

REGLAMENTO

POLARIS

8+ años 2 a 4 jugadores 40 minutos

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

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

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

★ OBJETIVO DEL JUEGO ★

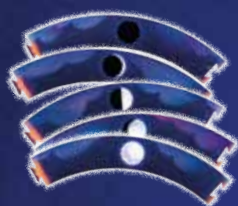
En *Polaris*, debes posicionar tus Estrellas en el cielo nocturno con el fin de formar Constelaciones y cumplir los objetivos de la partida. Se jugarán 5 Fases de Puntuación, donde las diferentes

fases lunares serán vitales para saber dónde podrás colocar tus Estrellas. Quien obtenga más Puntos de Victoria (PV) al final de la partida se hará con la victoria.

★ COMPONENTES ★



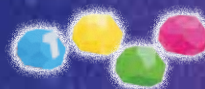
1 Tablero de Cielo Nocturno compuesto de 5 módulos y 1 pieza central



5 Piezas de Marco de Fases Lunares



1 Ficha de Telescopio



140 Estrellas de Colores (35 de cada color)



4 Hojas de ayuda



1 Reglamento



1 Tablero de Puntuación



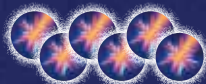
40 Cartas de Acción Básica (borde negro en su anverso)



24 Cartas de Acción Avanzada (borde plateado en su anverso)



80 Fichas de Enlace Estelar



40 Fichas de Estrella Fugaz



4 Marcadores de 60 pts (1 de cada color)



4 Marcadores de Puntuación (1 de cada color)



15 Cartas de Objetivo Común




10 Cartas de Objetivo Personal

★ PREPARACIÓN DE LA PARTIDA ★

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

E Baraja las **cartas de Acción Avanzada**, y coloca el mazo bocabajo, cerca del tablero de Puntuación. Luego, revela 2 de ellas en el espacio de mercado de Acciones Avanzadas, tal como indica la imagen.

F Baraja las **cartas de Objetivo Común**. Revela 5 de ellas y coloca 1 junto a cada luna del marco de Fases Lunares. Devuelve las cartas sobrantes a la caja; no se usarán en esta partida. Luego, coloca la ficha de Telescopio cerca de la carta enfrente de la Luna Nueva .

G Cada jugador escoge un color. Luego, toma las **35 Estrellas** de ese color para formar su reserva personal y coloca su **marcador de Puntuación** en la casilla 5 del tablero de Puntuación.

