimen según H2.

H2. Cambio de Régimen

Como paso final en la *comercialización* (F3), se chequea para ver si el régimen cambia del actual. Si lo hace, se pone el nuevo régimen a la vista encima de la pila de regímenes. Sus efectos (H3) se activan inmediatamente. Hay 6 regímenes:

- a. **Globalización** – el régimen por defecto. Si no hay otro régimen, el régimen es globalización.
- b. **Transbiología** – si exactamente 2 de la innovación (H1) son de la disciplina de transbiología (amarillo).
- c. **Dinámica de Grupos** – si exactamente 2 de la innovación son de la disciplina de dinámica de grupos (verde).
- d. **Informática** – si exactamente 2 de la innovación son de la disciplina de informática (azul).
- e. **Montaje** – si exactamente 2 de la innovación son de la disciplina de montaje (naranja).
- f. **Cambio de Paradigma** – si 3 de la innovación son todos de la misma Disciplina (el mismo color).

Ejemplo: las últimas 3 cartas en la Expansión son montaje, montaje, dinámica de grupos. Por tanto, la innovación es montaje (H2e).

H3. Exoglobalización

Cada Régimen muestra su **exoglobalización**, es decir, metarreglas universales para todos los jugadores siempre que ese régimen esté activo. Para todos los regímenes excepto globalización y cambio de paradigma, se especifica una Esfera Dominante, que determina cómo se cuentan los puntos de victoria en una puntuación de punto crítico (I2) o una puntuación de pluralidad (I4).

- a. **Régimen de Globalización Activo.** La investigación y la comercialización en el mundo en desarrollo está subsidiado. No hay Esfera Dominante.
- b. **Régimen de Transbiología Activo.** Cada idea del mercado tiene flechas de olas (F2f) para las dos Disciplinas de la carta. Las Patentes de Transbiología (amarillo) valen doble (E2). La Esfera Dominante es primer mundo.

Ejemplo: una esfera tiene 3 cartas en su columna de mercado: naranja-verde (arriba), amarillo-amarillo, azul-naranja (abajo). El régimen es transbiología, que le da ola a todas las cartas en el mercado. Por tanto, sindicando la idea naranja que está más abajo, puedes hacer una ola hacia arriba, sindicando la otra carta con naranja según F2f.

- c. **Régimen de Dinámica de Grupos Activo.** Coste de Contratación cero. Las Patentes de Dinámica de Grupo valen doble. La Esfera Dominante es el mundo en desarrollo.
- d. **Régimen de Informática Activo.** Realizar acciones de investigación no consumen acción. En otras palabras, puedes realizar tus 2 acciones más cualquier cantidad de investigación. Las Patentes de Informática valen doble. La Esfera Dominante es la nube.
- e. **Régimen de Montaje Activo.** La comercialización está Subsidiada. Las Patentes de Montaje valen doble. La Esfera Dominante es el espacio.

- f. **Régimen de Cambio de Paradigma Activo.** La sindicación cuesta cero. Todas las Patentes valen doble. No hay Esfera Dominante.

Ejemplo: el Régimen es montaje (véase el ejemplo anterior). En tu turno, comercializas (que está subsidiado), y vendes 2 patentes del espacio (valor doble).

I. FINAL DE PARTIDA Y VICTORIA

I1. Final de Partida

La partida acaba instantáneamente en una de cuatro maneras:

- a. **Punto Crítico.** Al comienzo del juego se barajan cuatro cartas de Punto Crítico con la mitad inferior del mazo (C3b). Si una de ellas es comercializada, su *impacto de final de partida* (G9) acaba con el juego y se puntúa según I2.

Recordatorio: los impactos ocurren antes de añadir la Idea a la Expansión (F3).

- b. **Singularidad.** Ciertas Facultades o el último paso de una comercialización (F3k) pueden dar lugar a que en alguna parte de la Expansión haya 5+ cartas sucesivas, todas de la misma Disciplina. Esto acaba la partida en ese momento. Se puntúa según I3.
- c. **Pluralidad.** En la preparación inicial (C3c), la carta de pluralidad se añade como la última carta del mazo. El juego acaba si esta carta se descarta del Mercado por investigación (I4).
- d. **Magnate.** En el último paso de una comercialización (F3k), si no puedes poner tu Compañía debido a que ya has usado los 4 discos, el juego acaba y ganas.

