BIOS: GENESIS. EJEMPLO EXTENSO

Autor: Manuel Suffo

TURNO 1

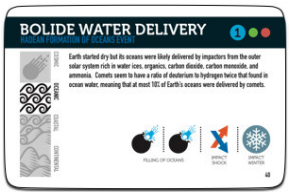
Fase 1, Eventos

Tras la preparación inicial la situación en el planeta es la mostrada en la ilustración. La Columna de la izquierda son los mazos de Refugios ordenados de arriba abajo como Cósmicos, Marinos, Costeros y Continentales.

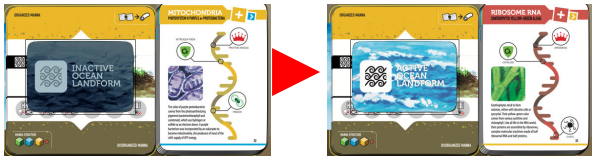
Cada jugador ha recibido 3 Biontes y 1 Catalizador de su color.

Comenzamos la partida sacando la primera carta de Evento: "GRAN IMPACTO DE TEA"

El primer icono nos indica una Réplica. Hay que sacar una segunda carta de Evento: "METEORITOS TRANSPORTADORES DE AGUA".



No sólo chocan meteoritos que arrancan grandes trozos de planeta sino también cometas que traen agua hasta crear océanos. Por eso los Océanos están Activos. Quitamos la carta superior del mazo de Mutaciones ("Mitocondrias") a la derecha del mazo de Refugios Oceánicos y la ponemos en el fondo (a eso el juego lo denomina "Remover").

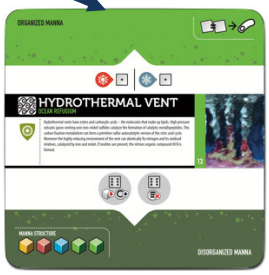


A continuación vamos aplicando los iconos de izquierda a derecha. Empezando por la carta de Réplica.

El triple evento de Aniquilación no tienen efecto puesto que no hay Refugios aún.

La triple (dos en la carta de Réplica y una en la de los meteoritos) Crisis Extremófila tampoco tienen efecto dado que no hay vida aún.

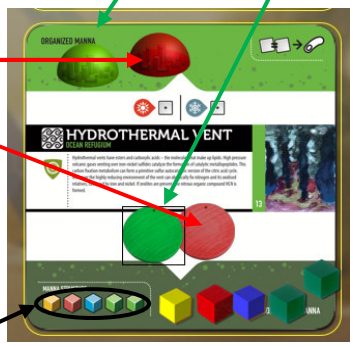
Se crean 2 nuevos Refugios Oceánicos: "FUMAROLAS DE ÓXIDO VERDE" y "RESPIRADEROS HIDROTERMALES". Éstos reciben el maná (cubos) apropiado que se coloca en la parte inferior como maná desorganizado.



ENFRIAMIENTO GLOBAL: Clima frío en el planeta que afectará a los dados que organizan maná en los Refugios.

Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Se mira en la carta de Evento de los "Meteoritos con Agua" el orden de turnos. Como no hay jugador Azul, es turno del Verde que juega un Bionte y su Catalizador para usarlo como Enzima en el Refugio de su color.



El jugador Rojo hace lo mismo, pone Bionte y Catalizador y se convierte en el Progenote puesto que a igualdad de Enzimas y Maná organizado (el Bionte cuenta como Maná organizado) se mira el orden de colores en la ESTRUCTURA DE MANÁ en la parte inferior del Refugio. En ese orden el color rojo va antes que el verde.

El jugador Amarillo tiene ventaja en el Refugio de los Respiraderos si pudiera poner su catalizador, pero ya no hay sitio para más Enzimas. Así que pone su Bionte y Catalizador en las Fumarolas.

