

BLAST

2 15 8+



El antiguo imperio galáctico ha desaparecido. ¿Fue por culpa de un agujero negro espontáneo? ¿Se produjo una alteración espaciotemporal? ¿Alguien pulsó el botón que no debía? Independientemente del motivo, todo el imperio y su multitud de naves y estaciones espaciales se han desvanecido en un abrir y cerrar de ojos. ¡Ahora cualquiera puede dominar la galaxia! Para lograrlo, te aliarás con las distintas facciones espaciales e intentarás hacerte con el control de todos los planetas y las estrellas.

COMPONENTES

48 cartas de facción:

- 12 menguantes (numeradas del 0 al 10 y 1 carta de referencia)
- 12 basureros (numeradas del 0 al 10 y 1 carta de referencia)
- 12 cambiantes (numeradas del 0 al 10 y 1 carta de referencia)
- 12 avarobots (numeradas del 0 al 10 y 1 carta de referencia)

5 cartas de planeta
7 cartas de estrella



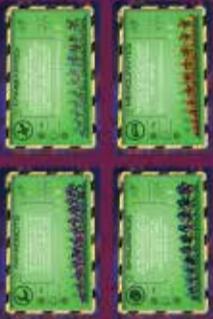
RESUMEN DEL JUEGO

El objetivo es conseguir 7 puntos. Un jugador gana la partida si termina la ronda con 7 puntos. Cada estrella y cada planeta valen 1 punto. Los jugadores competirán por controlar planetas jugando bazas y usando las habilidades especiales de las facciones. Durante la partida, los planetas se moverán entre los jugadores de una zona a otra. Cuando un jugador gana una ronda, consigue estrellas que debe colocar delante de sí sobre la mesa hasta el final de la partida.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca las 5 cartas de planeta en una fila entre los jugadores.
2. Coloca las 4 cartas de referencia de las facciones bocarriba, en un lugar donde ambos jugadores podáis verlas.
3. Baraja el resto de las cartas de facción y ponlas bocabajo formando un mazo en el centro de la mesa.
4. Coloca las cartas de estrella formando una pila bocarriba, al lado de las cartas de facción.
5. Elegid un jugador inicial. El jugador inicial será el que empiece la primera baza.

2



1



4



3



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se divide en una serie de rondas. En cada ronda se juegan varias bazas. La ronda terminará cuando un jugador haya jugado la última carta de su mano.

CÓMO SE JUEGA UNA RONDA

1. Barajar
2. Repartir
3. Intercambiar
4. Jugar las bazas
5. Final de la ronda

1. BARAJAR

Baraja las cartas de facción. Si no es la primera ronda, en primer lugar, recoge las cartas jugadas en la ronda anterior.

2. REPARTIR

Reparte a cada jugador una mano de 15 cartas.

3. INTERCAMBIAR

Cada jugador cuenta el número de planetas y de estrellas que tienen delante. Cada planeta y cada estrella valen 1 punto. Si hay una **diferencia de puntos** entre tú y el otro jugador, debéis intercambiar un número de cartas igual a la diferencia de puntos entre uno y otro. El jugador que tenga más puntos pasará sus cartas de más valor al otro jugador. El jugador que tenga menos puntos pasará las cartas que desee al otro jugador.

Ejemplo: El jugador A tiene 3 planetas y 2 estrellas (5 puntos) y el jugador B tiene 2 planetas y 1 estrella (3 puntos). Los jugadores deben intercambiar 2 cartas.



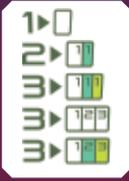
4. JUGAR LAS BAZAS

Cada baza empezará con el jugador inicial. El jugador inicial será el jugador que haya ganado la baza anterior. Si es la primera baza de la ronda, será el jugador que haya perdido la última ronda. Cada baza se juega siguiendo estos pasos:

SELECCIONAR 1 PLANETA

Cada uno de los 5 planetas tiene un requisito distinto:

1. Zamepra
2. Peolara
3. Usiri
4. Vao D
5. Thora III



- 1 carta. Las siguientes cartas pueden ser de cualquier facción.
- 2 cartas del mismo valor. Las siguientes cartas pueden ser de cualquier facción.
- 3 cartas del mismo valor. Las siguientes cartas pueden ser de cualquier facción.
- 3 cartas con valores consecutivos de una misma facción. Las siguientes cartas tienen que ser de la misma facción.
- 3 cartas con valores consecutivos de 3 facciones distintas. Las siguientes cartas tienen que ser de las mismas 3 facciones.

