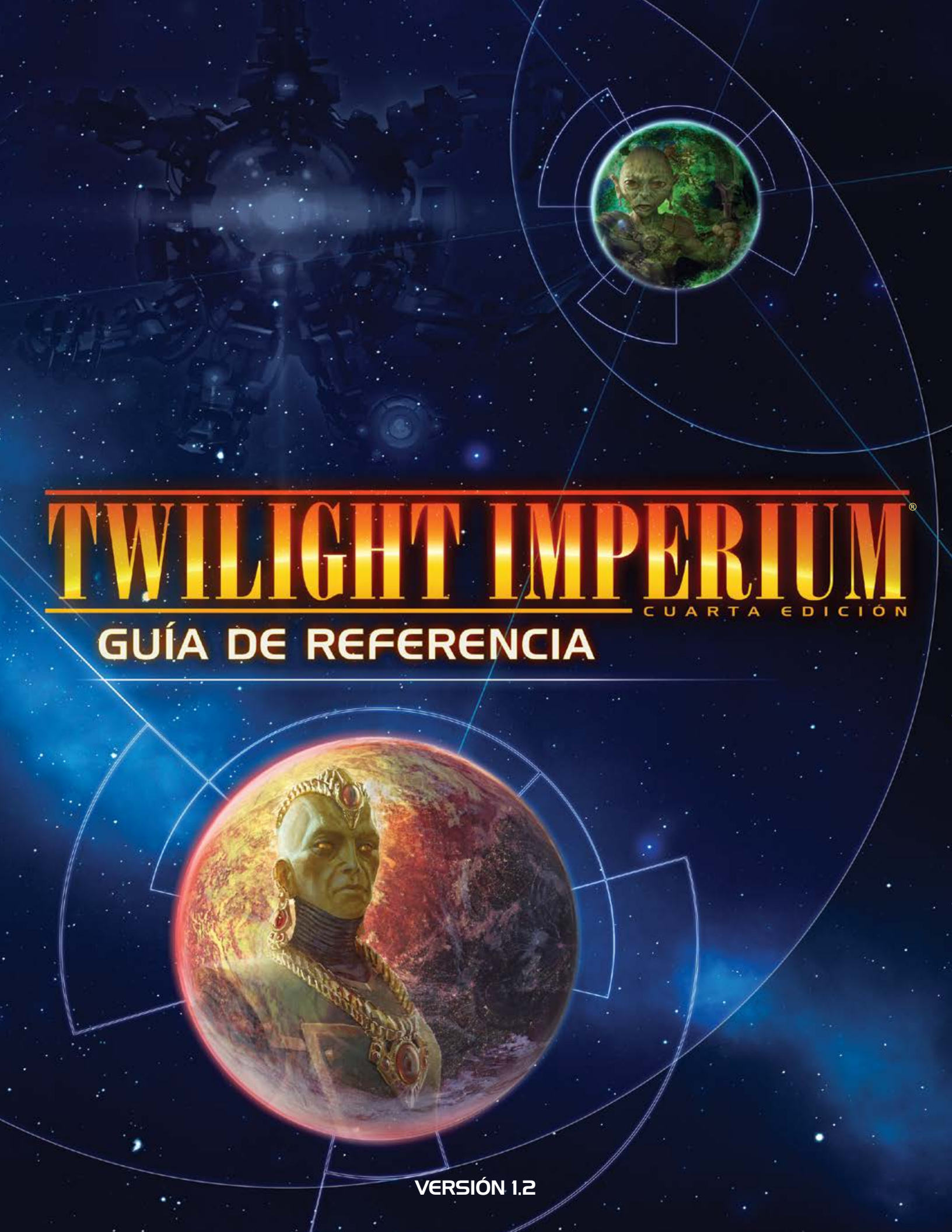




TWILIGHT IMPERIUM[®]

CUARTA EDICIÓN

GUÍA DE REFERENCIA

VERSIÓN 1.2

CRÉDITOS

DESARROLLO DE LA CUARTA EDICIÓN: Dane Beltrami con Corey Konieczka

DISEÑO DEL JUEGO ORIGINAL: Christian T. Petersen

REDACCIÓN TÉCNICA: Adam Baker

PRODUCCIÓN: Jason Walden

EDICIÓN Y REVISIÓN DE TEXTO: Mark Pollard

TRADUCCIÓN: Juanma Coronil

COORDINADOR DE JUEGOS DE MESA: James Kniffen

TEXTOS DE AMBIENTACIÓN DE TWILIGHT IMPERIUM: Matt Newman, Katrina Ostrander y Sam Stewart

DISEÑO GRÁFICO: Christopher Hosch con WiL Springer

MAQUETACIÓN: Edge Studio

COORDINADOR DE DISEÑO GRÁFICO: Brian Schomburg

ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Scott Schomburg

ILUSTRACIONES DEL TABLERO: Stephen Somers

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Cristi Balanescu, Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim y David Auden Nash

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Andy Christensen

MODELADO DE MINIATURAS: Neil Hagre con Bexley Andrajack y Akshay Pathak

COORDINADOR DE MODELADO: Niklas Norman

JEFA DE DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Melissa Shetler

COORDINADOR DE CONTROLES DE CALIDAD: Zach Tewalthomas

DIRECTOR PRINCIPAL DEL PROYECTO: John Franz-Wichlacz

RESPONSABLE DE DESARROLLO DEL PRODUCTO: Chris Gerber

DIRECTOR CREATIVO: Andrew Navaro

ASMODEE NORTE AMÉRICA

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren y Johanna Whiting

RESPONSABLES DE PRODUCCIÓN: Megan Duehn y Jason Beaudoin

PRUEBAS DE JUEGO: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martínez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchtyl, Jan-cees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie y Brandon Williams

Un agradecimiento especial para todos los que han participado en las pruebas del juego.