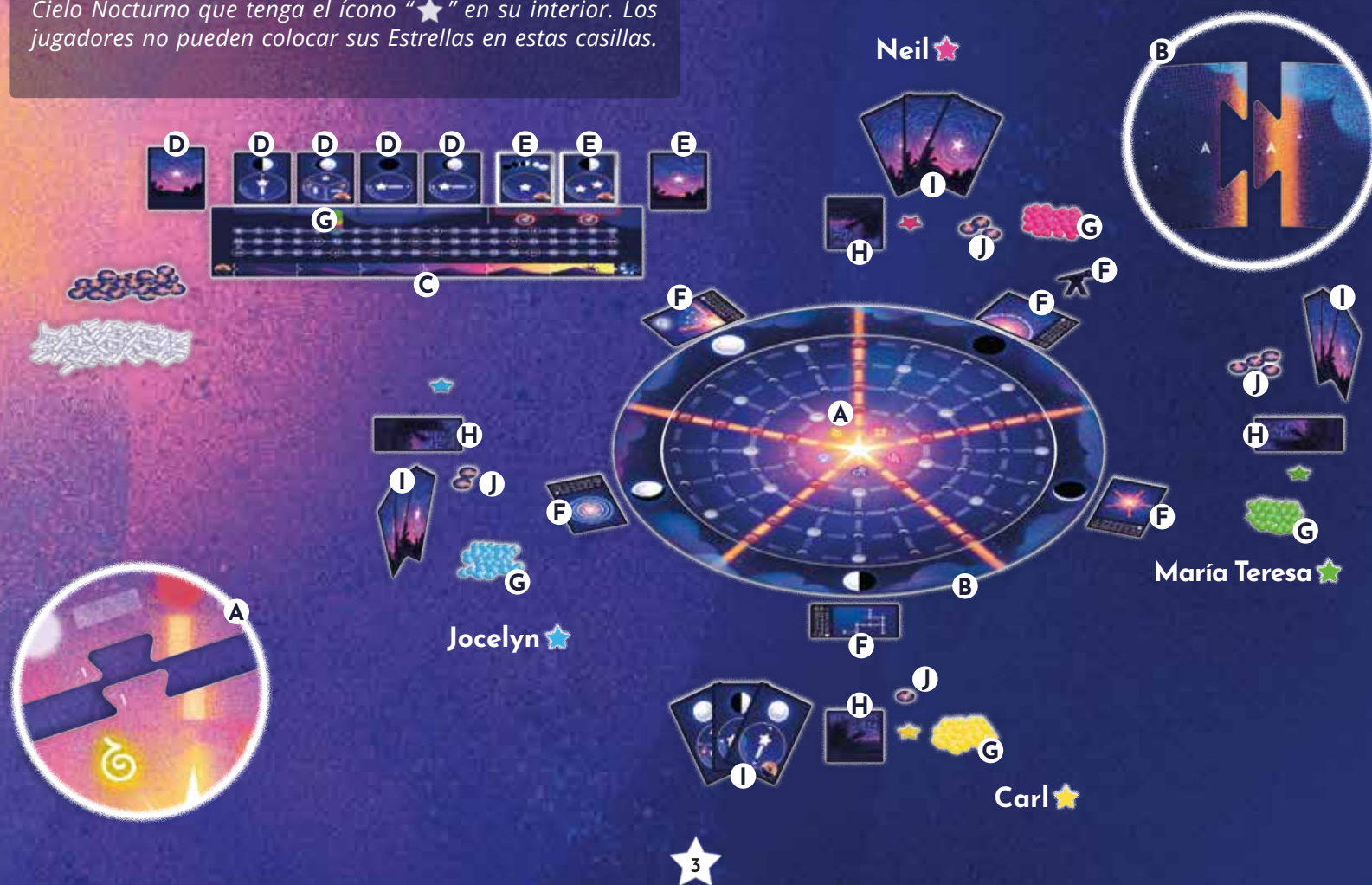
Nota: Para una partida a 2 jugadores, toma 10 Estrellas de un color que no se vaya a usar y coloca 1 en cada casilla de Cielo Nocturno que tenga el ícono "★" en su interior. Los jugadores no pueden colocar sus Estrellas en estas casillas.

H Baraja las **cartas de Objetivo Personal** y reparte 1 a cada jugador, la cual debe mantener oculta del resto de jugadores durante toda la partida. Devuelve las cartas sobrantes a la caja; no se usarán en esta partida.

I Reparte a cada jugador 3 **cartas de Acción Básica** del mazo, que mantendrán ocultas en su mano de cartas.

J El jugador que más recientemente haya contemplado las estrellas empezará la partida. Finalmente, cada jugador obtiene una cantidad de fichas de Estrella Fugaz, que depende de su posición en el orden de turno en sentido horario:

- ☆ Primero: 1 ficha de Estrella Fugaz
- ☆ Segundo: 2 fichas de Estrella Fugaz
- ☆ Tercero: 3 fichas de Estrella Fugaz
- ☆ Cuarto: 4 fichas de Estrella Fugaz



★ CÓMO SE JUEGA ★

Una partida de Polaris se juega en una serie de turnos en sentido horario. En su turno, un jugador debe realizar **solo una** de las siguientes tres acciones:

A. TOMAR UNA CARTA DE ACCIÓN

B. JUGAR CARTAS DE ACCIÓN

C. TOMAR 3 FICHAS DE ESTRELLA FUGAZ

Luego, se debe comprobar si se ha activado una Fase de Puntuación, antes del turno del siguiente jugador (ver pág. 6).