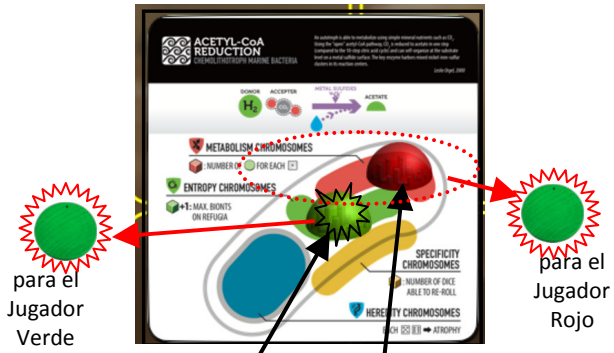
Fase 3, Tirada Autocatalítica

Se resuelve de izquierda a derecha, así que primero se tira en las Fumarolas con sólo 2 dados (sólo está el bionte amarillo):

El "1" organiza un maná y el "6" lo desorganiza y además mata la Enzima amarilla. El jugador decide el maná afectado sea de color amarillo para ganar un catalizador de ese color. El jugador Amarillo no se atreve a Repetir la tirada y se conforma con este resultado.

En los Respiraderos el jugador Rojo (como progenote) tirará 4 dados porque hay dos Biontes. Como Rojo es el progenote no habrá Repetición de las tiradas por no coincidir con el color del Refugio. La tirada es:

No sale ningún "1" por tanto no se organiza ningún maná. El "5" tampoco desorganiza porque está tapado por un Enzima. También aparece un doble, con lo que Rojo puede crear vida pero sólo tendrá 2 cromosomas, los 2 biontes. Rojo cree que así va a ser difícil de sobrevivir y aún así se decide a crear vida, una Bacteria Marina con un cromosoma rojo y otro verde. El maná desorganizado y los enzimas van a la "sopa".



Fase 4, Tirada de Darwin

Rojo tira por su Bacteria recién creada. Son 4 dados debido a que son 2 biontes como cromosomas.

Con el "1" y su cromosoma de metabolismo (rojo), la Bacteria consigue sintetizar catalizadores. Tal como se ve en su carta, crea catalizadores verdes. El "5" significa una Catástrofe de Error, como no tiene cromosomas azules, la Bacteria sufre una Atrofia. Rojo tiene que eliminar el Bionte verde y compensa al jugador Verde con un catalizador de ese color. La Bacteria se queda con un único cromosoma.

Fase 5, Compras

El jugador Rojo sólo tiene 1 catalizador verde para comprar y la única Mutación disponible (la fila activa de los Océanos, que además es la fila nativa de la Bacteria) es de color rojo, por tanto no puede comprarla.

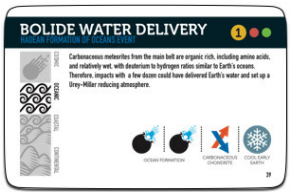
Al final del turno 1 cada jugador tiene lo siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados 1 en Microorganismo	1 verde
Verde	2 no asignados 1 en Microorganismo extranjero (Rojo)	1 verde
Amarillo	2 no asignados 1 en Refugio	1 amarillo

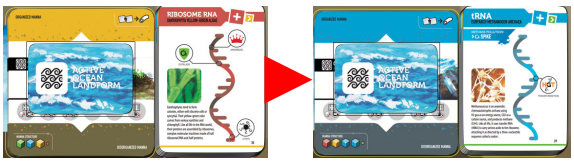
TURNO 2

Fase 1, Eventos

Siguen cayendo “METEORITOS TRANSPORTADORES DE AGUA”



Por tanto los Océanos siguen activos, se “remueve” su mazo de Mutaciones y se aplican los eventos.



Aparecen dos nuevos Refugios “caídos del cielo”, pero desgraciadamente sólo están activos los océanos y sólo le queda un Refugio, los “MONTÍCULOS DE ARCILLA”.

La Bacteria Marina de Rojo se salva *in extremis* de la Crisis Extremófila gracias a su único cromosoma rojo que le vale como Escudo de Calor.

Continúa un clima frío.

Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Aunque el evento de los meteoritos está repetido, el orden de turnos es diferente. Ahora el primer jugador es Amarillo, que decide continuar en las Fumarolas aunque podría cambiar su bionte a los Montículos si quisiera. Vuelve a poner su catalizador amarillo como Enzima.

