

NOVA

Conflicto en la última frontera

Reglas 1.0

TABLA DE CONTENIDO

1. Introducción y filosofía de diseño.....	4	11.2 Acabando el impulso.....	13
2. Control de un sistema.....	4	12. Cartas especiales.....	14
2.1 Zona controlada (ZC).....	4	13. Interfase.....	14
3. Secuencia de juego.....	4	13.1 Economía.....	14
4. Empezando el juego.....	4	13.2 Final de la interfase.....	15
5. Fase naval del impulso.....	5	14. Cómo ganar.....	15
5.1 Jugando cartas.....	5	15. Ejemplos de juego.....	16
5.2 Eventos de carta de Desarrollo.....	5	15.1 Ejemplo de activación de un independiente.....	16
5.3 Cartas de Oportunidad y descartes.....	5	15.2 Ejemplo de tirada de activación.....	16
5.4 Cartas de Sorpresa.....	5	15.3 Ejemplo de ataque y defensa de independientes.....	16
5.5 Acciones.....	5	15.4 Ejemplo de combate espacial.....	16
5.6 Construcción en varios impulsos.....	5	15.5 Ejemplo asumiendo impactos.....	17
5.7 Construcción, refuerzo y eliminación.....	6	15.6 Ejemplo de vencedor y perdedor en un combate.....	17
5.8 Poder naval y comerciantes.....	7	15.7 Ejemplo de retirada y avances.....	17
5.9 Movimiento.....	7	15.8 Ejemplo de combate planetario.....	17
5.10 Exploración.....	7	15.9 Ejemplo de cambio de administración de independiente.....	17
5.11 Ataque a un sistema.....	7	15.10 Ejemplo de cambio de administración de un jugador.....	17
5.12 Ataque a planetas.....	8	15.11 Ejemplo ataques consecutivos.....	18
6. Combate.....	8	15.12 Ejemplo asedio.....	18
6.1 Combate espacial.....	8	16. Contexto.....	18
6.2 Combate planetario.....	9	17. Reglas de escenarios.....	18
6.3 Cambio de administración.....	10	17.1 Región explorada.....	18
7. Independientes.....	10	17.2 Nueva potencia.....	19
7.1 Potencias independientes.....	10	17.3 Independencia.....	19
7.2 Menores independientes.....	10	17.4 Rasgos.....	19
7.3 Alianza con menores independientes.....	10	18. ESCENARIOS.....	19
8. El autómatas - “bot”.....	11	18.1 Escenario Introductorio: ¿Hay alguien ahí fuera?.....	19
8.1 Activación de independientes.....	11	18.2 Escenario solitario: La Génesis de un Imperio.....	20
9. Acuerdos comerciales con menores.....	13	18.3 Escenario solitario: La caída de la República.....	20
10. Tensiones entre jugadores e independientes.....	13	18.4 Escenario solitario: Los invasores.....	21
11. Otras fases del impulso.....	13	18.5 Escenario tributo “Imperium”.....	22
11.1 Fase inicial.....	13	18.6 Escenario: Colonización.....	23

FICHAS DE LAS POTENCIAS

De cuatro colores (rojo, azul, verde y amarillo) para cuatro potencias.

MARCADORES DE CONTROL



Infraestructura base para mover y activar unidades



Permite explotar recursos



Asentamientos humanos
Defensa intrínseca



Asentamientos desarrollados



Planeta altamente urbanizado
Defensa Intrínseca de 2 - o factores de fortaleza

MARCADORES DE JUEGO



Nivel de poder naval del jugador



Nivel de ingresos del jugador



Puntos de Victoria del jugador



Impactos atacando



Impactos cubriendo

UNIDADES MILITARES

Flota de Línea



Factor de combate
Ficha capital

Flota de Escolta



Factor de combate (unidad reducida)

Fortalezas



Tipo de nave

OTRAS FICHAS

Planetas, unidades de estados menores y otros marcadores.



Flota de poder menor
Flota Mixta



Unidad militar especial (entra a través de un desarrollo)



Duración de un desarrollo (se marca en la secuencia de turno)



Tensión entre dos jugadores



Sistema sin explorar



Sin planetas singulares



Permite construir asentamientos, colonias o la capital

El sistema puede tener otro planeta singular



Permite extraer recursos (con Factoría o superior)



Planeta ocupado por un poder menor

Defensa intrínseca de 2 - o flotas de escolta

CARTAS

Divididas en 3 barajas de 30 cartas cada una; una baraja militar (roja), una civil (azul) y una diplomática (amarilla).

A su vez en cada baraja hay 4 tipos de cartas:

- Oportunidad. Eventos que tras jugarlos se descartan.
- Desarrollo. Dan al jugador una ventaja que puede durar varios turnos.
- Sorpresa. Como las cartas de acción, pero pueden ser jugadas en momentos y formas diferentes que la misma carta describe.
- Cartas X. Activan los eventos específicos del escenario, provocan las interfases y activan menús independientes.

Puntos de acción (PAs)

Tratado de comercio con menor independiente

Tipo de baraja

Tipo de carta

- Oportunidad
- Desarrollo
- Sorpresa

[m03] Baraja militar

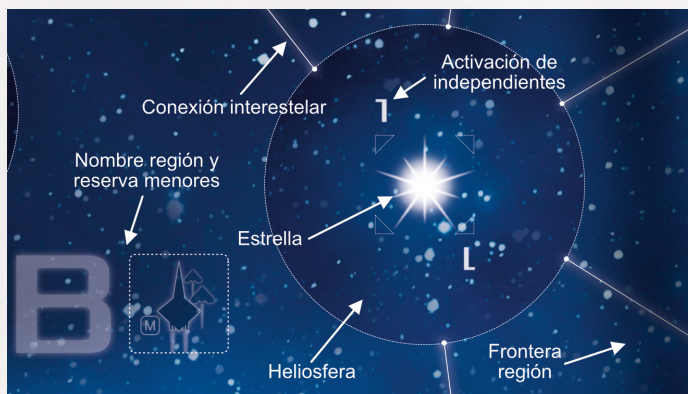
Doctrina

Puedes añadir a tu mario una carta militar de los descartes de impulsos anteriores.

MAPA

Dividido en 8 regiones (2 centrales y 6 periféricas) que a su vez contienen sistemas estelares conectados en grafo.

Los sistemas estelares contienen dos áreas: la estrella y la heliosfera.



PANEL DE PODER NAVAL Y MERCANTES DEL JUGADOR

La ficha de "ingresos" en la posición 1 indica que el jugador añade 1 Punto de Acción (PA) cada impulso a sumar a los que obtenga con cartas.

El jugador ha invertido 4 PAs, de los 10 necesarios, en construir una colonia.

Con el nivel de poder naval en 9 el jugador tiene 5 mercantes. Podría gastar 2 niveles en reforzar fichas de flota de línea y seguir teniendo 5 mercantes.

Poder naval y Mercantes

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Flota

Colonia

1. Introducción y filosofía de diseño

NOVA es un juego de ambientación espacial y de complejidad media donde los jugadores conducen civilizaciones espaciales que compiten entre ellas para conseguir la supremacía en una región del espacio. Para ello deberán de emplear estrategias no solamente militares sino también diplomáticas y económicas.

El juego está articulado en escenarios desde uno a cuatro jugadores, por tanto, puede jugarse en solitario, en pareja o en grupo. Aunque la mecánica está dirigida por cartas, presenta elementos de wargame, y especialmente muchas ideas originales que lo hacen único no solamente en su género.

Las reglas para hacer partidas solitarias se integran muy bien en los escenarios multijugador. Combinan de tal forma que originan una gran variabilidad dentro del mismo escenario. Si añadimos a esto que el planteamiento y la estrategia para vencer en cada uno de estos escenarios varía completamente; tenemos un juego que puede proporcionar partidas memorables con innumerables horas de diversión.

El sistema de escenarios es además elástico, permitiendo a los jugadores diseñar los suyos propios, ambientados en sus universos de ciencia ficción favoritos.

2. Control de un sistema

Un sistema (estelar) tiene varios lugares donde podemos situar fichas:

- Encima del dibujo de la estrella: Aquí se sitúan normalmente unidades militares (y de una sola potencia). Las unidades aquí ubicadas están activas.



- Encima de la ficha de algún **planeta singular** (son las fichas con forma de “D” invertida): Donde podemos ubicar marcadores de control y también unidades militares. Representa un planeta con alguna característica especial dentro del sistema.
- En un planeta (no singular), cualquier sitio dentro de la heliosfera: Exactamente como el caso anterior, pero sobre algún planeta, satélite, planetóide o asteroide sin ningún interés especial (por eso no hay ficha). A un sistema estelar se le supone un número ilimitado (a efectos prácticos) de estos planetas.

Un **sistema se controla** si se tiene al menos una unidad militar activa (encima de la estrella); o bien es la única potencia con marcadores de control en el sistema (y ninguna otra tiene unidades activas en él).

2.1 Zona controlada (ZC)

Una zona controlada corresponde a todos los **sistemas estelares controlados, adyacentes** entre ellos y de la misma potencia.

3. Secuencia de juego

El juego está dividido en turnos, y estos a su vez en impulsos, que juegan de forma alternativa cada jugador.

La secuencia para cada impulso es la siguiente:

1. Fase inicial: Se resuelven asedios y se refuerzan menores aliados.
2. Fase naval: Es la fase principal, donde el jugador puede activar fichas, moverlas, emplazar nuevas unidades y controles, ...
3. Fase de activación: Todas las potencias activan sus unidades.
4. Fase final: El jugador roba carta y, si se da el caso, se efectúa una interfase.

Cuando un jugador ha finalizado su impulso, el de su izquierda comienza el suyo, y así hasta acabar la partida. La estructura de juego no es rígida; los turnos solo finalizan cuando hay interfases, y las interfases suceden de forma aleatoria al final de algunos impulsos.

4. Empezando el juego

Para jugar a NOVA se debe seleccionar un escenario apropiado al número de jugadores y a la duración en turnos que queramos jugar. En cada escenario se detallan los actores implicados (jugadores o llevados por el autómata), el despliegue, las posibles reglas especiales y la secuencia de eventos.

A continuación los jugadores roban 6 cartas (en los escenarios se detalla de qué barajas). Si a algún jugador le sale una carta marcada como “X” (carta especial) la devuelve al mazo y se le da otra, barajando de nuevo al final.

5. Fase naval del impulso

Esta fase es el grueso del impulso. Aquí es donde el jugador juega normalmente sus cartas y efectúa sus acciones.

5.1 Jugando cartas

En su impulso, cada jugador puede jugar las cartas que tenga en la mano de dos formas diferentes: para hacer acciones con el número, o implementando el evento que en ella aparece.