JUGAR LAS CARTAS

El jugador inicial juega una o varias cartas de su mano, en función de los requisitos del planeta seleccionado. A continuación, el otro jugador puede jugar o pasar.

Si juega, debe jugar una o varias cartas de su mano que tengan un valor superior. Este jugador también debe seguir los requisitos del planeta seleccionado. Se considera que una combinación de cartas tiene un valor superior si el valor total de las cartas jugadas es mayor que el de la combinación jugada anteriormente. Después de jugar sus cartas, el turno vuelve al jugador inicial. Este proceso se repite hasta que un jugador pase.

Un jugador puede pasar si no puede jugar una combinación superior, si no puede cumplir los requisitos del planeta o si decide no jugar. Un jugador puede decidir no jugar porque prefiere guardarse las cartas para una oportunidad mejor. En cuanto un jugador pasa, la baza termina y el otro jugador gana esa baza.

MOVER EL PLANETA

El jugador que haya ganado la baza mueve el planeta hacia su zona de la mesa. Si el planeta está en la zona central, se coloca el planeta delante. Si el planeta está delante del otro jugador, lo mueve a la zona central. Si el planeta ya está delante del jugador, se queda donde está.

Ejemplo: Se juega una baza con el planeta Zamepra (1 carta) y la gana el jugador B. La carta del planeta se moverá de la zona del jugador A a la zona central.



Cuando termine una baza, el jugador que la haya ganado pasará a ser el jugador inicial. El jugador inicial elige un nuevo planeta y empieza una nueva baza. Puede elegir el mismo planeta u otro distinto. Los jugadores pueden elegir un planeta que ya esté en su zona.

5. FINAL DE LA RONDA

En cuanto un jugador juega la última carta de su mano, la ronda termina de inmediato. La baza no se resuelve y el planeta no se mueve. El jugador que haya jugado toda su mano se considera el ganador de la ronda y gana 1 carta de estrella. El ganador coloca la carta de estrella junto a los planetas de su zona.

Cada jugador calcula su puntuación. Cada planeta y cada estrella que esté en la zona de un jugador vale 1 punto. Las cartas de planeta que estén en la zona central no puntúan. Un jugador gana si tiene 7 puntos. Si ningún jugador tiene 7 puntos, se juega otra ronda. Las cartas de estrella y de planeta se quedan en el mismo sitio al empezar una nueva ronda.

Nota: La partida también termina si un jugador roba la última carta de estrella.

Nota: Un jugador solo puede ganar la partida si tiene 7 puntos al final de la ronda, no durante la ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

Si un jugador tiene 7 puntos, ¡gana la partida!

Si algún jugador roba la última carta de estrella, el jugador con más puntos gana la partida. Si hay un empate, el jugador con más estrellas gana la partida.

HABILIDADES DE LAS FACCIÓNES

Cada facción tiene una habilidad especial. Estas habilidades cambian la manera en la que se juegan las cartas de una facción. Las facciones tienen una habilidad opcional u obligatoria.

	Menguantes:	Opcional	Si un jugador juega 1 carta de menguante, puede usar esa carta como si su valor fuera de 1 menos.
	Basureros:	Obligatoria	Si se usa una carta de basurero en una baza ganadora, a continuación el ganador debe descartar 1 carta de su mano. Nota: Un jugador solo puede descartar 1 carta por baza.
	Cambiantes:	Opcional	Al jugarlas, las cartas de cambiantes se pueden considerar de cualquier otra facción. No copian la habilidad especial de la facción elegida.
	Avarobots:	Obligatoria	Si se usa una carta de avarobot en una baza ganadora, el planeta se mueve hasta la zona del ganador de la baza.

Autor: SCOTT ALMES
 Ilustraciones: AUGUSTO QUIRINO
 Diseño gráfico: MARTIJN HADDERING
 Desarrollo del reglamento: ELISE GIELEN
 Dirección del proyecto: JONNY DE VRIES

Traducción:
 Adaptación gráfica:
 Edición:

HI-FI WORDS
 VITAMINA DISSENY
 CÉSAR SÁNCHEZ



© 2021 White Goblin Games
 www.whitegoblingames.com



© 2021 Ed. en Español SD Games
 c/Montsià 9-11 P.I. Can Bernades
 08130 Sta. Perpètua de Mogoda
 Barcelona, España
 info@playsdgames.com
 www.playsdgames.com