Después, Rojo pone un Bionte también pero en el nuevo Refugio de los Montículos de Arcilla, pero no pone su único catalizador, porque al ser verde no le da opción a Progenote ya que sabe que el jugador Verde tiene un catalizador de ese color que le permitirá serlo.

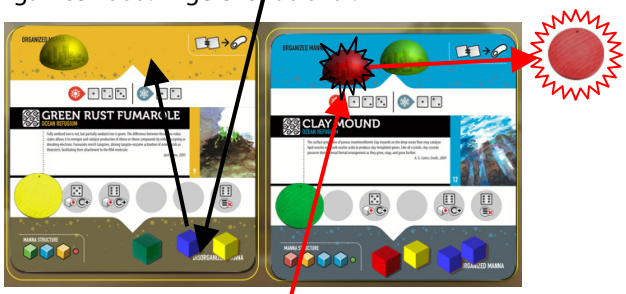
Rojo también podría asignar su catalizador verde como una Vitamina para su bacteria y protegerla de los picos de oxígeno, pero no lo hace.

Verde tiene dos opciones. Puede convertirse en Progenote en cualquiera de los dos Refugios si juega su catalizador verde como Enzima. Se decide por las Arcillas y los Refugios marinos quedan así antes de la Fase siguiente:

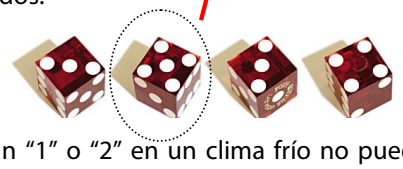
Fase 3, Tirada Autocatalítica

Amarillo lo vuelve a intentar en las Fumarolas tirando dos dados:

Buena tirada que le permite organizar un maná sin que desorganice nada. Elige el cubo azul.



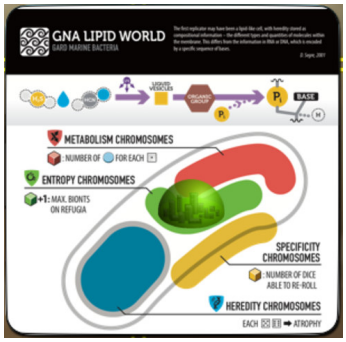
En el Refugio de las Arcillas Verde es el Progenote y tira cuatro dados:



Sin ningún “1” o “2” en un clima frío no puede organizarse ningún maná. Lástima porque si hubiera sido cálido se hubiera organizado 2 maná y la vida que se cree tendría ya 4 cromosomas, que es una buena cantidad para empezar.

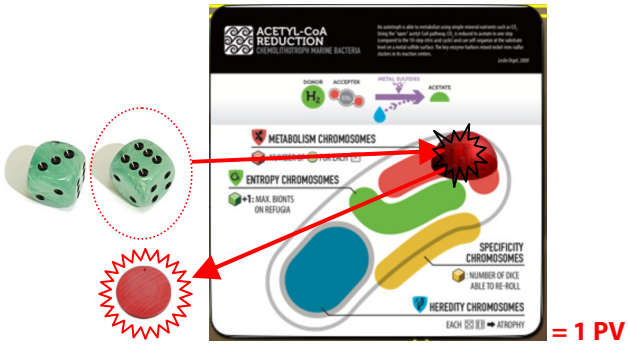
Para empeorar las cosas, el “5” mata un maná. Verde elige que muera el Bionte Rojo que regresa a no asignados pero es compensado con un cromosoma rojo (su color).

Verde puede crear ahora una vida muy pobre que sólo tendría un cromosoma amarillo correspondiente a su bionte. Prueba de todas formas.