A. TOMAR UNA CARTA DE ACCIÓN

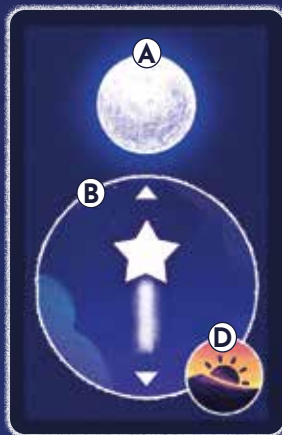
Si tienes menos de 5 cartas, toma 1 de las cartas de Acción bocarriba del mercado y añádela a tu mano. Las cartas de Acción Básica no cuestan nada, pero las cartas de Acción Avanzada cuestan 1 Estrella Fugaz 🌠 que debes pagar de tu reserva personal.

Luego, repón el mercado con el mazo correspondiente. Si un mazo se agota, baraja la pila de descarte correspondiente para formar uno nuevo.

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

ANATOMÍA DE UNA CARTA DE ACCIÓN:

A El **Sector Lunar** del tablero de Cielo Nocturno 🌑 / 🌒 / 🌓 / 🌔 / 🌕 / 🌖 / 🌗 / 🌘 / 🌙 donde puedes colocar las fichas correspondientes.



B Las **fichas**, y en qué orientación, que la carta te permite colocar en el Sector Lunar correspondiente del tablero de Cielo Nocturno. Los Enlaces Estelares tienen unas flechas que los acompañan (▼), indicando que pueden colocarse en cualquiera de los dos lados de la Estrella.

C Al jugarlas, algunas cartas te dan 1 **Estrella Fugaz**.

D Algunas cartas tienen el **ícono de Amanecer** que indica que, al jugarlas, se deben colocar en la primera casilla de Amanecer disponible del tablero de Puntuación.



Aclaración: Esta carta en particular te hace elegir una de las siguientes 3 opciones: Colocar una Estrella, colocar un Enlace vertical y obtener una Estrella Fugaz, o colocar un Enlace horizontal y obtener una Estrella Fugaz.

B. JUGAR CARTAS DE ACCIÓN

Puedes jugar enfrente tuyo tantas cartas de Acción como desees, siempre y cuando tengan el mismo Sector Lunar. Luego, puedes colocar las fichas que aparecen en las cartas jugadas en el Sector Lunar correspondiente del tablero de Cielo Nocturno. Algunas cartas te permiten elegir una de varias opciones.

Importante: Puedes cambiar el Sector Lunar de las cartas de Acción para poder jugarlas junto con otras cartas. Para eso, debes pagar 2 Estrellas Fugaces por cada carta de Acción a la que quieras cambiarle su Sector Lunar.

Las Estrellas se pueden colocar en cualquier casilla de Estrella (las redondas) vacía del Sector correspondiente, incluso en las de los Bordes de los Sectores (las rojas ●). Los Enlaces Estelares se pueden colocar en cualquier casilla de Enlace (las rectangulares) que conecte 2 casillas de Estrella. En caso de que aparezca más de una ficha en la carta de Acción, es importante respetar la orientación y adyacencia de las fichas colocadas. Está permitido que los Enlaces Estelares vayan en cualquiera de los lados opuestos junto a una Estrella, siguiendo la orientación de la flecha que se muestra en la carta y procurando colocarlos en el Sector correspondiente (ver ejemplo a continuación).



Cada vez que 2 o más de tus Estrellas se conecten a través de Enlaces Estelares, se formará una Constelación. Las Constelaciones son una fuente importante de PV al Final de la Partida (ver "Final de la Partida" en pág. 7).

Importante: Polaris, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, también cuenta como una Estrella de tu Constelación si está conectada por un Enlace Estelar a 1 de las Estrellas de tu Constelación. Puedes incluso conectar Estrellas de Sectores opuestos a través de **Polaris**. No es tomada en cuenta para los Objetivos Personales.

Para colocar una Estrella en una casilla roja ●, debes pagar 1 Estrella Fugaz. En cambio, las casillas blancas ○, te dan 1 Estrella Fugaz al colocar 1 Estrella en ellas.

Nota: Puedes gastar las Estrellas Fugaces que vayas a obtener en este turno para colocar Estrellas en casillas rojas o para cambiar el Sector Lunar de las cartas de Acción que juegues.