Tanto si se juega para acciones o como evento, sólo es posible jugar una carta en total de los tipos desarrollo u oportunidad (una entre ambos tipos).

Las cartas de sorpresa tienen en el texto el momento en que pueden ser jugadas si es como evento. Las cartas sorpresa, jugadas para acciones sólo pueden serlo en el impulso del jugador pero sin límite (pueden jugarse varias juntas).

Por tanto, **en su impulso un jugador puede jugar hasta una sola carta (de desarrollo u oportunidad como evento o acciones), y todas las cartas sorpresa que desee (sólo para acciones).**

5.2 Eventos de carta de Desarrollo

Los eventos que hay en las cartas de desarrollo tienen una duración de varios turnos. El final del mismo se marca en la casilla de turnos con su correspondiente marcador. Cada evento de desarrollo tiene su propio marcador de final (forma hexagonal).

Estas cartas, una vez jugadas no se descartan sino que permanecen boca arriba al lado del jugador, recordando que el evento tiene un carácter permanente de varios turnos.

Una vez jugada una carta de este tipo, se debe situar su marcador de final de carta de desarrollo (marcadores hexagonales) tantos **turnos completos** después del turno actual como jugadores. Es decir, en una partida de 4 jugadores jugada en el turno 3, el marcador de final de carta de desarrollo se pone en el turno 8 (4 → turno después del actual + 4 → jugadores).

Como se verá más adelante, las cartas de desarrollo de esta forma jugadas, cuentan mientras tengan efecto para el límite máximo de cartas en la mano que puede tener cada jugador.

Las cartas de desarrollo pueden ser descartadas voluntariamente en cualquier momento, procediendo con sus posibles fichas relacionadas como se explicará en la interfase.



Opcionalmente, cualquier carta de desarrollo puede jugarse también para girar por la cara “+” cualquier desarrollo en curso que tenga la potencia (para intentar alargarlo). Esto también se considera evento y, jugada la carta de esta forma, se descarta.

5.3 Cartas de Oportunidad y descartes

Las cartas de oportunidad, jugadas como evento son descartadas inmediatamente. Sucede lo mismo con las cartas de sorpresa, o con cualquier tipo si son utilizadas como puntos de acción (ver acciones).

De forma análoga a las cartas de desarrollo, **las cartas de oportunidad pueden jugarse alternativamente para ubicar tratados comerciales con menores** (se explica más adelante). Esta forma de jugarlas también se considera evento.



5.4 Cartas de Sorpresa

Como las cartas de los tipos anteriores, pueden ser jugadas para realizar el evento que describen, o para usar el número de PAs indicados. No obstante **pueden jugarse todas las que se desee de forma seguida** con las siguientes restricciones:

- Si son jugadas como evento, se hará así en el momento en que se indica en la propia carta. Es posible (y de hecho muy común) jugarlas en el impulso de otros jugadores.
- Las cartas sorpresa jugadas para hacer acciones, deben ser jugadas en el propio impulso, junto con los otros tipos de carta.

5.5 Acciones

En la fase naval los jugadores pueden hacer acciones. Estas acciones se realizan gastando unos **puntos de acción** (en las cartas se abrevia como PA) obtenidos de dos formas: Un número fijo según la economía (ver Base económica) y los obtenidos jugando cartas para acción (tal y como se acaba de ver).

No existe un orden para ello. En su fase naval un jugador puede intercalar el juego de cartas de eventos, hacer acciones con puntos de acción que vengan por la base económica, o bien por las cartas.

En la tabla de acciones y su coste se detallan las posibles acciones que se pueden hacer junto con su coste en puntos de acción.

5.6 Construcción en varios impulsos

Como puede verse, las acciones para construir unidades militares o marcadores de control pueden llegar a costar muchos puntos de acción. Todas aquellas de coste superior a 1 pueden hacerse en impulsos diferentes. Para ello debe de estar disponible la unidad militar/marcador de control. Esta ficha a medio construir se situará en la tarjeta

TABLA DE ACCIONES Y SU COSTE

Acción	Coste	Requisito
Construir/reforzar flota de escolta	1	En cualquier sistema de una ZC
Construir flota de línea ⁽¹⁾	2	En una colonia
Construir fortaleza	3	En una colonia
Reforzar fortaleza	1	En cualquier sistema de una ZC
Mover	1	Desde y hacia un sistema de la misma ZC
Explorar	1	Sistema no explorado adyacente a una ZC
Atacar	1	Sistema explorado adyacente a una ZC (si lo permite el estatus de tensiones)
Construir una base	1	En un planeta de un sistema explorado, adyacente a una ZC (o dentro) y libre de fichas enemigas
Construir una factoría	3	Mismas condiciones que en el caso de la base
Construir un asentamiento	5	En una ZC y sustituyendo una base o factoría (existente al inicio del impulso) y en planetas térreos
Construir una colonia	10	En una ZC y sustituyendo un asentamiento (existente al inicio del impulso)
Construir la capital	10	En una ZC y sustituyendo una colonia (existente al inicio del impulso)
Eliminar una unidad militar o marcador de control	1	Asentamientos o superiores situados en el mapa no pueden eliminarse
Construir un factor naval	2	

(1) Para reforzarlas se usa Poder naval, ver la sección Flotas de línea más adelante.

de jugador, recordando los puntos que llevamos invertidos en ella.

Es necesario gastar al menos un punto de acción en terminar de construir estas fichas, incluso si se lleva gastado más de su coste (por ejemplo porque algún evento lo ha reducido). La ficha entonces se sitúa en el tablero.

Construir un factor naval cuesta 2. En este caso, si gastamos un solo punto de acción, giraremos la ficha de poder naval por la cara +1 para recordarlo. Con otro más, avanzaremos el marcador (y volveremos a girarlo a su posición normal).



5.7 Construcción, refuerzo y eliminación

Hay que tener en cuenta las siguientes consideraciones

- No puede construirse más fichas de cada tipo de las que hay disponibles.
- Las unidades militares se construyen siempre por su lado reducido.
- Las unidades militares recién construidas entran activas (podrán atacar, ...).
- Pueden eliminarse unidades militares y marcadores de control no asediados o en construcción (coste 1). Nunca asentamientos o superior ya construidos.
- En cualquier momento puede cambiarse un marcador de base por otro (normalmente porque se necesita el control que hay por la otra cara de la ficha).

A continuación alguna particularidad para los diferentes tipos de fichas.

Marcadores de control

Las **bases** representan centros logísticos, tanto móviles como más permanentes. Se construyen en planetas sin fichas enemigas, dentro de una ZC, o en un sistema

adyacente a alguna. Como se verá más adelante, el mismo marcador se usa también para representar acumulaciones de suministro, señalando ataques).

Las **factorías** exactamente igual que las bases pero, además, pueden reemplazar si se desea una base (la ficha vuelve a estar disponible).

Los **asentamientos** se construyen en planetas térreos que ya tuvieran al comienzo del impulso una base propia (o factoría) dentro de una ZC.

Las **colonias** siempre sobre asentamientos ya existentes de impulsos anteriores, y la **capital** sobre una colonia (también existente al comienzo del impulso). Como en los casos anteriores, dentro de una ZC.

Si ordenamos los marcadores de control (de menor a mayor importancia) tenemos bases, factorías, asentamientos, colonias y capital. Este orden se usa a veces en las reglas cuando por ejemplo se dice “asentamiento o superior”.



Fortalezas

Grandes construcciones orientadas a la defensa de un sistema, que no son capaces de saltar por sí mismas a otros sistemas.

Deben de construirse siempre en una colonia, pero pueden moverse y reforzarse en cualquier sistema de una ZC. Son muy buenas en defensa pero sólo pueden interceptar ataques en el mismo sistema donde están.

Flotas de escolta

Representan unidades de pequeño porte (flotillas de fragatas, alas de cazas, drones, ...) normalmente escoltas de sus hermanas mayores. También incluye a todas las fuerzas atmosféricas especializadas en la lucha planetaria.

Estas fichas tienen normalmente dos caras, de 1 factor y de 2. Cada factor cuesta un punto. Estas fichas pueden construirse o reforzarse (esto es, pasar de 1 factor a 2) en cualquier lugar de una ZC.

Flotas de línea

Principales fuerzas navales. Como el resto de unidades militares con dos caras (generalmente con 1 y 3 factores). Deben construirse por el lado de menos factores en una colonia, pero el refuerzo (en sistemas de una ZC) se hace trasvasando poder naval a la flota (se explica justo a continuación). De esta forma, para girar una flota de factor 1 a 3, es decir, añadiendo 2 factores, debemos reducir en dos el marcador de poder naval.

Unidades capitales

Son aquellas marcadas con una estrella en la parte inferior derecha. En algunas circunstancias hacen perder o ganar 1 PV (punto de victoria) si son destruidas en batalla (ver Tensiones entre jugadores e independientes).

5.8 Poder naval y comerciantes

Representa el poder naval de una potencia (de un jugador). Es un marcador que varía entre 0 y 19. Cuesta 2 puntos la acción de aumentarlo en 1.

En cualquier momento durante su impulso, los jugadores pueden mover factores de esta reserva de poder naval para girar fichas de flota a su lado aumentado (en general no se puede hacer el trasvase en el sentido contrario).

El nivel de poder naval señala también el número de mercantes de una potencia. Estos mercantes serán necesarios para la economía de la potencia (ver Ingresos).

5.9 Movimiento

Siempre se hace desde un sistema a otro dentro de la misma ZC. Pueden moverse bases y unidades militares. Unidades militares movidas pasan a quedar activas. Muchas veces se utiliza el movimiento exclusivamente para activar una unidad.

5.10 Exploración

En algunos escenarios puede haber sistemas con un planeta marcado como no explorado (consideraremos todo el sistema como inexplorado). Dichos sistemas pueden explorarse si están adyacentes a alguna ZC del jugador, haciendo la acción de exploración.

Al explorar se gira la ficha; los posibles resultados son:

- No hay ningún planeta con interés (se retira el marcador)
- Hay un planeta térreo, rico en recursos o con ambas propiedades.
- Puede haber más de un planeta singular. En este caso se coge al azar una segunda ficha de las no ubicadas en el tablero, y se añade al sistema, procediéndose como en el caso anterior.
- Puede aparecer un menor (ver Menores independientes). Caso de haber un sistema con varios planetas, donde alguno tenga una colonia menor, en el resto se ponen bases de menor (y se añade una flota extra de menor).



5.11 Ataque a un sistema

Con esta acción, el jugador señala un sistema enemigo situando encima un marcador de base propio de entre los disponibles (es decir, no ubicados ya en el tablero). Este sistema debe de estar adyacente a una de sus ZC.