I2. Puntuación de Punto Crítico

Si un punto crítico es comercializado, el juego acaba y cuentas tu puntuación según el Régimen actual:

- a. **Transbiología/Dinámica de Grupos/Informática/Montaje.** Si el Régimen es una de las 4 Esferas, ésta es la **Esfera Dominante (H3a,b,c,d,e)**, y cada una de tus Compañías y Problemas en tu Pila de Victoria que esté asociada a esa Esfera vale 2 PV. Cada Compañía y Problema en tu Esfera Oculta vale 1 PV.

Ejemplo: el juego acaba con el régimen de informática activo, de forma que la nube es la Esfera Dominante. Tu Esfera Oculta es el espacio. Tienes inteligencia artificial (un problema de la nube) y cambio climático (un problema del primer mundo). También tienes una compañía en el primer mundo. Debido a que no tienes nada en tu Esfera Oculta, sólo cuenta la ficha de inteligencia artificial, y acabas con 2 PV.

- b. **Cambio de Paradigma.** Si el Régimen es **cambio de paradigma**, no hay Esfera Dominante y se usa la *puntuación de singularidad (I3)*.
- c. **Globalización.** Si el Régimen es **globalización**, no hay Esfera Dominante y el ganador es el jugador con más Compañías y Problemas en su Esfera Oculta.

Ejemplo: tu oponente comercializa un punto crítico durante el régimen de globalización. Tu Esfera Oculta es el mundo en desarrollo, y en esta Esfera tienes 1 Compañía y 1 Problema. Acabas con 2 PV.

Error de Novato: lo que es importante para la Puntuación de Punto Crítico es el Régimen cuando acaba la partida, y no el color de la carta de punto crítico comercializada.

13. Puntuación de Singularidad

Si el juego acaba en un *cambio de paradigma (H2f)*, o en una *singularidad (I1b)*, el Miedo el Futuro (Agentes en la Expansión) valen 1 punto de victoria (PV). Nada más puntúa.

Ejemplo: comercializas una carta disruptiva que crea una cadena de 6 cartas con la misma disciplina visible en la Expansión. Esto acaba la partida en una singularidad (I1b).

14. Puntuación de Pluralidad

La carta final del juego es la carta de pluralidad, que no puede ser comercializada. Si se descarta con *investigación (F5d)*, se aplican sus 4 *impactos de intercambio nuclear (G8)* y después acaba la partida. Cada jugador cuenta 2 PV por cada Compañía o Problema en la Esfera Dominante (si hay, véase el glosario), y 1 PV por cada Compañía o Problema en su Esfera Oculta.

Ejemplo: investigas la carta de pluralidad, acabando la partida. El Régimen es *cambio de paradigma*, por tanto, no hay Esfera Dominante. Tienes 2 Problemas en tu Pila de Victoria para el espacio que es tu Esfera Oculta. Esto es más de lo que tienen tus oponentes para sus Esferas Ocultas, por tanto, eres el ganador.

15. Empates

Si hay jugadores empatados en la primera posición al final del juego, se desempata siendo el ganador el jugador con más capital (B2). Si persiste el empate, comparan la victoria.

Ejemplo: en el ejemplo de I3, tienes 3 Agentes como Miedo al Futuro y 1 de capital, igual que un oponente. Ambos compartís la victoria.

J. ESTRATEGIA - GESTIÓN ECONÓMICA

J1. Estrategias de Inversión

El tablero de finanzas no es tu única fuente de ingresos en el juego. Cuando la Expansión consigue crecer, las Patentes pueden generar todo el dinero que necesitarás. Esto permite estrategias de inversión familiares a cualquier inversor que haya sido aconsejado por promotores de gestión de riesgo de fondos compartidos: qué tanto por ciento de tus acciones deberían ser de ingreso fijo (tablero de finanzas) y cuánto en mercados globales ("Patentes").