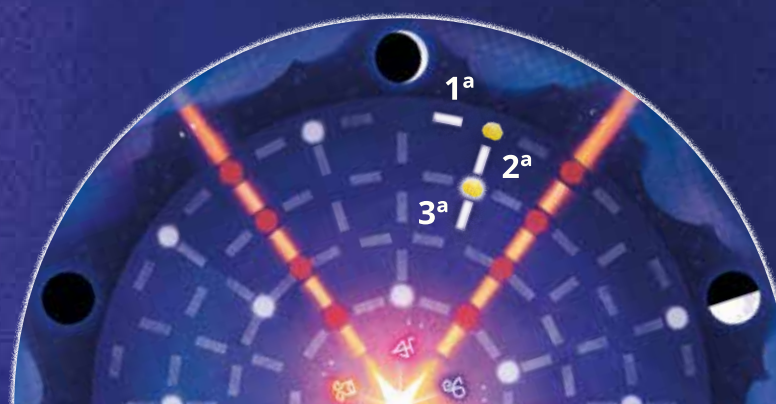
Al final de tu turno, coloca bocarriba todas las cartas de Acción que jugaste en su pila de descarte correspondiente, excepto las cartas que tienen el ícono de Amanecer. Estas cartas se colocan bocarriba, una por una, en las casillas de Amanecer disponibles del tablero de Puntuación, de izquierda a derecha. Luego, comprueba si esto activa una Fase de Puntuación (pág. 6).



Ejemplo: ★ Carl juega las 3 cartas siguientes. Para jugar la 3ª carta, debe pagar 2 Estrellas Fugaces ☀☀ al final de su turno para cambiar su Sector Lunar de ☀ a ☾.



Con la 1ª carta, coloca 1 Estrella con un Enlace Estelar horizontal adyacente a su izquierda. Con la 2ª carta, decide colocar un Enlace Estelar vertical, que además le da 1 Estrella Fugaz ☀. Con la 3ª carta, coloca 1 Estrella en una casilla que le da 1 Estrella Fugaz ☀, y también coloca un Enlace Estelar vertical arriba de la Estrella. Usa las 2 Estrellas Fugaces que obtuvo para pagar el cambio de Sector Lunar de la 3ª carta. Luego, descarta la 1ª y 3ª carta. La 2ª, al tener el ícono de Amanecer ☀, la coloca en la casilla de Amanecer correspondiente, debajo del tablero de Puntuación.



C. TOMAR 3 ESTRELLAS FUGACES

Toma 3 Estrellas Fugaces de la reserva y colócalas en tu área de juego.

★ FASE DE PUNTUACIÓN ★

Si todas las casillas de Amanecer del tablero de Puntuación están ocupadas, se activa la **Fase de Puntuación**, donde se deben realizar los siguientes pasos:

1. La persona que la ha gatillado toma la ficha de Telescopio.
2. **El resto de jugadores juega un turno más** en sentido horario. Si un jugador juega cartas con el ícono de Amanecer 🌅, simplemente se descartan al final de su turno.
3. El jugador que tiene la ficha de Telescopio obtiene **2 PV**. Luego, se puntúa la carta de Objetivo Común que está enfrente de la Luna Nueva 🌑. Cada jugador puntúa una cantidad de PV por cada vez que haya cumplido el objetivo de la carta. Avanza el marcador de Puntuación de cada jugador en el tablero de Puntuación las casillas que correspondan.