El jugador que anuncia el ataque es el atacante, el que controla el sistema atacado el defensor.

A continuación se explica el ataque (y defensa) para potencias controladas por jugadores. Para atacantes o defensores llevados por el autómatas, debe consultarse el apartado Ataques de/a independientes.

Intercepciones

Atacante (quien hace la acción) y defensor (quien controla el sistema atacado) anuncian, en cualquier orden, qué unidades militares participarán en el posterior combate. El atacante, situando unidades activas de sistemas adyacentes sobre la conexión hacia el sistema atacado. El defensor igual pero, además, puede interceptar con hasta una unidad militar no activa dentro del sistema atacado.

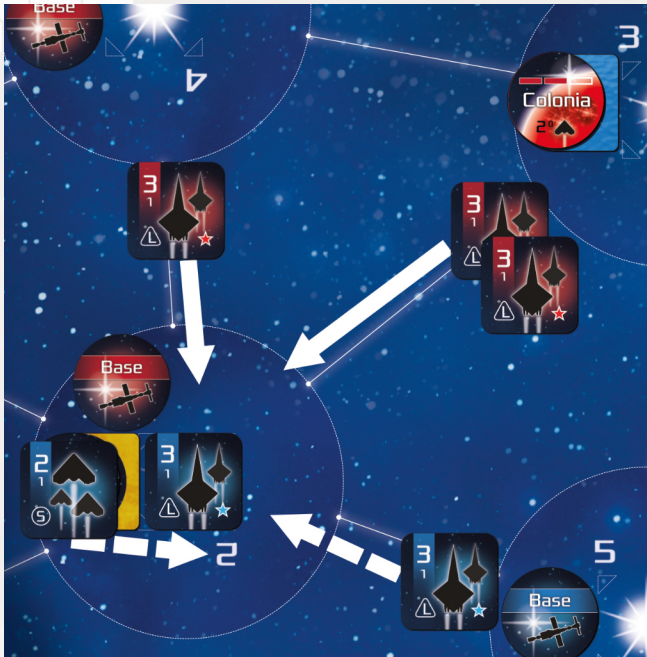
Como excepción a esto último, las unidades militares intrínsecas de un marcador de control (las dibujadas en él) nunca interceptan. Aquí hay que señalar que **las fortalezas sólo pueden interceptar dentro del mismo sistema donde están.**

Cuando se anuncia el ataque, el agresor ha de señalar al menos una ficha que intercepta (se une a) este ataque. A partir de aquí, no hay un orden establecido para el anuncio de las intercepciones. Ahora bien, una vez anunciado que una ficha intercepta, no puede cancelarse.

Retiradas

Unidades activas en el sistema atacado pueden mover inmediatamente a un sistema adyacente de la ZC pero desactivándose. También pueden moverse a algún plane-

ta (singular o no y con o sin marcador de control) dentro del sistema sin combatir.



Usando 1 PA el jugador rojo coloca una base en el sistema 2 para iniciar un ataque con las flotas activas en los sistemas adyacentes 3 y 4. El jugador azul puede defender con la flota activa del sistema atacado, con una unidad inactiva del sistema atacado y con la flota activa en el sistema 5.

Como el atacante (usando PAs) ha movido previamente una flota al sistema 3, esa flota está activa hasta el final del impulso y puede participar en el ataque junto con la flota que está activa gracias a la Colonia.

Victoria y derrota

Tras el combate (ver Combate Espacial) **las unidades derrotadas se desactivan**. En caso de victoria (o si no ha habido combate) unidades atacantes pueden, voluntariamente, avanzar sobre el sistema atacado, quedando activas y pasando a controlar el sistema.

5.12 Ataque a planetas

Como el ataque a un sistema, pero para controlar planetas. Debe de hacerse en sistemas controlados, y en este caso no se permite intercepciones (ni retiradas). El atacante señala un planeta con marcadores de control o unidades enemigas, y combate con todas las unidades activas que desee. El defensor se defiende con lo que tenga en el planeta (ver Combate planetario).

6. Combate

En ataques a sistemas donde se han producido intercepciones, o donde hay unidades defensoras en el sistema que no huyen, se produce el **combate espacial**. En ataques

a planetas con unidades militares tenemos **combates planetarios**.

6.1 Combate espacial

Una vez establecidas las unidades participantes, se sigue la siguiente secuencia:

1. Decisión de tácticas
2. Resolución de impactos recibidos e infringidos
3. Se asumen los impactos
4. Determinación del vencedor
5. En su caso, explotación

Decisión de tácticas

El atacante primero decide sus tácticas; para ello anuncia qué fichas atacantes disparan y qué fichas cubren. El defensor lo anuncia después.

Infligiendo impactos

Para cada una de sus unidades, atacante y defensor lanzan un dado de seis caras por cada factor de la unidad, contabilizando el total de aciertos que obtienen en sus disparos y el de sus coberturas.

Para ello se consulta en la tabla de impactos, donde puede verse el poder de fuego de cada tipo de unidad en la columna "Combate Espacial".

TABLA DE IMPACTOS		
Tipo de Nave	Combate espacial	Combate planetario
Flota de línea	F2 *	F1
Flota de escolta	F1	F2
Fortaleza	F2	F3
Flota mixta	F2	F2

* F3 si estaba activa inicialmente en el sistema atacado y dispara (no si cubre). Incluye los ataques recibidos desde planetas asediados.

Con F1, se obtiene un acierto con un resultado en el dado de "1", y 0 con cualquier otro resultado. Con F2 tenemos 1 acierto con el resultado de "1", 2 aciertos con el resultado de "2", y 0 con cualquier otro. Siguiendo así, para F4 tenemos 1 acierto con el resultado de "1", 2 aciertos con "2", 3 aciertos con "3" y 4 aciertos con "4". Los resultados "5" y "6" producen 0 aciertos.

Cada bando recibe tantos impactos como aciertos en los disparos del oponente, restados de los aciertos en la cobertura que haya obtenido. Si ha obtenidos más aciertos de cobertura que disparos del oponente, el exceso se ignora.

Ver Ejemplo de combate espacial.

Los factores de la tabla pueden variar bajo ciertas circunstancias (eventos, tropas especiales, ...). No obstante, F1 es el mínimo factor y F4 el máximo posible.

Asumiendo impactos

Las unidades militares tienen dos caras (normal y reducida) que indican los factores que contienen. Cada impacto elimina un factor. Una unidad que tenga por la cara reducida un 2 indica que contiene 2 factores, girada por ejemplo por la cara normal con un 4 indica que ahora hay 4 en total. Esta unidad necesita recibir 2 impactos para ser girada otra vez a su cara reducida, y otros 2 para ser eliminada.

Cada bando reparte los impactos recibidos como desee con las siguientes limitaciones en este orden:

1. Se hace una primera ronda donde se reparten impactos para girar fichas inicialmente enteras o eliminar fichas (inicialmente reducidas). Se ha de procurar asumir el máximo número de impactos. En caso de que no se pueda por el tamaño de las fichas, el exceso se ignora.
2. Si después del proceso anterior quedan todavía impactos por asumir, se vuelve a proceder con una segunda ronda (ahora solo deben de quedar unidades giradas).

Ver Ejemplo de toma de impactos.

Determinando el vencedor

El vencedor se determina de la siguiente forma: Si no hay unidades supervivientes vence el defensor; el contrincante que elimina completamente a su adversario (con algún superviviente) es el vencedor. Si ambos contrincantes tienen unidades supervivientes, vence el que ha infringido más impactos (el defensor en caso de empate).

Ver Ejemplo vencedor y perdedor.

Retiradas y avances

Si vence el atacante, el defensor debe evadir con las unidades supervivientes que hubiera activas en el sistema (quedando por tanto inactivas). A continuación el atacante puede avanzar sobre el sistema con las fichas que desee de entre las participantes. Todas estas fichas (tanto si avanzan como si no) continúan activas. En el caso de que hayan marcadores de control (y/o unidades) enemigos, estos se considerarán asediados a partir de ahora.

En caso de victoria del atacante, éste puede explotar con unidades que avanzan sobre el sistema atacado (ver a continuación). Si no lo desea (o en caso de derrota), el marcador de base que señalaba el ataque se vuelve a poner disponible para comprar).

Ver Ejemplo Retirada y avances.

Explotación

Si gana el atacante puede decidir avanzar con alguna(s) unidades(s) sobre el sistema. A continuación puede hacer todos los combates planetarios que desee en el sistema

mientras los vaya ganando todos (sin tener que gastar puntos en la acción para atacar planetas).

Combates espaciales para romper asedios

Exactamente como el caso general, con la particularidad de que el asediado puede unirse al ataque con hasta una unidad asediada del sistema. El ataque puede ser efectuado exclusivamente por el asediado, pero como se acaba de señalar, sólo participará una única ficha.

6.2 Combate planetario

El combate planetario es muy parecido al espacial con algunas diferencias.

Debe de haber un ataque en marcha sobre el sistema, es decir, ha habido un combate espacial victorioso de un atacante que acaba de explotar, o bien el atacante ya controlaba el sistema y vuelve a hacer (por un punto) la acción de atacar (situando de nuevo una base de las disponibles encima de la estrella para señalar el ataque).

El atacante señala un planeta y las unidades militares (activas) con las que desea combatir. El defensor solo puede combatir con una única ficha a su elección, añadiendo todas las unidades intrínsecas de los asentamientos, colonias y capital (las que aparecen dibujadas en el propio marcador de control).

La tabla que se consulta es la de combate planetario, y las bajas en este caso las decide siempre el atacante (tanto las propias como las del enemigo, **incluidas las del planeta que no han combatido**), pero siguiendo las reglas de Asumiendo impactos.

Las fichas atacantes permanecen siempre activas incluso si son derrotadas.

En caso de derrota, el atacante puede, si lo desea, mover el marcador de base que señalaba el ataque hacia un planeta del sistema (para tener alguna base allí), o volverlo a poner como disponible. Todo esto se hace sin coste de acciones. Puede volverse a atacar con otra acción en el mismo impulso.

Si vence el atacante, puede seguir haciendo ataques en el sistema (sin emplear nuevas acciones) sobre el mismo planeta o sobre otros. Obviamente puede detenerse y proceder también como en el caso de derrota, para aprovechar el marcador de base.

Ver Ejemplo ataques consecutivos.

Unidades militares intrínsecas

Algunos marcadores de control tienen unidades intrínsecas. Tras cada combate estas fichas “se regeneran”, por lo que para conquistar este tipo de marcadores deben ser



eliminadas, todas juntas, en un solo combate, e inmediatamente debe ocuparse con fichas atacantes este marcador de control. **Estas unidades solo recibirán impactos cuando sean las únicas que queden.**

6.3 Cambio de administración

Bases y factorías enemigas sin unidades militares y en sistemas controlados, pueden ser eliminadas sin coste alguno. También en la fase de activación, pueden moverse bases propias libremente dentro del sistema (de esta forma una base sobre un planeta no singular puede situarse sobre uno singular del que acaba de eliminarse por ejemplo una base enemiga).