- a. **Evitar la Deuda.** Evita endeudarte demasiado, indica en la columna de coste o e inmediatamente desvía el agente realizando una financiación. De este modo ganas un capital, que puedes usar para recuperar tus finanzas.
- b. **Especulador.** Un jugador audaz con un cierto "savoir-faire" puede ignorar los consejos de evitar la deuda dados arriba. Esta estrategia se concentra en la adquisición y venta de patentes en lugar de la financiación, laboratorios de ideas o trabajo de utilidad, y requiere planificar varios turnos por anticipado para comprar la siguiente patente importante.

K. LA ARENA EXOGLOBAL - Variante en Solitario de Jon Manker

Cuando el negocio se expande a la nube y al espacio, el término "multinacional" puede quedar complementado por el término más amplio "exoglobal". En esta variante, eres el único jugador compitiendo contra jugadores exoglobales que juegan con reglas automatizadas.

K1. Preparación Inicial Exoglobal

- a. **Asignas Colores de Jugador.** Eliges el tablero de jugador que prefieras para ti y haces la preparación inicial según C1. Eliges 2 o tres tableros de jugador exoglobal y pones sus 15 cubos en sus tableros respectivos.
- b. **Preparas el Área de Mercado** según C2.
- c. **Preparas el Mazo de Cartas** según C3. Después creas un segundo mazo de cartas a la vista, llamado el **mazo exoglobal**, usando todas las demás cartas. Se usará para determinar las acciones del jugador exoglobal.
- d. **Expansión, Cartas de Régimen, Fichas de Problema y Esfera Oculta Iniciales** según C4-C7. Se reparte a cada uno de los exoglobales una Carta Oculta bocabajo.

K2. Nivel de Dificultad Exoglobal

- a. **Fácil.** Para tus jugadores exoglobales, usas 3 jugadores exoglobales. Usa un mazo exoglobal a la vista.

- b. **Difícil.** Para tus jugadores exoglobales, usas 2 jugadores exoglobales. Usas un mazo exoglobal boca-bajo.

K3. Elección de Esfera Exoglobal

Si ocurre una sindicación (K5c) o una comercialización (K6b) exoglobales, eliges la Esfera y Carta de Mercado como sigue:

- a. **Punto Crítico.** Si uno o más puntos críticos están disponibles en el Mercado, el jugador exoglobal elegirá preferiblemente como objetivo el primero, siguiendo el orden especificado en el punto siguiente.
- b. **Esferas.** Se empieza por el mercado del primer mundo, y evaluando las cartas de más barata a más cara. Si no cartas disponibles, se pasa a la siguiente columna a la derecha, y se repite hasta que se encuentre una coincidencia o se han evaluado todas las cartas.
- c. **Sin Coincidencia.** Si ninguna carta en el mercado coincide con los colores de disciplina en la carta sacada, no se pone sindicación exoglobal.

K4. Economía y Compañías Exoglobales

- a. **Economía.** Los jugadores exoglobales siempre pueden realizar sus acciones; no se lleva un registro de su economía, patentes o empleados.
- b. **Compañías Exoglobales.** No puedes contratar ni entrar en una compañía exoglobal.

K5. Secuencia de Juego Exoglobal

Juegas tu turno de la manera habitual, después uno de los jugadores exoglobales hace su turno. Después es tu turno otra vez. La secuencia de un turno exoglobal es como sigue:

- a. **El Jugador Exoglobal en Fase.** El jugador exoglobal para esta fase es el color con menos cubos en juego (como sindicación, calor, o miedo al futuro). Si hay empate va por orden de turnos (C1b).
- b. **Robar Carta Exoglobal.** Se revela carta de arriba del mazo exoglobal. Ésta es la **carta exoglobal** para esta fase.
- c. **Poner Sindicación Exoglobal.** Se pone 1 cubo de sindicación de jugador exoglobal en una carta de mercado que tiene la misma Pareja de Disciplinas que la carta exoglobal. Véase K3 para las prioridades. Esta carta no puede haber sido ya sindicada por ese jugador exoglobal, pero puede tener la sindicación de tu color o las de otros jugadores exoglobales. Si la carta de mercado tiene calor blanco, se ponen los









cubos exoglobales en todos los espacios de calor blanco en la carta Sindicada.