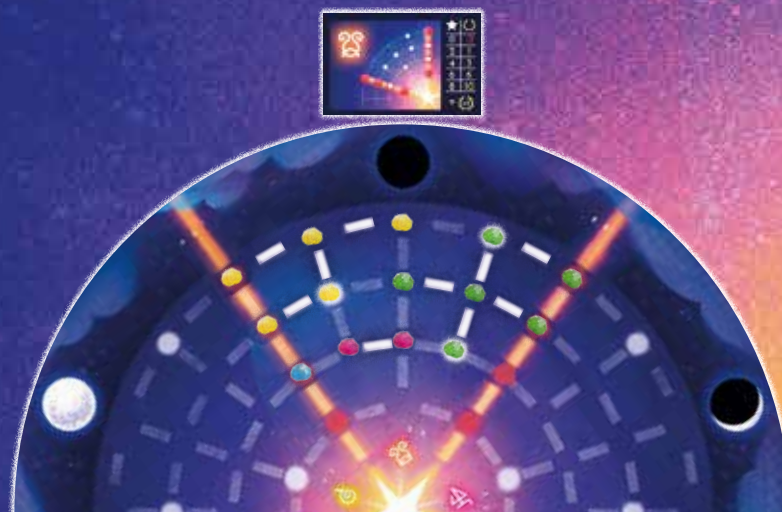
Además, el jugador que cumpla más veces el objetivo de la carta obtiene una **bonificación de 3 PV adicionales**. En caso de empate, a excepción de cartas específicas, los jugadores empatados obtienen la bonificación. Puedes ver con mayor detalle cómo funcionan las cartas en el Apéndice de Cartas de Objetivo al final de este reglamento.

Si esta fue la **quinta carta de Objetivo Común** que se puntuó, ve a "Final de la Partida".

Nota: Puedes perder PV en la Fase de Puntuación. Si esto ocurre, debes retroceder tu marcador de Puntuación. Si ya tienes 0 PV, no puedes seguir perdiendo PV.

4. Gira el marco de Fases Lunares en sentido horario hasta el siguiente Sector. La Luna Nueva estará frente a la siguiente carta de Objetivo Común, la cual se puntuará en la siguiente Fase de Puntuación.
5. Descarta todas las cartas de Acción que estén en las casillas de Amanecer del tablero de Puntuación. Luego, coloca la carta de Objetivo Común que se acaba de puntuar bocabajo, en la primera casilla de Amanecer disponible del tablero de Puntuación. Nota que ahora hay menos casillas de Amanecer disponibles, por lo que se necesitarán menos cartas de Acción con el ícono de Amanece 🌅 para activar la siguiente Fase de Puntuación.

6. La ficha de Telescopio se coloca cerca de la carta de Objetivo Común que haya quedado enfrente de la Luna Nueva. Esta será la siguiente que se puntuará. Luego, la partida continúa normalmente, empezando con el jugador que activó la última Fase de Puntuación. Luego de puntuar la quinta Carta de Objetivo Común, se pasa al fin de la partida.



Ejemplo: Tras el turno de 🌟 Carl, se llenaron las casillas de Amanecer del tablero de Puntuación, por lo que se inicia una Fase de Puntuación. Primero, 🌟 Carl toma la ficha de Telescopio. Luego, 🌟 Jocelyn, 🌟 Neil, y 🌟 María Teresa juegan un turno más. 🌟 Carl obtiene 2 PV por poseer el Telescopio. Se puntúa la carta de Objetivo Común que está enfrente de la Luna Nueva 🌑. En este caso, cada jugador cuenta cuántas Estrellas tiene en el Sector correspondiente del tablero de Cielo Nocturno. 🌟 Carl tiene 5 Estrellas, por lo que obtiene 3 PV. 🌟 Jocelyn solo tiene 1 Estrella, por lo que pierde 2 PV. 🌟 Neil tiene 2 Estrellas, por lo que obtiene 1 PV. 🌟 María Teresa, en cambio, tiene 6 Estrellas en ese Sector, por lo que obtiene 6 PV más 3 PV adicionales por ser quien tiene más Estrellas en ese Sector. Tras puntuar, se gira el marco de Fases Lunares en sentido horario hasta la siguiente posición. Finalmente, las cartas de Acción en las casillas de Amanecer del tablero de Puntuación se descartan y, como esta es la segunda Fase de Puntuación, la carta de Objetivo Común que se acaba de puntuar se coloca bocabajo en la segunda casilla de Amanecer del tablero de Puntuación. 🌟 Carl coloca la ficha de Telescopio cerca del Objetivo Común que quedó frente a la Luna Nueva 🌑 y juega un nuevo turno.