Asentamientos, colonias y capitales no pueden ser destruidas, sino que deben de ocuparse, moviendo alguna unidad militar sobre ellas (el jugador no las reemplaza con sus marcadores de control). Mientras permanezcan unidades militares ocupando este marcador de control, contará a todos los efectos como del ocupante.

Si este marcador es subido de nivel (por ejemplo pasa de asentamiento a colonia), entonces sí se cambia por uno del ocupante (pasando el marcador de control a estar disponible para el antiguo propietario).

Ver Ejemplo cambio de administración de un jugador.

7. Independientes

Según escenarios, por exploración o como eventos de la baraja diplomática, en el juego aparecen potencias independientes que no son llevadas directamente por ningún jugador. Según su importancia, podemos hablar de dos tipos: potencias independientes y menores (independientes).

Todos los independientes tienen un único tipo de unidad militar: la flota mixta (con su propia entrada en la tabla de impactos).

Las unidades de los independientes no están explícitamente en ningún sistema. Cada uno tiene una reserva de flotas construidas, que se marca apilando las fichas de esta reserva junto a alguno de sus sistemas controlados (o en la casilla del mapa correspondiente para menores).

Como se verá, las unidades de esta reserva acudirán a los ataques y defensas del independiente. Una vez resueltos los combates, salvo quedar asediadas, vuelven a la reserva, dejando únicamente los marcadores de control en el sistema que lo señalan como del independiente.

7.1 Potencias independientes

Aparecen exclusivamente según se indica en los escenarios.

Utilizan las mismas fichas que en otros escenarios llevan jugadores (es decir, tiene un color propio), pero no utilizan

fichas de flotas de escolta ni fortalezas. Sus fichas de flotas de línea cuentan como flota mixta (difiere en la Tabla de impactos).

Estas potencias se activan y reaccionan según se describe más adelante (ver El autómata - “bot”).

7.2 Menores independientes

Aparecen generalmente como resultado de una exploración (se ha revelado una colonia de menor).

Todos los menores comparten el mismo color y tipo de fichas. No obstante sólo los de la misma región se consideran el mismo independiente (podemos verlo como aliados que comparten la misma reserva de flota, no se atacan entre ellos y se apoyan en la defensa, como se verá en Ataques de/a independientes).

Cada vez que aparece un menor nuevo como consecuencia de una exploración, se añade (si hay disponibles) una ficha de flota completa a la reserva del menor.

7.3 Alianza con menores independientes

Hay una carta de desarrollo de la baraja diplomática que permite al jugador aliarse con un menor no asediado.



Inicio de la alianza

Jugando esta carta, el jugador tiene estas dos opciones:

- Si hay marcadores de colonia de menor disponibles, puede situar uno en el margen del tablero, junto con una conexión saliente (representa a menores de la región periférica pero fuera del mapa). Para ello, la región periférica debe de estar activa (según el escenario).
- Puede escoger un menor en juego no aliado ya con otro y **en sistemas con un solo planeta.**

En el primer caso, el jugador toma una unidad militar disponible y la sitúa activa tocando la colonia. A efectos de juego, mientras dure la alianza se procede como si hubiese un sistema con la colonia en este margen del tablero.

En el segundo caso, se sitúa la unidad (si hay disponibles) activa en el sistema del menor. Las fichas de la reserva se mantienen (incluso si ya no quedan más menores en la región). Este sistema, ahora aliado de un jugador, deja de contar como menor independiente (ahora puede ser atacado por menores de la región).

En ambos casos, se señala la nueva alianza con la ficha de desarrollo adecuada.

Ventajas de la alianza con menores

Su unidad militar y marcador de control (sólo tienen uno) cuentan a todos los efectos como de la potencia aliada con las siguientes excepciones:

- Al inicio de la fase de activación, se sitúa su unidad militar en su marcador de control. Si está asediado, se destruye la unidad.
- Al inicio del impulso del jugador, si la unidad aliada ha sido destruida, se reconstruye (por el lado reducido) en su marcador de control; si está reducida pasa al lado completo.
- Cuando se descarta el Desarrollo (o si el marcador de control del menor ha sido ocupado) la alianza desaparece. La unidad militar pasa a la reserva de menores de la región (si no asediada). Unidades del antiguo aliado se sitúan inactivas en la heliosfera.
- Si el menor era de una región periférica fuera del tablero, el marcador de colonia se elimina y la unidad militar queda como disponible. Posibles unidades enemigas de otras potencias se mueven al sistema adyacente si propio, o son eliminadas.

8. El autómatas - “bot”

Los independientes realizan acciones y reaccionan tal y como se describe a continuación.

8.1 Activación de independientes

En los escenarios viene marcado cuándo se activan los independientes. Hay ligeras variaciones entre las potencias y los menores independientes.

Potencias independientes

Como puede verse, todos los sistemas tienen un número entre 1 y 6. Cuando, según escenario, una determinada potencia se activa, se lanza un dado. **Cada sistema controlado por la potencia** con ese número se activa, realizando una tirada en la tabla de activación de independientes. Si no hay ninguno se le va restando uno a la

primera tirada hasta que haya al menos un sistema activo. Si se llega a 1 y tampoco hay ningún sistema que coincida, se continúa con el 6.

Menores

Similar al caso anterior, pero ahora **se miran todos los sistemas con menores** de la partida. Además, **miramos también sistemas no explorados**. Para ello, se revelan todos aquellos que coincidan con la tirada. Si corresponden con un menor, se deja en juego (como si hubiese aparecido por una exploración) y se hace su tirada en la tabla de activación de independientes. Si no es un menor, se vuelve a coger otra ficha al azar de planeta sin explorar y se sustituye con la revelada (que pasa ahora al montón disponible junto al tablero).

Hay que tener en cuenta que cada marcador de control de menor se considera un menor diferente. Incluso si están en el mismo sistema. Por tanto, si se activa un sistema con dos marcadores de control menor, se hace una activación por cada uno.

Salvo que el escenario marque otra cosa, **cada evento de la secuencia de los escenarios lleva implícito al final una activación de estos menores**.

Acciones de independientes

Para cada marcador de control que se activa **no asediado**, se lanza un dado en la tabla.

Esta tabla tiene tres columnas: el resultado de la tirada, una condición y una acción. Se comprueba primero la condición que corresponde con la tirada. Si se cumple se hace la acción descrita. Caso de no cumplirse, se va restando uno a la tirada y comprobando las diferentes condicio-

ACCIONES DE LOS INDEPENDIENTES

1D6	Condición	Acción
0-	Ninguna	Nada
1	Hay alguna unidad militar disponible	Coger una unidad y añadirla a la reserva
2	Hay zonas adyacentes sin fichas enemigas	Poner una base en Sistema adyacente al azar entre los que cumplan la condición, explorando si es necesario ⁽¹⁾
3	Hay alguna unidad militar reducida en la reserva	Gírar hasta 2 unidades militares reducidas
4	Hay marcadores de control del menor superiores disponibles	Aumentar el nivel del marcador lo mínimo posible
5	El independiente tiene un acuerdo comercial	El jugador escoge entre bajar un nivel el poder naval o eliminar el acuerdo comercial
6	El independiente tiene fichas en la reserva y adyacente a una base o factoría enemiga	Atacar a un marcador de base o factoría adyacente al azar ⁽²⁾
7	El independiente tiene fichas en la reserva y adyacente a un control enemigo de asentamiento o inferior	Atacar a un marcador de asentamiento o inferior adyacente al azar ⁽²⁾
8+	El independiente tiene fichas en su reserva y adyacente a algún control enemigo	Atacar a un marcador de control al azar, con una ficha adicional por cada resultado por encima de 8 ⁽²⁾

(1) En caso de menores, si el Sistema está en otra región (o aparece otro menor como consecuencia de la exploración) se añade una flota a esa reserva.

(2) Siempre de forma prioritaria hacia la potencia (o menor) con quien no tenga un acuerdo de comercio.

Añade un +1 a la tirada por cada dos flotas enteras en la reserva del independiente.

nes hasta que cumpla con alguna y pueda realizarse la acción.

Independientes asediados

Los independientes que se activan que están asediados no hacen tirada en la tabla anterior. En lugar de esto sitúan (si hay disponible) una flota mixta por el lado completo en el planeta asediado y atacan al asediante (ver Ataques de/a independientes obviando el primer paso).

Ataques de/a independientes

Los independientes pueden atacarse entre ellos (pero obviamente no se atacan a sí mismos). A estos efectos, todos los menores de una misma región, se consideran de la misma potencia.

El ataque de independiente sigue el siguiente guión:

1. Cuando la acción que sale en la tabla de activación de independientes es un ataque, el independiente toma la mitad de flotas en su reserva (redondeo en exceso) y lo sitúa sobre el vértice hacia el sistema objetivo.
2. Cuando le toca, el independiente determina su táctica lanzando un dado en la Tabla de tácticas de independientes. El resultado corresponde con el número de flotas que pone en disparo (el resto en cobertura).
3. Tras las tiradas de combate, las bajas las determina siempre el jugador (siguiendo las reglas de Asumiendo impactos).
4. En caso de victoria en el combate espacial de un ataque, el menor explotará con todas las unidades y atacará (en orden aleatorio) todos los planetas del sistema. El ataque finalizará cuando deje de vencer o haya ocupado todos los planetas del sistema.
5. Tras el ataque, si solo hay presencia del independiente en el sistema, éste pasará ahora a considerarse del

independiente (se cambian los marcadores de control por los equivalentes del independiente o los más parecidos de nivel inferior). Los menores sustituyen inmediatamente las colonias conquistadas por propias, no necesitan “ocuparlas”. Unidades independientes del menor vuelven a su reserva (ver Ejemplo cambio de administración de un independiente).

6. Si el sistema no ha sido completamente ocupado por el independiente, tras proceder con los marcadores conquistados como en el caso anterior, todas las unidades del independiente vuelven a la reserva menos una (entera si es posible) que se deja en el centro del sistema señalando que éste es ahora del independiente. En el futuro, si el sistema es atacado esta unidad se añade a todas las que participen en la defensa de la forma habitual (ver a continuación).