- d. **Ola.** Si la carta que se está sindicando tiene flechas de ola, se ponen sindicaciones en todas las cartas posibles, incluyendo ola en cadena.
- e. **Realizar Impactos Exoglobales.** Los iconos en la carta exoglobal tienen un efecto diferente cuando la carta es cogida del mazo exoglobal, se sigue la piedra roseta seguidamente: todos los iconos tienen efecto (se ignora las indicaciones “- O -”).

Nota: se Ignoran la Facultades en las cartas exoglobales.

K6. Piedra Rosetta Exoglobal

Cuando resuelves impactos exoglobales (K5e), interpreta sus iconos como sigue:

- a.  **Compañía.** Se pone un disco de jugador exoglobal como una compañía siguiendo las reglas estándar (G3). Si hay varias opciones para la colocación, eliges el lugar. Sin embargo, una *compañía de comienzo atrevido* (G3d) siempre se pone en su barrera nombrada.
- b.  **Impacto de Crecimiento o Crecimiento Difuso.** Comercializa una carta en el mercado que esté sindicada por el jugador exoglobal en fase (K5a). Véase K3 para las prioridades. El jugador exoglobal no recibe impactos ni patentes. Se orienta la carta con su Disciplina izquierda visible en la Expansión.
- c.  **Impacto de Recesión Exoglobal.** Descartas 1 de tus Empleados a la reserva (G6).
- d.  **Impacto de Desorganización de la Industria.** Se resuelve normalmente (G5) eligiendo uno de los dos colores del icono.
- e.  **Impacto de Resistencia Social.** Se retira la carta más abajo (si hay) de la Esfera con la mayor cantidad de Compañías más Empleados (contando todos los jugadores). En caso de empate se usa la que esté más a la izquierda de las esferas empatadas. Se Desvían los cubos en esa carta.
- f.  **Impacto de Resolución.** Se coge la solución mostrada en la carta si aún está disponible.
- g.  **Impacto de Problema Comodín.** Se roba una carta del fondo del mazo global de ideas y se pone en un Huevo del mercado. Véase K3 para las prioridades.
- h.  **Otros Impactos** (intercambio nuclear, final de partida) se gestionan según las reglas estándar.

K7. Final de Partida y Victoria

El juego en solitario acaba según **I1**, y se puntúa según **I2**, **I3**, **I4** y **I5**. Se considera cada jugador exoglobal individualmente cuando se hace la puntuación, por tanto, ganas si superas al mejor de ellos. Nótese que un jugador exoglobal puede conseguir una victoria de mag-nate.


GLOSARIO (Definiciones para términos que comienzan con Mayúsculas)

Acción – En tu turno, realizas hasta 2 acciones. La generación de dinero o trabajo, venta de Patentes, y contratación de Compañía (en tu propia Compañía) no consumen acciones. La investigación no cuesta dinero durante el *régimen de informática (H3d)*.

Adyacente – Dos Disciplinas están adyacentes en la Expansión si están visibles una al lado de la otra. Esto crea una Pareja de Disciplinas. Si uno o ambos miembros de una Pareja de Disciplinas contienen Miedo al Futuro, permanece adyacente pero la pareja sólo es Viable al jugador(es) propietario del Miedo al Futuro.

Agente – Es la unidad básica del juego, un cubo del color de un jugador. Cada uno asume una identidad en base a su ubicación, véase **A4**.

- **Importante.** Cada cuadrado de calor está duplicado en ambos bordes, izquierdo y derecho, de la carta, pero sólo instalas calor en el lado izquierdo.

Barrera – Es un octógono rojo  no tapado por un disco de Compañía o ficha de Empleado. El número de barreras en una Esfera es el Coste de Barrera para la Esfera.

Calor – Es un Agente instalado en un icono de calor de una Idea en el Mercado, que apacigua los miedos de intereses especiales. Los cuadrados de calor vienen en dos colores: calor blanco y calor negro. Los cuadrados de calor blanco se tratan igual que el negro, excepto que la colocación de Calor en un cuadrado blanco es una *condición para la sindicación (F2b)*, mientras que la colocación en un cuadrado negro es opcional en la sindicación (y no puede ponerse sin la sindicación). Sin embargo, si un cuadrado negro queda sin tapar se suma a la destrucción si ocurre una *recesión exoglobal (G6)* o un *intercambio nuclear (G8)*.