★ FINAL DE LA PARTIDA ★

Tras puntuar la quinta Carta de Objetivo Común, se procede a la Puntuación Final:

- A.** Cada jugador pierde 2 PV por cada una de sus Estrellas solitarias. Luego, cada jugador evalúa las Constelaciones que logró formar con sus Estrellas. Dependiendo de cuántas Estrellas forman parte de cada Constelación, estas darán los siguientes PV:

★	1	2	3	4	5	6	7+
🌿	-2	0	2	3	5	7	10

Importante: Recuerda que **Polaris**, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, también cuenta como una Estrella de tu Constelación si está conectada por un Enlace Estelar a 1 una de las Estrellas de tu Constelación.

- B.** Cada jugador revela su Objetivo Personal y cuenta cuántas veces ha cumplido el patrón de la carta, en cualquiera de sus dos formas, con sus Constelaciones presentes en el tablero de Cielo Nocturno. Es importante que el patrón sea exacto al de la carta, no girado. El patrón puede estar dentro de una Constelación más grande, pero 1 Estrella no puede ser parte de más de 1 patrón. Según las veces que el patrón esté presente en el tablero, el jugador obtiene los siguientes PV:

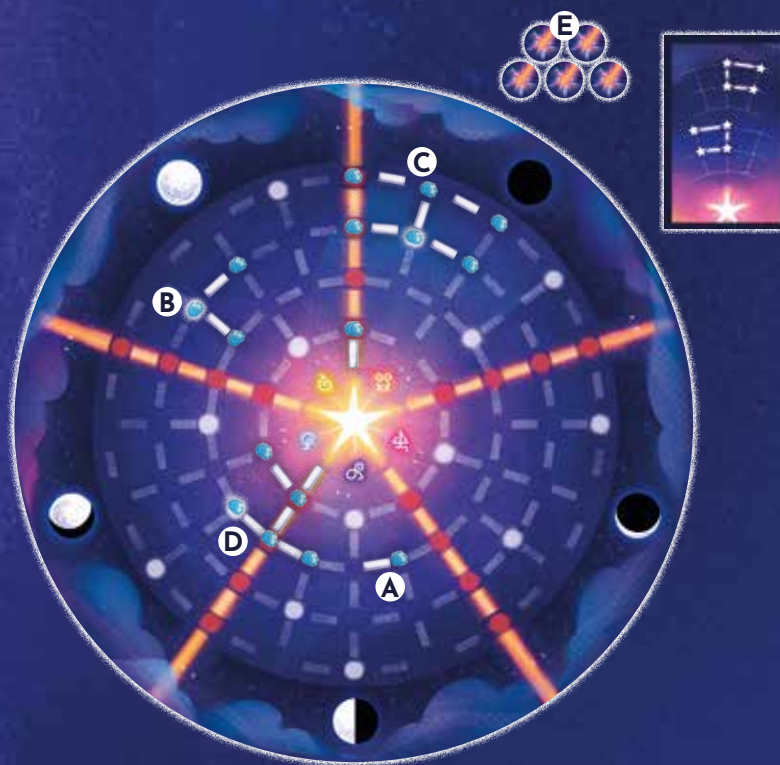
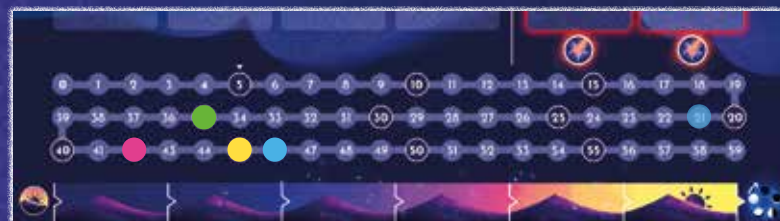
Cumplido	1	2	3	4+
🌿	3	6	10	15

Importante: Recuerda que **Polaris**, la estrella central del tablero de Cielo Nocturno, no se toma en cuenta al formar los patrones de los Objetivos Personales.

- C.** Cada jugador obtiene 1 PV por cada 2 Estrellas Fugaces que le hayan quedado en su reserva.

