

SECUENCIA DE TURNO

FASE INICIAL

- Asedios
- Menores aliados reciben refuerzos

FASE NAVAL

- Jugar cartas y gastar PA en acciones
- Combate espacial
- Combate planetario y cambio admin.
- Ajustar tensión entre jugadores

FINAL IMPULSO

- Activar unidades (todos los jugadores)
- Robar carta⁽¹⁾

⁽¹⁾ Si es una carta X; evento de escenario y activación de menores.

INTERFASE⁽²⁾

- Economía
- Contar PV
- Avance de turno/s
- Eliminar avances obsoletos
- Eliminar unidades, bases y factorías
- Barajar el mazo correspondiente

⁽²⁾ Solo si la carta robada es la tercera carta X de la misma baraja.

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 (sí 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.

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	

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.

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).

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	Girar 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 flotas enteras en la reserva del independiente.

TURNO Y PVS

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

ATAQUE

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

DEFENSA

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

TENSIONES
ENTRE
JUGADORES