Compañía – Es un disco en uno de los colores de jugador. Se colocan en una Barrera con el *impacto de iniciar compañía (G3)*. Una vez colocada, nunca mueve. Cada Compañía puede emplear hasta 1 Empleado, se muestra poniendo el Agente sobre el disco. Cualquier jugador puede *contratar (F4)* en una compañía no ocupada. Cada compañía tapa una Barrera, reduciendo los Costes de Barrera en uno para la Esfera. Si están en la Esfera Dominante, cada compañía vale 1 PV en algunas *puntuaciones de punto crítico (I2)*.

Coste de Barrera – Es el coste para realizar las acciones de comercialización o investigación. Es igual al número de Barreras que queden sin tapar por piezas en la Esfera. El coste de barrera se duplica a menos que lo realice un Empleado subsidiado. Por ejemplo, si el primer mundo tiene 1 de sus 3 Barreras tapadas por una Compañía, el Coste de Barrera no subsidiado en el primer mundo es 4. El coste de Barrera para una Acción se calcula antes de la Producción Laboral.

Coste de Mercado – El coste para la *acción de sindicación (F2)* depende de la ubicación en la columna de la Idea en el Mercado. La Idea más abajo en la columna cuesta 0 de dinero, la siguiente 1 de dinero, después 2, 3, 4 y 5 de dinero la más cara. Estos costes están indicados por una ficha de coste al lado de cada fila.

Crecimiento – Añade un nuevo Agente de tu color de la reserva, de forma que tienes 1 peón más en juego. Esto ocurre con los iconos de impacto con el signo “+”, incluyendo *crecimiento (G1)* y *difusión (G7)*.

Desviar – Es una recuperación de un Agente de tu color de las cartas o infraestructura a tu recuadro de fortuna. Un Agente es desviado involuntariamente si su carta es descartada (investigación, desorganización) o comercializada por otro jugador, con la excepción de que el Calor se convierte en Miedo al Futuro (**F3.7**). En una financiación, puedes Desviar Empleados, Sindicaciones y Patentes voluntariamente, pero no Calor ni Miedo al Futuro. El Calor se desvía con la acción de *aplacar (F6)*. El Miedo al Futuro se desvía por *impactos (G4, G5)*.

Disciplina – Es un color asociado con una de las 4 Esferas: transbiología (amarillo), dinámica de grupos (verde), informática (azul), o montaje (naranja). Hay dos disciplinas en cada Idea, una a cada lado.

Empleado – Es un Agente en una Infraestructura, en una Compañía, Utilidad, Barrera o desempleado. Si desciende (por ejemplo, en la acción de comercialización), produce Trabajo a través de Gasto de Empleado. Un Empleado de un color en una Compañía de otro color se llama un **empleado extranjero**. Este empleado puede gastarse por el propietario del Agente o el propietario de la Compañía, y en cualquier caso produce trabajo para el jugador que hace el gasto.

Esfera – Es una de las columnas de carta de mercado, incluyendo sus Ideas e Infraestructura. Hay cuatro: primer mundo, mundo en desarrollo, la nube y el espacio. Cada una está asociada a una Disciplina: transbiología (amarillo), dinámica de grupos (verde), informática (azul), o montaje (naranja).

Esfera Dominante – Es la Esfera asociada con el Régimen actual al final de la partida. Si el Régimen es globalización o cambio de paradigma, no hay esfera dominante. En la *puntuación de punto crítico (I2)* y *puntuación de pluralidad (I4)*, las Compañías y Problemas en la esfera dominante valen 2 PV cada uno.

Esfera Oculta – Es la Esfera que eliges en secreto al comienzo del juego (C7), determinada por el color de Disciplina en la parte alta de una carta oculta debajo de tu tablero personal. En la *puntuación de punto crítico* (I2) y *puntuación de pluralidad* (I4), las Compañías y Problemas en la Esfera Oculta cuentan 1 PV cada una.

Expansión – (Atajo para la expansión del progreso humano), es una columna de cartas comercializadas semi-solapadas almacenadas justo debajo de la carta de progreso humano. La primera carta en la expansión es “sembrada” en la preparación inicial (C4).