La defensa:

1. Si no la hay, el independiente toma una unidad y la sitúa en el sistema.
2. Por cada sistema adyacente al atacado controlado por el independiente, se toma otra unidad.
3. Lo anterior se hace mientras haya unidades en la reserva del independiente.
4. Como en el caso de ataque, el menor decide su táctica en la tabla de combate de independientes (como es el defensor, ahora lo hace tras el atacante).
5. Si pierde pero hay supervivientes, sitúa una unidad (entera si es posible) en su mejor marcador de control (al azar si varios). El resto vuelven a la reserva.
6. En cuanto el sistema quede libre de invasores, las posibles unidades vuelven a la reserva.

TÁCTICA DE INDEPENDIENTES

1D6	Ataque Espacial	Ataque Planetario	Defensa Espacial	Defensa Planetaria
1-	1	1	0 ⁽¹⁾⁽²⁾	0
2	2	2	0	0
3	2	3	0	0
4	3	3	1	0
5	3	4	2	1
6+ ⁽³⁾	3	4	2	1

Al dado hay que sumar/restar la diferencia de fichas a favor del independiente.

(1) La mejor ficha del independiente se retira al mejor marcador de control del sistema (desempates al azar).

(2) Si el resultado es inferior a 0. Se retiran **todas** las fichas.

(3) Con el resultado de 6+, el independiente aumenta en 1 el factor de disparo de sus mejores naves, por cada resultado que exceda de 5 (por ejemplo, con un 7, atacando en combate espacial, las 2 mejores unidades dispararían con F3 en lugar de F2).

En activaciones, en ataque o en defensa, **el independiente priorizará siempre unidades militares enteras** sobre las reducidas.

Más adelante puede verse un ejemplo completo de ataque y defensa de independientes.

9. Acuerdos comerciales con menores

Los jugadores pueden ubicar acuerdos comerciales sobre colonias de menores. **Cada colonia de menor puede tener un sólo acuerdo comercial en total.**



Todas las cartas de oportunidad tienen un evento genérico que permite ubicar una ficha de **factoría disponible** sobre una colonia de menor. Esta colonia debe de estar en una región con algún sistema dentro de una ZC propia, y no puede estar aliada con otra potencia.

Caso de haber ya un acuerdo comercial con otra potencia, lo anterior sólo puede hacerse si, además, **la potencia que quiere sustituir a la anterior tiene más comerciantes** (ver Poder naval y comerciantes).

Estos acuerdos se pueden eliminar como consecuencia del resultado correspondiente de una activación independiente (ver tabla de acciones de los independientes).

En la interfase, jugadores con acuerdos comerciales que explotan el menor (es decir, le asignan un comerciante) tienen un ingreso adicional.

10. Tensiones entre jugadores e independientes

Las tensiones entre dos jugadores pueden estar en tres estatus:

- En paz (armada o si se quiere guerra fría)
- Guerra limitada
- Guerra total



Se marca con la ficha correspondiente situada a la vista: Si la ficha no está puesta en el tablero quiere decir que hay paz. Caso de estar, según la cara tendremos guerra limitada o guerra total.



Cada uno de estos estatus limitan los ataques que pueden hacerse las potencias de los jugadores:

- En paz: Se permiten ataques sólo a bases
- Guerra limitada: Se permiten ataques a marcadores de control por debajo de colonia. Batallas donde se hayan destruido fichas capitales hacen perder/ganar 1PV (de esta forma, si ambos contendientes han destruido alguna ficha capital no hay variación). Los independien-

tes ignoran esta variación pero no sus contrincantes jugadores.

- Guerra total: Como limitada pero sin restricciones por tipo de marcador de control.

Las tensiones entre jugadores e independientes son siempre de guerra total.

Un jugador puede voluntariamente subir el nivel de tensión a **guerra limitada** con el responsable directo de alguno de estos sucesos:

- Ha perdido un acuerdo comercial.
- Ha perdido un marcador de control inferior al de asentamiento.

Puede subir a **guerra total** si ha perdido un marcador de control de asentamiento o superior.

En la interfase, por mutuo acuerdo los jugadores pueden bajar en 1 el nivel de tensión.

11. Otras fases del impulso

Como se ha visto, la fase naval es la principal dentro del impulso de un jugador. No obstante hay otras que explicamos a continuación.

11.1 Fase inicial

Aquí resolvemos asedios y reforzamos menores aliados. Esto segundo se explicó con más detalle en (Ventajas de la alianza con menores).

Resolución de asedios

Unidades militares en sistemas controlados por otras potencias se consideran asediadas.

En esta fase del impulso del asediante, para cada planeta con unidades militares asediadas, el propietario elige una por la cara completa y la gira. Si no hay ninguna, se elimina una unidad ya girada.

Si el asediador es un independiente, esta fase se hace al comienzo de su activación, eligiendo al azar.

Unidades militares intrínsecas no se ven afectadas por el asedio. Tampoco unidades asediadas por menores.

Ver Ejemplo asedio.

Tras el asedio, y en la fase naval del impulso, puede ser interesante hacer un Cambio de administración.

11.2 Acabando el impulso

Cuando un jugador ha finalizado su fase naval, quedan dos pequeñas fases.

Fase de activación del impulso

En esta fase, **todos los jugadores** repasan los sistemas que controlan, activando hasta una unidad militar por cada marcador de control en sistemas controlados y desactivando el resto.

Las unidades inactivas se sitúan en cualquier planeta (singular o no) de la heliosfera, juntas (apiladas) o separadas (en planetas diferentes), a discreción del jugador.

Aquí puede aprovecharse para redistribuir las unidades militares (y las bases) dentro de cada sistema como se desee.

Nótese que en sistemas con marcadores de control de varias potencias pero no controlados por ninguna de ellas (no hay una unidad militar, activa, encima de la estrella) ninguna de ellas activa unidades militares.

Final del impulso

Como se ha visto brevemente al comienzo, hay un tipo de cartas especiales (marcadas como "X"). Estas cartas sirven para:

- Disparar eventos del escenario.
- Marcar el final de turno.

Todo esto se verá enseguida.

Cuando roba carta, si no sale una de estas, el jugador podrá incorporar la carta a su mano si tiene menos de 6 (es en general el tope de cartas de la mano). A estos efectos, **las cartas en juego como desarrollo cuenta para el tope de 6 cartas de la mano**. Si el jugador ya tiene 6 cartas (entre la mano y sus desarrollos) ésta se descarta.

12. Cartas especiales

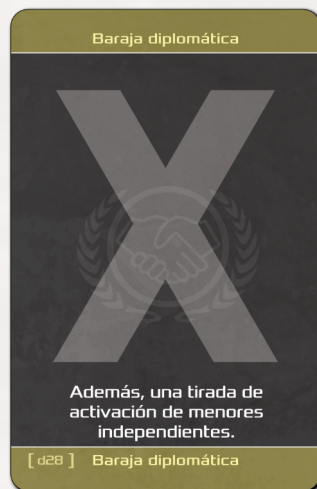
Como se ha visto, al final de su impulso los jugadores roban una carta. Algunas cartas tienen marcada una "X": son cartas especiales.

Cada escenario tiene una secuencia de eventos que van acaeciéndose a lo largo de la partida. Cuando un jugador roba una de estas cartas, se detiene la partida y se hace el evento. La primera carta especial dispara el primer evento, la segunda carta el segundo, y así sucesivamente.

Como se vio en Menores, tras cada evento se activan los menores del escenario.

Hay una excepción a esto: Si se roba la tercera carta X de un mazo no se hace el evento que toca (ni se activan los menores). En su lugar se hace una interfase (ver a continuación).

Hecho el evento (o una posible interfase), el jugador vuelve a robar una carta del mismo mazo.



13. Interfase

Cada vez que un jugador roba la tercera carta X de un mismo mazo, en lugar de aplicar el evento se juega una interfase. Esta interfase no se considera el impulso de ningún jugador, y en ella sólo pueden jugarse las cartas sorpresa que expresamente lo permita su texto.

Se procede con los siguientes pasos:

1. Economía.
2. Contabilización de PV.
3. Avance del turno.
4. Eliminación de avances obsoletos.
5. Confección de una nueva baraja.

13.1 Economía

Cada potencia del juego (las de jugador) tiene un marcador de ingresos, que mide su economía. En esta fase y sólo en esta fase, se recalcula su posición, en función de los ingresos de la potencia y de su mantenimiento.



Ingresos

Se calculan de la siguiente forma:

- Se asigna cada uno de los mercantes a un **sistema** no asediado del jugador (se dice entonces que el sistema, con todos sus planetas, está siendo explotado).
- Cada planeta explotado con una factoría o superior y **rico en recursos**, proporciona un ingreso.
- Cada planeta explotado con una colonia o capital, proporciona un ingreso adicional al anterior.
- Cada planeta explotado con un acuerdo comercial (ver Acuerdos comerciales con menores) proporciona un ingreso.

Mantenimiento

Los jugadores contabilizan uno de mantenimiento por cada ficha de flota de línea, escolta, fortaleza y base.

Base económica

La filas corresponden con el ingresos (p.ej 0:1 indica entre 0 y 1 de ingreso) y las columnas el mantenimiento (p.ej 0:4 indica mantenimiento entre 0 y 4).

Cruzando ingresos y mantenimiento se obtiene la base económica de la potencia, que será de 0, o el indicado en la tabla. Este número corresponde con unos puntos de acción fijos que dispone cada potencia durante cada impulso. Como se ha visto, esta base puede variar en cada interfase (y sólo en ese momento).

BASE ECONÓMICA (INGRESOS)						
Número de unidades militares y bases						
Ingresos	0:4	5:9	10:14	15:19	20:24	25:29
0-1						
2-3	1					
4-5	1	1				
6-7	2	1	1			
8-9	2	2	1	1		
10+	3	2	2	1	1	

El número resultante de cruzar la cantidad de ingresos (líneas) con el número de unidades militares y bases (columnas) es la cantidad de PAs extras por impulso hasta la siguiente interfase.

13.2 Final de la interfase

Contabilizando PV

Cada asentamiento o colonia (incluidos menores aliados) proporciona 1PV y cada capital 2PV, que se añaden al marcador de cada jugador.

Avance de turno

Ahora se cuentan las cartas jugadas de la baraja (del mazo donde ha salido la carta especial). Por cada 10 o fracción, se mueve una posición el marcador de turno. Si llega (o rebasa) el marcado como final por el escenario, la partida acaba.

Eliminación de avances obsoletos

Avances con sus fichas asociadas en la casilla que marca la ficha de turno (o a su izquierda) caducan, y deben de ser retirados (el desarrollo finaliza).

Cartas de desarrollos finalizados se añaden al mazo de descartes. Si venían con fichas (muchos de los militares), los de flota de escolta se cambian por fichas enteras de flota de escolta (si no hay disponibles se pierden). Los de flota de línea se sustituyen por fichas por el lado 3¹ (si es posible por disponibilidad de fichas). Factores sobrantes se añaden a su poder naval.