El jugador que haya obtenido más PV, gana. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Ejemplo: ★ *Jocelyn*, termina la partida con 21 PV en el tablero de Puntuación y se procede a la Puntuación Final. Pierde 2 PV por su Estrella solitaria **A**. Obtiene 2 PV por su Constelación de 3 Estrellas **B**. Por su Constelación **C** de 6 Estrellas, obtiene 7 PV. Por la última **D**, obtiene 10 PV, ya que es de 7 Estrellas (pasando a través e incluyendo a **Polaris**). Cumplió su Objetivo Personal dos veces, por lo que obtiene 6 PV. Aunque formó dos veces el patrón en la Constelación **C**, estaría usando 2 veces las mismas Estrellas, por lo que ese patrón solo se cuenta una vez. Sin embargo, el segundo patrón aparece en la Constelación de 7 Estrellas **D**. Por último, obtiene 2 PV por sus 5 Estrellas Fugaces restantes **E**, por lo que su puntuación final es de 46 PV.



★ APÉNDICE DE CARTAS DE OBJETIVO ★

En este apéndice puedes ver los detalles de las distintas cartas de Objetivo, las cuales son evaluadas en la Fase de Puntuación.



Estrellas en Sector X: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 Estrellas en el Sector correspondiente. Las Estrellas ubicadas en los Bordes del Sector (casillas rojas) cuentan para ese Sector y, por lo tanto, también para el Sector adyacente. Quien cumpla este objetivo más veces obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Estrellas en Órbita X: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 Estrellas en la Órbita correspondiente. Quien cumpla este objetivo más veces obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Estrellas en los Bordes: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 Estrellas en los Bordes de los Sectores (casillas rojas). Quien cumpla este objetivo más veces obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Estrellas en la Constelación más Larga: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/2/4/6/8 Estrellas en el camino continuo más largo de una de tus Constelaciones (la cual no es necesariamente la más grande). Solo cuentan las Estrellas en una sola línea conectada de la Constelación, no las bifurcaciones de esa línea. **Polaris** puede ser parte de esta Constelación. Quien cumpla este objetivo más veces obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Constelaciones de Diferentes Tamaños: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/4 Constelaciones de diferente tamaño (cantidad de Estrellas). **Polaris** puede ser parte de una Constelación. Quien cumpla este objetivo más veces obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Presencia en Diferentes Órbitas: Obtén -2/1/3/6/10 PV si hay al menos 0/1/2/3/4 Órbitas con al menos 2 de tus Estrellas. Quien cumpla este requisito con la mayor cantidad de Órbitas obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, quien tenga más Órbitas con al menos 3 de sus Estrellas obtiene la bonificación. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Presencia en Diferentes Sectores: Obtén -2/1/3/6/10 PV si hay al menos 0/1/2/3/5 Sectores con al menos 2 de tus Estrellas. Las Estrellas ubicadas en los Bordes del Sector (casillas rojas) no cuentan para los 2 Sectores adyacentes. Quien cumpla este requisito con la mayor cantidad de Sectores obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, quien tenga más Sectores con al menos 3 de sus Estrellas obtiene la bonificación. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Estrellas Rodeadas por Enlaces Estelares: Obtén -2/1/3/6/10 PV si tienes al menos 0/1/2/3/5 Estrellas completamente rodeadas por Enlaces Estelares. Cada Estrella necesita de 3 o 4 Enlaces Estelares para estar completamente rodeada. Quien tenga más Estrellas rodeadas obtiene la bonificación de los 3 PV. En caso de empate, quien tenga más Estrellas rodeadas por 4 Enlaces Estelares obtiene la bonificación. Si el empate persiste, todos los jugadores empatados obtienen la bonificación.



Diseño del juego: Simone Luciani y Andrea Mainini

Ilustraciones: Luna Vargas

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

Diseño gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción de reglamento: José Manuel Álvarez

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

Agradecimientos de pruebas de juego: Diego Ayala, Diego Burgos, Daniela Bustos, Gloria Cárdenas, Axel Christensen, Yorka Delphia, Ketty Galleguillos, Agustín Haristo, Beltrán Jofré, Diego Peña, María Fernanda Santander, Daniel Suazo y Esteban Vargas.

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