Facultad – Es una *metarregla* (A2) indicada en la parte inferior de ciertas cartas de idea. Cada jugador que tenga tal carta sindicada o en su Laboratorio de Ideas puede utilizar esta metarregla en sus Acciones. Si una Idea es descartada, comercializada, o tapada por un nuevo Laboratorio de Ideas, la facultad se pierde instantáneamente.

Gasto – Véase Producción Laboral.

Generación de Dinero – Si una Acción tiene un **coste** (es decir, cuesta dinero), generas el dinero requerido moviendo Agentes a un recuadro inferior en tu tablero de finanzas (E1) y/o por venta de Patentes (E2). Generas 1 de dinero por cada Agente que baja en tu tablero (es decir, de capital a fortuna, o de fortuna a deuda). Siempre debes elegir uno de tus Agentes más arriba para mover. Por ejemplo, si comienzas con 1 en capital y 5 en fortuna, y necesitas pagar 4 de dinero, mueves 1 de capital a fortuna, y luego 3 de fortuna a deuda. Las ventas de Patentes son una manera especial de genera dinero, sólo útil cuando pagas para acciones con coste, véase E2.

Gestión de Piezas – Todas las piezas no en juego son almacenadas en una reserva central. Estás limitado a las piezas proporcionadas, y por ejemplo no puedes ganar un Agente si la reserva está vacía de tu color. Si montas una 5ª Compañía pero no puedes ponerla porque has agotado tus 4 piezas de compañía, ganas la partida como un *magnate* (I1d) (o, si estás bloqueado para la victoria por una facultad, retiras una antigua compañía para la nueva compañía).

Hueco – Es un espacio vacío en la matriz de 6 x 4 que compone el Mercado para las 4 Esferas.

Idea – Es una carta con dos colores de Disciplina, puede ser sindicada, comercializada, investigada, o importada. Véase B3 para la anatomía.

Infraestructura – Este cartón es una columna asociada a una de las 4 Esferas. Contiene Barreras y Utilidades para la Instalación de Empleados y Compañías. Las Barreras no ocupadas cuentan para los Costes de Barrera. También incluye un lugar en la parte inferior para los Empleados desempleados.

Instalar (E3) – Mover un Agente del recuadro más arriba en tu tablero de finanzas a una Esfera. Esto ocurre en la *sindicación* (instalas Sindicación y Calor, F2),

contratar (instalas un Empleado, F4), e *investigar* (instalas 1 o 2 Patentes, F5).

Laboratorio de Ideas – Es la carta más arriba de una pila personal de cartas que representa tu departamento de investigación. Los 2 colores de esta carta son una pareja Viable para ti, y si se usa para Viabilidad en la comercialización, el Laboratorio de Ideas es reintroducido en el Mercado según F3b. La Facultad (si hay) del laboratorio de ideas está activo para ti. Las cartas del laboratorio de ideas pueden ser añadidas con la *investigación* (F5i), que tapa (y las hace obsoletas) las cartas anteriores en el laboratorio de ideas.

Mercado (C2) – Tiene cuatro columnas: primer mundo, mundo en desarrollo, nube y espacio. Cada columna tiene un cartón de Esfera y hasta seis cartas de Idea a la vista. Véase el diagrama de preparación inicial en la **Parte C**. Cada Idea es una fila específica, tal como viene marcado por una ficha de coste que indica el Coste de Mercado (de 0 a 5).

Miedo al Futuro (F3g) – Es un Agente en una carta de la Expansión, en un cuadrado blanco o negro. Sólo puede ser Desviado si es el objetivo de un *impacto de resistencia social* (G4), o la carta es descartada vía *impacto de desorganización* (G5). El Miedo al Futuro bloquea una carta de ser usada como parte de una Pareja de Disciplinas para todo el mundo excepto uno de los propietarios del miedo al futuro, y cuenta como PV en una *puntuación de singularidad* (I3). No bloquea el precio de venta de una Patente.

Pareja de Disciplinas – Son dos iconos visibles adyacentes inmediatamente arriba o abajo uno del otro en la Expansión. Si coinciden los 2 colores de una Idea, hacen Viable esa Idea y permiten ser comercializada sin desviar patentes. Si uno o ambos miembros de una Pareja de Disciplina contiene Miedo al Futuro, la pareja sólo es Viable para el jugador(es) propietario del Miedo al Futuro.