Una excepción son los desarrollos con su ficha por la cara "+". Estos desarrollos no caducan pero se vuelve a poner su ficha por la cara normal (nada impide al jugador volver a emplear otra carta de desarrollo para volver a girarla).

Ahora los jugadores pueden, si están ambos de acuerdo, bajar la tensión (ver Tensiones entre jugadores e independientes).

Nueva baraja

Se toman las cartas de la baraja sin jugar y los descartes (que incluyen desarrollos finalizados) y se baraja todo de nuevo.

14. Cómo ganar

En escenarios de varios jugadores, el juego finaliza, como norma general, en cuanto se llega o rebasa el turno indicado en el escenario. Gana el jugador con más PV acumulados. En caso de empate, el juego se alarga hasta el instante en que se rompa el empate y haya un sólo jugador con más PV acumulados que cualquier otro.

En los escenarios solitarios se indican los puntos de victoria para alcanzar el empate, y para la victoria.

15. Ejemplos de juego

En la siguiente sección se explica un ejemplo de juego donde una potencia independiente ataca a un menor mientras el/los jugador/es observa el desenlace comiendo palomitas.

Estamos en el escenario solitario: La Génesis de un Imperio. La primera potencia independiente ha irrumpido en la región 1. El jugador ha finalizado su impulso y ha robado una carta de desarrollo, que activa precisamente a esta potencia.

15.1 Ejemplo de activación de un independiente

La potencia controla 3 sistemas (son los que pueden activarse). Se lanza un dado y se obtiene un "2". Como ningún sistema tiene ese número se sustrae uno. Ahora tenemos "1" que coincide con un sólo sistema de los posibles que pueden activarse (a veces se activan varios si tienen el mismo número de activación).

15.2 Ejemplo de tirada de activación

Hacemos una tirada para el sistema que se activa. Hemos de añadir "2" a la tirada (el bonificador por las 4 flotas enteras en la reserva de la potencia).

Con un $5 (+2) = 7$ podríamos atacar un asentamiento (o inferior) adyacente. Como no hay ninguno pasamos al resultado anterior (de 6) donde tampoco se cumple la condición. Así vamos restando uno hasta llegar al resultado de 1, que supondría reforzar con una unidad más la reserva del independiente.

Supongamos no obstante que la potencia obtiene un $6 (+2) = 8$ (que es atacar a cualquier tipo de marcador de control). Ahora la colonia del menor en el sistema 6 será atacada.

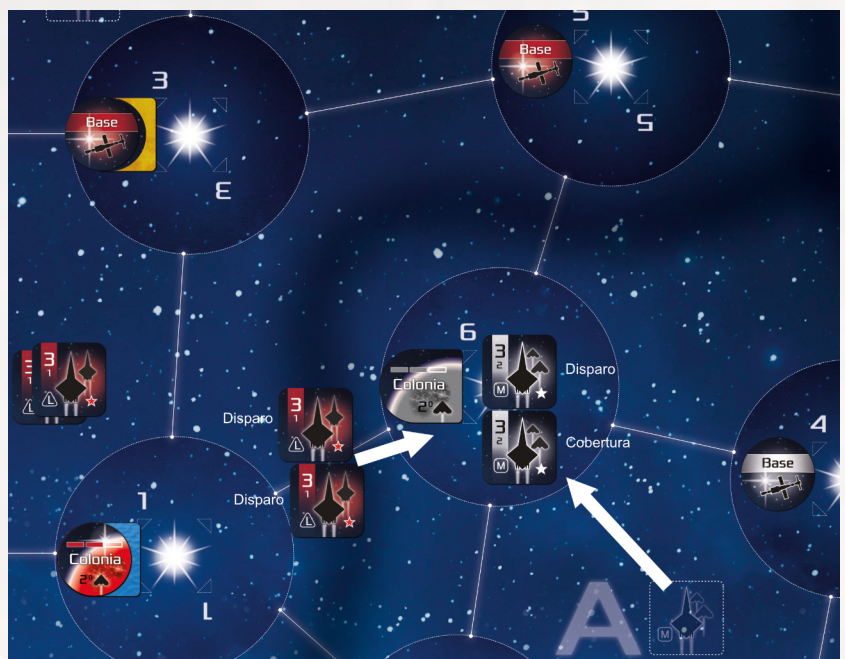
15.3 Ejemplo de ataque y defensa de independientes

La potencia independiente ataca con la mitad de su reserva (redondeado hacia arriba) que son 2 flotas mixtas. El menor se defiende con 1 flota, y 1 más por cada sistema adyacente controlado por menores en la misma región (otra flota gracias a la base del sistema 4).

15.4 Ejemplo de combate espacial

Primero el atacante decide tácticas. Lanza en la tabla táctica de combate independiente (sin bonificador por la diferencia en flotas. Son 2 contra 2). Con un 4 pondría 3 flotas con orden de disparo. Solo tiene 2 (que disparan).

El defensor decide ahora tácticas. Con otro 4. Pone 1 flota en disparo (y el resto, la otra, cubriendo).



El atacante lanza 6 dados (por sus 6 factores). Obtiene 5,5,4,3 (fallos), 2 y 1: total hace 3 aciertos en disparo. La ficha que dispara del defensor (también con 3 factores) hace 5, 4 y 1: 1 acierto en disparo. Ahora la que defiende, que con una tirada de 6, 6 y 1 otro acierto en cobertura.

Resultado: el atacante recibe 1 impacto, el defensor 3, pero con su acierto en cobertura lo deja en 2 impactos.

15.5 Ejemplo asumiendo impactos

Para girar las fichas atacantes se necesitan 2 impactos (pasar 3 a 1), como no hay suficientes se ignora. El defensor recibe 2 (gira las dos fichas por la cara 2³).

15.6 Ejemplo de vencedor y perdedor en un combate

Hay supervivientes por ambos bandos, pero el atacante ha hecho más impactos. Por tanto éste es el vencedor.

15.7 Ejemplo de retirada y avances

La potencia independiente automáticamente explota y avanza con todo sobre el sistema del menor. Éste, automáticamente toma una de las flotas y la retira encima de la colonia (el mejor marcador de control). La otra vuelve a la reserva.

15.8 Ejemplo de combate planetario

La potencia ahora irá atacando todos los marcadores de control (mientras venza). Comienza con el único que hay y hace otro combate como el anterior. Ahora por parte defensora tenemos la flota mixta (girada) y la defensa intrínseca de la colonia (2 flotas de escolta). Se deciden tácticas (con +1 para el atacante y -1 para el defensor por la diferencia de fichas, ya que las unidades intrínsecas no cuentan). En las columnas de combate planetario se obtienen sendas tiradas para atacante y defensor de 3 y 5 (que aplicando bonificadores quedan ambas en 4). Tenemos por tanto que las unidades atacantes disparan, y ambas defensoras (la ficha y la intrínseca) hacen cobertura.

El atacante obtiene (6,6,3,2, 2 y 1) = 5 aciertos. El defensor con la ficha girada (5,1) = 1 acierto. La flota de escolta intrínseca (4, 1) = 1 acierto.

Tenemos por tanto que el defensor recibe (5 - 2) = 3 impactos. Se elimina la flota mixta (2 impactos), pero el que queda no es suficiente para eliminar de un golpe las 2 flotas intrínsecas.

Como ha sido una victoria, el atacante vuelve a intentarlo hasta que consiga hacer 2 impactos de diferencia, o deje de vencer.

15.9 Ejemplo de cambio de administración de independiente

En caso de victoria del atacante, al ser un independiente retiraría la unidad militar a la reserva. Además, cambiaría el marcador de control por el equivalente propio o inmediatamente inferior disponible. Por ejemplo, si tuviera todas las colonias en el tablero, ubicaría un asentamiento (si tuviera disponibles, sino una factoría, luego una base y en su caso, lo dejaría vacío).

15.10 Ejemplo de cambio de administración de un jugador

Si en el caso anterior el atacante fuese un jugador y hubiese vencido consiguiendo hacer 2 impactos (seguramente habría tenido que utilizar flotas de escolta, ya que la flota de línea tiene un factor muy malo atacando planetas); habría situado un unidad militar atacante en la colonia. A partir de ahora, mientras haya encima una unidad militar, la colonia cuenta a todos los efectos como del ocupante. La ficha ocupante podrá interceptar ataques al propio sistema, pero si en algún mo-



- En planetas ricos y no tóreos se dejan factorías o asentamientos.
 - En los planetas tóreos se dejan asentamientos o superior.
4. Si quedan colonias entre los marcadores disponibles, el jugador sitúa estas colonias en planetas tóreos que hayan quedado sólo con la base (si hay más planetas que colonias, el jugador escoge).
 5. Para acabar, si hay disponibles, se sitúan las bases mínimas posibles para que todos los marcadores de control queden en el mínimo número de ZCs (si hay varias posibilidades equivalentes, escoge el jugador).

17.2 Nueva potencia

Cuando aparece este evento, se selecciona el color de un jugador para esta potencia independiente. Solo se utilizan los marcadores de control y las unidades militares de flota de línea (que ahora son flota mixta). Se hacen los siguiente pasos:

1. Se lanza un dado para ver por cual de las 6 regiones periféricas aparece. Esta región entra ahora en el juego.
2. Si ya hay otra potencia en la región, se va restando 1 al dado hasta que obtener una región libre. Si se llega a 1, se continúa por el 6.
3. A continuación se aplica la regla de región explorada para la potencia. Si no aparece ninguna colonia (o capital) de la potencia, el jugador toma una, escoge un sistema (preferiblemente en planetas tóreos) y la sitúa sustituyendo lo que haya.
4. Se añaden 4 flotas a la reserva de la potencia.

La potencia desaparece si se queda sin marcadores de control en el tablero.

18. ESCENARIOS

Los escenarios comienzan situando la ficha de turno en el 0, y la de final de escenario en la casilla señalada por la Duración. La partida finaliza en cuanto la primera llega o rebasa la segunda. Por ejemplo, para 3 turnos se sitúa el inicio en 0 y el final en 3.

El juego está muy centrado en el relato; se ha potenciado que el azar produzca partidas muy diferentes unas de otras, pero esto mismo hace variar también sus respectivas dificultades. Los puntos para el empate o la victoria, por tanto, son meramente orientativos.

17.3 Independencia

Este procedimiento convierte en menores algunos marcadores de control del jugador. Se siguen los siguientes pasos:

1. Se hace una tirada de activación entre los sistemas controlados por el jugador con asentamientos o colonias (como la de activación de una potencia pero para los sistemas indicados).
2. El jugador sustituye su marcador de control de asentamiento/colonia por el de colonia de menor (puede darse el caso de que afecte a más de uno). Si era un sistema de menor ocupado, vuelve a su situación anterior.
3. Si hubieran marcadores de otros tipos también presentes en el sistema, se cambian por bases de menor.
4. Se añade una flota mixta por cada nueva colonia menor (de la forma usual).
5. Posibles unidades militares en el sistema independizado se mueven a la capital (si controlada, sino se pierden).