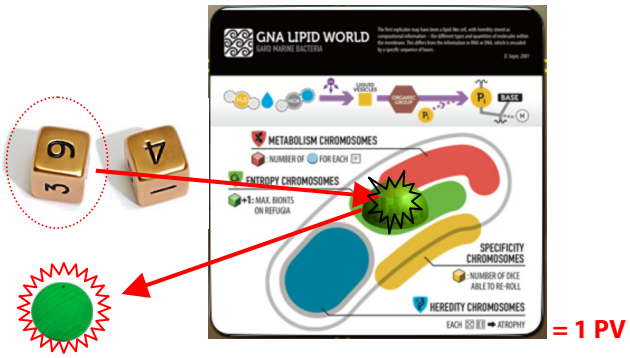
Fase 4, Tirada de Darwin

Turno para Rojo, que tiene un único cromosoma pero que al ser un bionte le permite tirar 2 dados:



Sin "1" ni opción a triple, su cromosoma rojo no consigue crear nuevos catalizadores y además el dado de "6" conlleva la Atrofia y eliminación al no tener protección contra esta nueva Catástrofe de Error. Rojo gana 1 catalizador de su color como Compensación pero se queda sin su microorganismo, aunque guarda la plantilla de Bacteria porque vale 1 PV al final de la partida.

Después el jugador Verde hace su tirada para su nueva vida. Sólo 2 dados por su único bionte.



Resultado similar al anterior. No había opción a biosíntesis y la tirada de "6" es una Catástrofe de Error que sin cromosomas azules significa la muerte para esta bacteria tan frágil. El jugador gana un cromosoma verde como compensación y guarda la plantilla de Bacteria para 1 PV al final de la partida.

Fase 5, Compras

No queda ninguna bacteria viva, así que se pasa a un nuevo turno, ya en la Era siguiente, el Arcaico.

La situación al final del Hádico es la siguiente:

final del turno 1 cada jugador tiene lo siguiente:

Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	3 no asignados	1 verde 2 rojos
Verde	3 no asignados	1 verde
Amarillo	2 no asignados 1 en Refugio	–

TURNO 3

Fase 1, Eventos

Comienza la Era Arcaica creándose en el planeta una densa "NIEBLA DE HIDROCARBURO".

Los Océanos siguen activos y además ahora también los Continentes. Se "remueven" ambos mazos de Mutaciones.

Un nuevo Refugio que "cae del cielo". Como en los océanos ya no quedan Refugios, sólo se crea en los Continentes. El Refugio aparece en disoluciones salinas eutécticas.

La Crisis Extremófila ya no tiene efecto al no haber vida en el planeta.

La Radiación UV tampoco tiene efecto. No hay ningún organismo vivo.

Y el clima sigue siendo frío. El tercer icono de Frío consecutivos, otro más y la Tierra se habrá convertido en una Bola de Hielo.

Fase 2, Asignar Biontes y Catalizadores

Amarillo continúa en sus Fumarolas. No tiene más Catalizadores para poner.

Rojo vuelve a aprovechar que la Estructura de Maná del nuevo Refugio de la Salmuera Eutéctica Continental le permite ser Progenote y juega Bionte y Enzima. Sólo juega 1 catalizador rojo aunque podría jugar más.

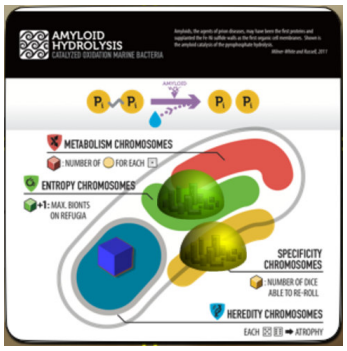
Verde decide aprovechar ahora que la Estructura de Maná de las Fumarolas Marinas le es Favorable y arrebata el ser Progenote a Amarillo. Juega bionte y su catalizador verde.

para el Jugador Amarillo

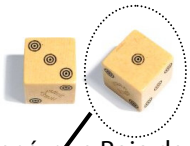
Fase 3, Tirada Autocatalítica

Por orden, Verde tira primero en las Fumarolas con 5 dados ahora que hay un maná organizado allí:

Sólo el "1" organiza un maná y el "6" lo desorganiza y mata el enzima verde. El jugador Verde decide que sea el maná verde el afectado y el jugador Amarillo gana un catalizador verde por ser el Contiende en este Refugio. Además tiene la opción de crear un nuevo microorganismo gracias al doble "5". El jugador Verde cree que teniendo tres cromosomas, y siendo uno el importante azul y otro el también interesante amarillo, debe intentarlo. Crea una Bacteria Marina de Oxidación Catalizada.