Patente – Es un Agente colocado en un espacio de patente de la carta de progreso humano (C4), correspondiente a una de las 4 Disciplinas. Las Patentes se crean cuando se *comercializa* (F3) o *investiga* (F5). Las Patentes pueden *venderse* para pagar acciones con coste (E2) o *Desviados* (F4) para hacer una idea coincidente viable en la comercialización.

Pila de Victoria (A3.4) – Es tu pila privada de Problemas, que has resuelto. En la *puntuación de punto crítico* (I2) y *puntuación de pluralidad* (I4), cada Problema vale 2 PV si está en la Esfera Dominante y 1 PV si está en la Esfera Oculta.

Problema – Es una ficha, almacenada en la reserva, o en la Pila de Victoria de un jugador. En este último caso, vale 1 o 2 PV en la *puntuación de punto crítico* (I2) o *puntuación de pluralidad* (I4).

Producción Laboral – Bajas un Empleado una fila en una Infraestructura, siguiendo las flechas, para cumplir con la condición de acciones de ocupación (comercialización o

investigación). Este movimiento, que simula la subcontratación, se denomina un **Gasto**, y el Empleado debe ser de tu color o estar en tu Compañía. El trabajo se produce saliendo de cualquier Barrera, Compañía (tuya o de un oponente), o Utilidad.

- **Trabajo Creativo vs. Manual.** Salir de una Barrera, Compañía o Utilidad en la parte izquierda produce Trabajo Creativo, mientras que salir en la parte derecha produce Trabajo Manual. Salir en medio (a horcajadas sobre el divisor central) produce Trabajo Creativo o Manual, dependiendo de la flecha elegida.
- **Ubicación del Trabajo.** La Esfera donde ocurre la Producción Laboral debe ser en la Esfera donde la Acción tenga lugar.
- **Costes del Trabajo.** La Producción Laboral no cuesta dinero ni Acciones.
- **Subcontratación Laboral y Desempleo.** Un gasto desde la fila superior saca al Empleado a un espacio en la fila intermedia, como un subcontrato. Un gasto desde la fila intermedia al **desempleo (E5e)** permanece allí hasta que es Desviado o recontraado.
- **Trabajo de Utilidad.** El Trabajo producido por una Utilidad no da lugar a Patentes en la **comercialización (F3)** ni **investigación (F5h)**. Esto viene indicado por una nota en la flecha que sale de cada Utilidad.

PV – Abreviatura de Punto de Victoria (*VP en inglés*).

Régimen – Hay seis cartas en el juego que indican un régimen: globalización, montaje, informática, dinámica de grupos, transbiología, y singularidad. Se almacenan en una pila, y el régimen a la vista es determinado por las 2 o 3 cartas últimas en la Expansión, llamadas la **innovación (H1)**. Cuando la innovación cambia, tal como el paso final de la comercialización, se chequea la innovación para ver si se requiere un **cambio de régimen (H2)**. Si es así, se pone el Régimen nuevo encima para mostrar que está activo. El Régimen activo impone una **exoglobalización (H3)** y también determina la Esfera Dominante a puntuar al **final de la partida (I1)**.

Sindicación – Es un Agente en una Idea de Mercado. Es instalado con la **acción de sindicación (F2)**. Este Agente da inmediatamente la Facultad de la carta si hay, y es el primer paso para la comercialización. “Sindicar” significa organizar un grupo sobre una idea o principio fundacional.

Subsidiado – Esto evita la duplicación del Coste de Barrera para producir el trabajo para las acciones de comercializar o investigar. Un Empleado siempre está subsidiado si sale de una Compañía o Utilidad en la Producción Laboral. Salir de Barreras no está subsidiado excepto durante ciertos Regímenes (**H3**) o Facultades.

Trabajo Creativo – Es un Gasto de Empleado, en el que el Empleado sale de una Barrera, Compañía o Utilidad

localizada en la mitad izquierda de la infraestructura (marcada con el icono de bombilla), moviendo a un espacio una fila más abajo en la infraestructura. El Trabajo Creativo es necesario para **investigar (F5)**.


Trabajo Manual – Es un Gasto de Empleado, en el que el Empleado sale de una Barrera, Compañía o Utilidad localizada en la mitad derecha de la infraestructura (marcada con el icono de mano), moviendo a un espacio una fila más abajo en la Infraestructura. El Trabajo Manual es necesario para **comercializar (F3)**.