17.4 Rasgos

Algunas potencias llevadas por jugadores tienen ciertos rasgos que limitan las barajas de las que pueden robar.

Rasgo militar: Se aplica a potencias militaristas. Estos jugadores sólo pueden robar de otras barajas (que no sea la militar), si entre sus desarrollos jugados y cartas en la mano, tienen más cartas militares que del resto de tipos juntas.

Rasgo diplomático: Potencias que hacen de la diplomacia su esencia. Misma regla que el caso anterior, pero aplicado a la baraja diplomática.

Rasgo civil: Potencias muy centradas en el desarrollo. Como en los casos anteriores pero para cartas de temática civil.

18.1 Escenario Introductorio: ¿Hay alguien ahí fuera?

Jugadores: 1 Duración: 3 turnos

PV empate - victoria: 9 - 11

Descripción

Después de una larga época de oscuridad en el planeta Cornelia, la humanidad ha vuelto a descubrir el viaje interestelar y se prepara para salir al espacio.

¿Encontrará a alguien ahí fuera?

Despliegue

1. El jugador selecciona un único planeta téreo y rico y

lo ubica en el sistema que desee de las regiones centrales junto con una de sus colonias. Se sitúa en el resto de sistemas de estas regiones planetas por el lado oculto. Las regiones de la periferia se dejan vacías (no participan).

2. El jugador roba sus 6 cartas (solo baraja civil).
3. Ingresos iniciales y poder naval: 0.

Reglas especiales

- El jugador solo puede robar de la baraja civil.
- Las regiones periféricas no existen en este escenario (se procede como si ni siquiera estuvieran impresas en el tablero).

Secuencia de eventos para las cartas especiales

1. Oleada colonial: El jugador puede gastar 10 PAs para construir o reforzar.
2. Nuevo orden: Como Oleada colonial, pero antes el jugador selecciona entre un desarrollo militar u otro diplomático escogidos al azar, que añade a su mano (funciona como cualquier desarrollo).
3. (y sucesivos): Se hace una segunda tirada de activación para los menores independientes.

18.2 Escenario solitario: La Génesis de un Imperio

Jugadores: 1 Duración: 5 turnos

PV empate - victoria: 14 - 18

Descripción

En el planeta Barkeno saben que el espacio puede ser un lugar peligroso, pero también lleno de aventuras y oportunidades. El redescubrimiento de los viajes interestelares los enfrentará a su destino en la galaxia.

Despliegue

1. El jugador selecciona un único planeta térreo y rico y lo ubica en el sistema que desee de las regiones centrales junto con una de sus colonias. Se sitúa en el resto de sistemas de estas regiones planetas por el lado oculto. Las regiones periféricas se dejan vacías (de momento no participan).
2. El jugador roba sus 6 cartas (solo baraja civil).
3. Ingresos iniciales y poder naval: 0
4. El jugador puede gastar 10 puntos en acciones para construir o reforzar (no puede por tanto explorar).

Reglas especiales

- El jugador solo puede robar de la baraja civil.
- Las regiones periféricas no existen en este escenario (se procede como si ni siquiera estuvieran impresas en el tablero) hasta que aparece en ellas una potencia independiente.

Secuencia de eventos para las cartas especiales

1. Boom de exploración: Aumenta en 1 el marcador de ingresos (hasta la próxima carta especial).
2. Oleada colonial: El jugador puede gastar 10 PAs en acciones para construir o reforzar. Se cancela el efecto de la carta especial anterior.
3. Nueva potencia que se activa cada vez que robes una carta de desarrollo (ver reglas de escenario Nueva potencia). El jugador selecciona entre 1 desarrollo militar y otro diplomático escogidos al azar, que pone en su mano. Se gana 1 PV por cada turno anterior al 3 en que aparezca.
4. Como el anterior pero son cartas de oportunidad las que activan ahora a esta otra potencia (también toma el desarrollo militar/diplomático). Ahora se gana 1 PV por cada turno anterior al 4 en que aparezca.
5. Como anteriores pero la potencia se activa con cartas de sorpresa. Ahora se gana 1 PV por cada turno anterior al 5 en que aparezca.
6. (y sucesivos) Se hace una segunda tirada de activación para los menores independientes. El jugador vuelve a seleccionar entre 1 desarrollo militar y otro diplomático escogidos al azar, que pone en su mano.

18.3 Escenario solitario: La caída de la República

Jugadores: 1 Duración: 5 turnos

PV empate - victoria: 24 - 30

Descripción

Corren tiempos de crisis para la República. La corrupción ha podrido los centros de poder y la periferia se revuelve en medio de una crisis económica y un caos sin precedentes.

Como gobernador de la lejana región de Olotia, se te ha encomendado la misión de restaurar el poder republicano, sorteando los innumerables peligros externos e internos.

Despliegue

1. Se toma un color para el jugador, y se aplica la regla de región explorada para una extensión que comprende ambas regiones centrales y dos periféricas contiguas al azar (son la frontera con la república). El resto de regiones periféricas se dejan vacías (de momento no participan).
2. Si no ha aparecido la capital, el jugador la toma de donde esté, y la sitúa sustituyendo el marcador de control que quiera (preferiblemente en un planeta térreo). Obviamente no en sistemas controlados por un menor.
3. El jugador roba sus 6 cartas (solo baraja diplomática).
4. El jugador puede gastar 10 puntos en acciones para

construir o reforzar.

5. Ingresos iniciales: 0
6. Poder naval: 1
7. PV iniciales: 20 - 1 por asentamiento - 2 por colonia iniciales (del jugador y los menores).

Reglas especiales

- El jugador solo puede robar de la baraja diplomática.
- Las 4 regiones periféricas restantes permanecen fuera del juego hasta que aparece en ellas una potencia independiente.
- El jugador solo tiene disponibles 3 unidades militares de cada tipo.
- Por la corrupción, el coste de mantenimiento de las unidades militares es el doble.
- El jugador no puede construir de asentamientos para arriba.

Secuencia de eventos para las cartas especiales

1. Si el jugador tiene 3 colonias se aplica la regla de Independencia. Si no, se pasa al siguiente evento (el 2).
2. Nueva potencia que se activa cada vez que robes una carta de desarrollo (ver reglas de escenario Nueva potencia).
3. Si el jugador tiene 2 o 3 colonias se aplica la regla de Independencia. Si no, se pasa al siguiente evento (el 4).
4. Nueva potencia que se activa cada vez que robes una carta de oportunidad (ver reglas de escenario Nueva potencia). Ganas 1PV por cada turno anterior al 4 en que aparezca.
5. Refuerzos imperiales. Selecciona al azar un desarrollo militar con fichas y añádelo a tu mano. Cuando lo juegues, si todavía controlas la capital, sitúa todas sus fichas ya construidas en el sistema.
6. Nueva potencia que se activa cada vez que robes una carta de sorpresa (ver reglas de escenario Nueva potencia). Ganas 1PV por cada turno anterior al 5 en que aparezca.
7. (y sucesivos) Si al jugador todavía le quedan colonias o asentamientos, aplicar la regla de Independencia.

18.4 Escenario solitario: Los invasores

Jugadores: 1 Duración: 3 turnos
PV victoria: 10

Descripción

Reina la paz y la armonía entre los reinos de Vilafrankia y Penedia. Después de unos inicios algo turbulentos por fin se creó la confederación. Ahora el respeto, la empatía y la colaboración marcan las vidas de estas gentes.

Se te ha ordenado erradicar a esos degenerados. Y se te ha ordenado hacerlo ahora. Esclaviza a ese rebaño de borregos o enfréntate a la ira del Líder supremo.

Despliegue

1. Se aplica la regla de Nueva potencia, pero sobre cada una de las dos regiones centrales.
2. Si tenemos en total menos de 8 marcadores de control de asentamiento o colonia, se repite el punto anterior.
3. Para cada potencia independiente sin capital, se saca de donde esté y se sitúa en su región a elección del jugador (preferiblemente en un planeta térreo). Si es preciso se sustituye el marcador de control que hubiera.
4. El jugador llevará uno de los dos colores sobrantes. Se lanza un dado para ver por cual de las 6 regiones periféricas aparece. Se sitúa una base en cada uno de los 3 sistemas.
5. El jugador toma al azar un desarrollo militar con fichas y lo sitúa como recién jugado. Baraja y roba de la baraja las otras 5 cartas (solo baraja militar)
6. El jugador puede gastar 10 puntos en acciones para construir o reforzar.
7. Ingresos iniciales: 0
8. Poder naval: 3
9. PV iniciales: 10 - 1 por asentamiento o colonia de entre todos los independientes del inicio (mínimo 0).

Reglas especiales

- El jugador solo puede robar de la bajara militar.
- El jugador pueden construir unidades militares en las bases iniciales como si fuesen colonias.
- Los independientes (potencias y menores) no se atacan entre ellos (siempre al jugador).
- La potencia del sector A se activa con desarrollos y del sector B con cartas de oportunidad.
- Hasta que salga la primera carta especial, los independientes sustraen 5 a la tirada de activación.
- No hay empate, el líder supremo no tolera nada diferente a la victoria.

Secuencia de eventos para las cartas especiales

1. Segunda oleada: El jugador tiene 5 puntos en acciones para construir o reforzar. Los independientes sustraen (sólo) 1 a la tirada de activación.
2. Refuerzos: El jugador aumenta en 3 su poder naval. Los independientes dejan de tener el -1 en la activación.
3. (y sucesivos) Rebelión: Haz una tirada de activación de menor, pero incluyendo asentamientos o superiores

ocupados. Procede como si te hubieran jugado carta diplomática de Rebelión.

18.5 Escenario tributo “Imperium”

Jugadores: 2

Duración: 7 turnos

Descripción

En la frontera del decadente imperio galáctico, una nueva potencia acaba de emerger: “La república”, con una vitalidad que amenaza a la provincia imperial vecina.