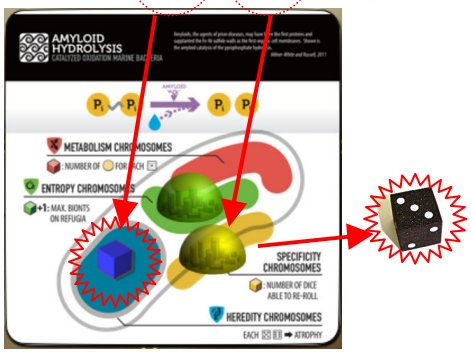
Por su parte, Rojo tira 2 dados en el Refugio Eutéctico:



El "1" organiza un maná, que Rojo decide que será azul y nada más ocurre.

Fase 4, Tirada de Darwin

El jugador Verde hace la tirada para su nueva bacteria. Serán 5 dados por los dos biontes y el cubo azul:



Como la bacteria marina carece de cromosomas rojos no puede bionsintetizar con la tirada de "1", sólo con un triple y no ha salido. Además los dos "6" son dos Catástrofes de Error. Se libra de uno gracias a su cromosoma de herencia (azul) pero el otro le obligará a una Atrofia a menos que el cromosoma de especificidad amarillo lo evite gracias a que le permite repetir uno de los dados. Tira uno de los "6" y saca un "3" y se libra esta vez a lo justo.

Fase 5, Compras

Tanto Amarillo como Verde podrían comprar Mutaciones para la Bacteria verde, pero tienen que usar los catalizadores en la reserva del Jugador Verde y no le quedan, por tanto no pueden comprar nada y el turno acaba aquí.

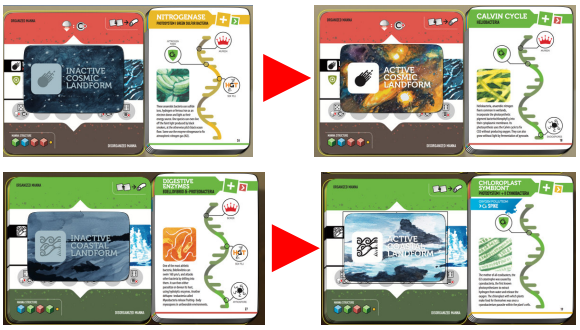
Jugadores	Biontes	Catalizadores
Rojo	2 no asignados 1 en Refugio	1 verde 1 rojo
Verde	2 no asignados 1 en Microorganismo	-
Amarillo	1 no asignado 1 en Refugio 1 en Microorganismo extranjero (Verde)	1 verde

TURNO 4

Fase 1, Eventos

Ya entrados en la Era Arcaica comienza la "RUPTURA DE VAALBARA". Nuestro continente se nos hace pedazos por la irrupción del magma desde el interior del planeta.

Ahora los Refugios activos están en el Espacio Exterior y en las Costas. Se "remueven" los mazos de Mutaciones correspondientes y se aplican los eventos.



Un Refugio que esta vez surge del interior del planeta. En este caso sale de las Costas que es la línea más abajo activa. Las "LAGUNAS DE ZEOLITA". Y el otro Refugio aparece "desde los cielos", es decir de la línea Extraterrestre ahora activa. Cae "POLVO INTERPLANETARIO".

Una débil Radiación UV que no afecta porque la única bacteria viva no tiene Mutaciones.

El clima vuelve a ser Frío por 4ª vez,

Por tanto, puede ocurrir **Armageddon** debido al efecto Tierra Bola de Hielo. Llegados a este punto todos consultan su puntuación para tomar una decisión:

Categorías	Rojo	Verde	Amarillo
Cubos	–	1 en Bacteria	–
Biontes	–	1 en Bacteria	1 en Bacteria extranjera
Trofeos	1	1	–
Dominancia Trófica	–	–	–
TOTAL	**1**	**3**	**1**

Con esta situación, Verde gana la partida porque pide votación "Gaia" y vota "Medea". Pierde la mitad de sus puntos pero redondeado a la mitad a su favor se queda en 2 y sigue siendo superior a los demás jugadores.