Utilidad – Uno de los espacios cuadrados en una Infraestructura. Está dividido en 4 cuadrantes, debido a que puede soportar 1 Empleado de cada uno de los 4 colores de jugador. La Producción Laboral de una Utilidad siempre está Subsidiada pero nunca genera Patentes.

Viable (F3) – Hay 3 maneras en la que una Idea puede ser Viable, lo que permite que sea **comercializada (F3)**. Estas 3 no pueden combinarse:

1. **Viabilidad de Expansión** si sus dos Disciplinas aparecen en una Pareja de Disciplinas, es decir visibles en dos cartas adyacentes en una Expansión. El orden no importa, pero si hay algún Miedo al Futuro en una carta de expansión, sólo esos jugadores con ese Miedo al Futuro pueden usarla para viabilidad de pareja de disciplinas.
2. **Viabilidad de Patente** si sus dos Disciplinas coinciden con las Disciplinas de 2 de tus Patentes que Desvías inmediatamente, moviendo los 2 Agentes a tu fortuna.
3. **Viabilidad de Laboratorio de Ideas** si sus dos Disciplinas coinciden con los 2 colores en tu **Laboratorio de Ideas (F5i)**.


PIEDRA ROSETTA


Barrera . El número de Barreras en una Esfera es el número de octógonos no tapados por un cubo o disco.


Cuadrado de Calor Blanco. Es donde debes poner un cubo de calor después de la sindicación.

Cuadrado de Calor Negro. Es donde puedes poner un cubo de calor después de la sindicación.


Espacio es la Esfera (columna de cartas de mercado) asociada a la disciplina de montaje (naranja).

Impacto de Desorganización de la Industria  elimina primero todas las patentes del color elegido para que sea visible tras la comercialización, después elimina 1 carta de la expansión de esa disciplina.


Impacto de Comienzo Atrevido  pone un disco de compañía como cualquier comienzo de compañía normal, pero si se pone en su barrera nombrada descarta la compañía que ya está ahí si hay.


Impacto de Comienzo de Compañía  pone un disco de compañía en la Esfera indicada en el lado apropiado (creativo o manual).


Impacto de Crecimiento  coge un nuevo Agente de la reserva y lo pone en tu fortuna.

Impacto de Crecimiento Difuso  coge un nuevo Agente de la reserva y lo pone en cualquier cuadrado de calor negro no tapado en el Mercado o la Expansión.

Impacto de Fin de Partida  acaba el juego inmediatamente con puntuación final.

Impacto de Intercambio Nuclear  fuerza a todos los jugadores a descartar una cantidad de Compañías en la Esfera indicada según el número de cuadrados de calor negro visibles en la Expansión. Los efectos se reducen con protección.

Impacto de Problema Comodín  es una solución en la que puedes elegir cualquier problema no cogido aún.

Impacto de Recesión Exoglobal  ocurre si esta carta es comercializada sin Calor en su cuadrado de calor negro. Si es así, cada jugador debe descartar un Empleado.

Impacto de Resistencia Social  te permite desviar 1 Calor o Miedo al Futuro, tuyo o de un oponente.


Impacto de Resolución  te permite coger una ficha del nombre indicado de la reserva de fichas no cogidas.

Icono de Trabajo Creativo indica que debe usarse la mitad izquierda de la infraestructura para poner compañías o producir trabajo.

Icono de Trabajo Manual indica que debe usarse la mitad derecha de la infraestructura para poner compañías o producir trabajo.

Mundo en Desarrollo es la Esfera (columna de cartas de mercado) asociada a la disciplina de dinámica de grupos (verde).

Nube es la Esfera (columna de cartas de mercado) asociada a la disciplina de informática (azul).

Ola  SUPREME COURT te permite, tras la sindicación, 1 sindicación gratis que pones en cualquier carta por encima de la carta de la ola en la columna.

Primer Mundo es la Esfera (columna de cartas de mercado) asociada a la disciplina de transbiología (amarillo).

Utilidad es dónde puedes almacenar un Empleado para realizar trabajo subsidiado pero sin reclamar Patentes.