Despliegue

1. Un jugador lleva el gobierno provincial (del Imperio) y el otro la República. El gobernador tiene rasgo diplomático, y la República civil (se aplican reglas de Rasgos). Cada uno escoge un color.
2. Se aplica la regla de región explorada sobre una región central al azar, junto con otra periférica adyacente (escogida por el gobernador después).
3. Si no ha aparecido la capital, el gobernador la toma de donde esté, y la sitúa sustituyendo la base que quiera, preferiblemente en un planeta térreo (obviamente no en sistemas controlados por un menor).
4. La República selecciona un único planeta térreo y rico, y lo ubica en el sistema que desee de la otra región central, poniendo encima su capital. Se sitúan en el resto de sistemas de esta región planetas por el lado oculto. Las cinco regiones de la periferia restantes se dejan vacías (no participan de momento).
5. Se sacan de la baraja los desarrollos militares estación de combate, acorazados y tropas de asalto.
6. Los jugadores roban 6 cartas
7. El gobernador puede gastar 10 puntos en acciones para construir o reforzar. Su poder naval inicial es de 5.
8. La República puede gastar 10 puntos + 5 puntos por cada asentamiento imperial + 10 puntos por cada colonia, en acciones para construir. Su poder naval inicial es de 0.
9. La tensión inicial entre el gobernador y la República es de guerra limitada.
10. Comienza el imperio.

Reglas especiales

- El imperio no puede construir asentamientos ni colonias. Las exploraciones le cuestan una acción extra.
- El imperio no puede tener en el tablero más de 3 flotas de línea.
- El imperio no hace la fase de economía. Tiene siempre una base económica 0.
- El imperio no puede jugar eventos de desarrollo militar.

Secuencia de eventos para las cartas especiales

Se lanza un dado y se consulta la siguiente lista, sumando el turno en que se esté.

1. Recentralización. La base económica del gobernador pasa a 0 (si no lo estaba ya). Se pierden todos los desarrollos militares que éste pudiera tener (se procede como en la interfase).

2. Boom económico. La República aumenta 1 su base económica hasta el siguiente evento.
3. Atención Imperial. Los PV por batallas se doblan hasta el siguiente evento. Apelación imperial.
4. Crisis en la frontera. El jugador imperial puede reducir en 5 su poder naval para ganar 1 PV. Apelación imperial con -1 si no lo hace.
5. Sucesión Imperial.
6. Tregua. Los jugadores cuentan la tensión como en paz hasta el siguiente evento.
7. Ofensiva ordenada. En su siguiente impulso, el gobernador dispone de 3 puntos extra para hacer movimientos o ataques. Gana 2 PV si arrebató a la República algún sistema. Los pierde si no lo consigue y además, no ha hecho ninguna batalla donde algún bando haya perdido una unidad capital. Apelación imperial con +1 o -1 o según resultado (si gana el PV, pierde el PV, o si se queda igual).
8. Manumisión de esclavos. El Imperio puede construir asentamientos y colonias hasta el siguiente evento.
9. Exterminadores (si ya en juego, se procede como en tregua):
 - Aparece una nueva potencia que se activa cada vez que se robe una carta de oportunidad (ver reglas de escenario Nueva potencia). Esta potencia se pone al azar en alguna región que no esté activa, pero preferiblemente con algún sistema adyacente a alguna ZC de la República.
 - Se sitúa también otra segunda, pero que se activa con cartas sorpresa y aparece preferiblemente adyacente al imperio.
 - Estas dos potencias no se atacan entre ellas.

Apelación Imperial

El gobernador escoge una tabla y lanza el dado.

1D6	APELACIÓN: ECONOMÍA
2-	Recentralización (ver evento)
3,4,5	Sin efecto
6	+1 Ingreso
7+	+2 Ingreso

1D6	APELACIÓN: DESARROLLO MILITAR
1-	Recentralización
2,3,4	Sin efecto
5	Se permite construir todas las Flotas de línea disponibles
6	Disponible desarrollo de tropas de asalto*
7	Disponible desarrollo de acorazados*
8+	Disponible desarrollo de estación de combate*

* El Imperio envía estas unidades a la provincia. A efectos de juego, se permite al gobernador construir los Desarrollos obtenidos (las cartas no cuentan para el límite de mano ni de temática).

Sucesión imperial

Se lanza un dado sumando el turno.

Guerra civil

Se procede en el orden siguiente:

1D6	SUCESIÓN IMPERIAL
1	Tirada apelación económica con MD -1
2	Tirada de apelación militar con MD -1
3	Atención imperial
4	Atención imperial
5	Tirada apelación económica con MD +1
6	Tirada de apelación militar con MD +1
7	Guerra civil

1. El gobernador decide si se une a los rebeldes, al bando oficial, o permanece neutral.
2. Si escoge las dos primeras opciones, decide cuánto poder naval transfiere a su bando.
3. Se lanzan dos dados en la siguiente interfase y se suman. Con 5 o menos ganan los rebeldes, si no los oficiales. La tirada se modifica en 1 por cada 5 factores de poder naval transferidos al bando.
4. Si vence el bando escogido por el gobernador, se recupera el poder naval transferido.
5. En función del bando ganador y de la opción escogida por el gobernador tenemos:
 - Neutral → Apelación imperial con -1
 - Derrota de bando escogido → Recentralización
 - Victoria oficial (escogido) → Tirada en ambas tablas de apelación con +1 y +2
 - Victoria rebelde (escogido) → Tirada en ambas tablas de apelación con +2 y +3

18.6 Escenario: Colonización

Jugadores: 3 - 4

Duración: 6 turnos

Descripción

Varias potencias se lanzan a la exploración y colonización de una nueva región de la galaxia en una carrera para alcanzar el máximo de gloria y recursos para la metrópolis.

Despliegue

1. En orden aleatorio, cada jugador elige una región de la periferia, y ubica en cada uno de los sistemas una base.
2. En el mismo orden, cada jugador escoge un rasgo que no tenga ningún otro jugador (se aplican reglas

especiales de Rasgos). Para 4 jugadores, el último escoge el que quiera.

3. Se ponen planetas por la cara no explorada en el resto del tablero (incluidas las regiones periféricas sin bases de jugadores).
4. Los jugadores roban 6 cartas.
5. Ingresos iniciales y poder naval para todos los jugadores: 0.
6. Los jugadores empiezan con la tensión de guerra limitada.
7. En el mismo orden, los jugadores pueden gastar 10 PAs en acciones para construir o reforzar.
8. Se repite el punto anterior 2 rondas más (también de 10 puntos).
9. Se empieza a jugar siguiendo el mismo orden.

Reglas especiales

- Los jugadores pueden construir unidades militares en las bases iniciales como si fuesen colonias.
- Los jugadores no pueden tener en el tablero más de 5 flotas.
- Los jugadores no hacen la fase de mantenimiento. Tienen siempre una base económica de 0.
- Al inicio de cada interfase (en orden, empezando por el jugador que ha sacado la carta) los jugadores con capital pueden declarar que se independizan de su metrópolis. A partir de ahora dejan de aplicar estas reglas especiales.

Secuencia de eventos para las cartas especiales

1. Oleada colonial: Cada jugador (empezando por el que ha sacado la carta) puede gastar 10 PAs en acciones para construir factorías o superior.
2. Segunda oleada: Cada jugador (empezando por el que ha sacado la carta) puede gastar 10 PAs en acciones para construcciones.
3. (y sucesivos): Tirada en la tabla de Eventos de las metrópolis sumando el turno como modificador al dado.

TABLA DE EVENTOS DE LAS METRÓPOLIS

1D6	Evento	Descripción
3-	Boom económico	Los jugadores aumentan en 1 su base económica hasta el siguiente evento
4	Gran alianza nativa*	Se añade una flota a todas las reservas donde haya menores (al azar si no hay suficientes).
5	Guerra entre metrópolis	Los jugadores no independizados lanzan un dado. Los dos de puntuación más alta aumentan al máximo su tensión (desempates al azar). Los jugadores incrementan en 5 su poder naval.
6	Revueltas*	Se hacen dos tiradas adicionales para menores con +1.
7	Alianza entre metrópolis	Los jugadores no independizados lanzan un dado. Los dos de puntuación más alta reducen a paz su tensión (desempates al azar). Los jugadores incrementan en 5 su poder naval.
8+	Independencia	El/los jugadores no independizados con más PV aplican la regla de Independencia.

*Si no quedan menores independientes no aliados, cambiar a evento "comunidad religiosa: Se sitúa al azar una colonia independiente en algún sistema sin fichas". Se añade una flota a la reserva.

GLOSARIO

Área activa: La estrella del sistema, las unidades militares en esa zona están activas.

Base económica: Se calcula cruzando en una tabla los ingresos y el mantenimiento. El resultado son los PAs fijos que tiene el jugador cada impulso.

Conexión interestelar: Son las líneas que conectan los sistemas estelares.

Controles (marcadores de control): Pueden ser bases, factorías, asentamientos, colonias o la capital. Son fichas circulares que los jugadores colocan en la heliosfera de sistemas estelares (sobre planetas singulares o no), para indicar que los controlan.

Factor/es: Puntos de fuerza de las unidades militares.

Flota de escolta: Mezcla de naves pequeñas, cazas, marines, tropas de tierra...

Flota de línea: Representan unidades navales grandes.

Fortaleza: Complejo defensivo de sistema.

Heliosfera: Es el espacio circular que rodea a la estrella (marcado con una línea de puntos). En ella se sitúan los marcadores de control y las unidades inactivas.

Impactos: Es la diferencia entre aciertos enemigos en ataque y aciertos propios en cobertura, ocasionan bajas a las unidades militares.

Independientes: Poderes menores o potencias no controladas por un jugador.

Mantenimiento: Es el coste de mantener unidades militares y bases.

Menores: Pequeños poderes independientes que pueden aliarse con las potencias principales. Usan fichas de color blanco.

Mercantes: Sirven para explotar planetas y obtener recursos. Su cantidad depende del poder naval.

Poder de fuego (F1, F2, F3 o F4): Define con que resultados del dado hacen aciertos las unidades militares, y cuantos aciertos hacen con cada resultado.

Poder naval: Marcador (de 0 a 19) que representa la capacidad naval de una potencia, sirve para reforzar flotas de línea y determinar el nivel de mercantes.

Potencia: Son los poderes principales del juego, cada uno tiene su propio color de fichas y puede ser llevado por un jugador o un autómata.

Puntos de Acción (PAs): Se obtienen de las cartas y de los ingresos y se usan para construir, mover, atacar...

Recursos: Se obtienen explotando sistemas estelares con mercantes.

Regiones: Agrupaciones de sistemas estelares, identificados por las letras A y B y los números del 1 al 6.

Sistema: Cada uno de los nodos del mapa, representa un sistema estelar.

Sistema controlado: Un jugador controla un sistema si es el único que tiene unidades militares activas en él, o el único con marcadores de control si no hay unidades activas.

Unidad (militar): Pueden ser flotas de línea, flotas de escolta y fortalezas.

ZC (Zona Controlada): Conjunto de sistemas controlados por una potencia y conectados entre si.

Diseño: Ignacio Torres
Diseño gráfico: Jesús Peralta
<https://printandplay.games>
© 2022 Creative Commons (CC)