Un agradecimiento especial a Michael Bomholt, Scott Lewis, Matt Martens, Mark Miltenburg, Jorgen Peddersen, Matt Provisor, Dustin Shunta y Clayton Threadgill por su ayuda, y un agradecimiento adicional a todos los que enviaron preguntas y sugerencias para este documento.

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games, Twilight Imperium y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Más información en

FANTASYFLIGHTGAMES.ES



REGISTRO DE CAMBIOS

El nuevo contenido de la Guía de referencia se indica con texto de color **rojo**.

El contenido de las anteriores versiones de la Guía de referencia se indica con texto de color **verde**.

Las respuestas de la sección de Preguntas frecuentes cuyo contenido ha cambiado de manera significativa con respecto a la versión anterior de la Guía de referencia se indica con texto de color **azul**.

GUÍA DE REFERENCIA 1.2 06/12/19

FE DE ERRATAS

- ♦ Impacto directo.....Carta de Acción
- ♦ Programa de hegemonía comercial Tecnología Winnu
- ♦ Soborno.....Carta de Acción

CORRECCIONES

- ♦ Combate espacial 22.4, 22.7
- ♦ Flota, reserva de 42.1, 42.3
- ♦ Puntos de victoria 72.7
- ♦ Vórtice gravitatorio 89.2

ACLARACIONES Y NUEVAS REGLAS

- ♦ Acuerdos6.3
- ♦ Agotar9.5
- ♦ Cañón espacial17.5
- ♦ Capacidades19.1
- ♦ Combate espacial 22.4, 22.9
- ♦ Consejo Galáctico, fase de 26.19
- ♦ Eliminación34.5-34.10
- ♦ Limitación de componentes51.4
- ♦ Mando, fichas de 52.3, 52.6
- ♦ Mover59.3
- ♦ Objetivo, cartas de63.7
- ♦ Orden de iniciativas64.1
- ♦ Portavoz67.7
- ♦ Transacciones84.6
- ♦ Transportar85.1
- ♦ Vincular88.2

GUÍA DE REFERENCIA VERSIÓN 1.1 02/09/18

FE DE ERRATAS

- ♦ Aprende a jugarEjemplos del reglamento
- ♦ Devoción Capacidad especial de la facción Yin
- ♦ Planeta inestable Carta de Acción
- ♦ Veto.....Carta de Acción

CORRECCIONES

- ♦ Acción, cartas de1.9, 1.10
- ♦ Combate espacial 22.4, 22.7, 22.9
- ♦ Conflictos de simultaneidadPágina 2
- ♦ Momento de uso 19.11
- ♦ Mover59.5

ACLARACIONES Y NUEVAS REGLAS

- ♦ Acción, cartas de1.6, 1.7
- ♦ Acción, fase de.....2.3
- ♦ Adyacente8.2, 8.3
- ♦ Asimilador Valefar 82.16
- ♦ Combate espacial..... 22.4, 22.7, 22.9
- ♦ Combate terrestre23.4
- ♦ Comercio24.4
- ♦ Control28.5
- ♦ Flota, reserva de....42.1
- ♦ Limitación de componentes51.4
- ♦ Mando, fichas de52.3
- ♦ Producción (capacidad de unidad) 69.1
- ♦ Producción de unidades70.6
- ♦ Transacciones84.6
- ♦ Vórtice gravitatorio89.2

CÓMO USAR ESTA GUÍA

Este documento es un manual de consulta definitivo para todas las reglas de la cuarta edición de *Twilight Imperium*. Antes de utilizarlo, los jugadores deberían leer y familiarizarse con las reglas descritas en el cuaderno titulado *Aprende a jugar*, y luego acudir a esta *Guía de referencia* para resolver las dudas que surjan durante el transcurso de sus partidas.

Esta guía consta de dos partes: una sección de conceptos de juego avanzados y un glosario de términos. La sección de conceptos avanzados contiene reglas generales que deberían aprenderse después de haber jugado una partida introductoria; se incluyen aquí los pasos necesarios para la preparación completa de una partida normal.

El glosario proporciona a los jugadores reglas detalladas y aclaraciones enumeradas por temas en orden alfabético. Recomendamos consultar el índice de la página 30 para hallar temas específicos dentro de este glosario.

CONCEPTOS AVANZADOS

LAS REGLAS DE ORO

Las reglas de oro son conceptos de juego fundamentales sobre los que se sustentan todas las demás reglas.

- Si la información contenida en esta *Guía de referencia* contradice lo expuesto en el cuaderno *Aprende a jugar*, siempre se dará prioridad a la *Guía de referencia*.
- Si el enunciado de una carta contradice la información expuesta en esta *Guía de referencia*, siempre se dará prioridad a la carta. Si pueden acatarse a la vez tanto el enunciado de la carta como las reglas del juego, deberá hacerse en la medida de lo posible.
- Si en el enunciado de una carta o capacidad de facción se utiliza la expresión «no puede», dicho enunciado tiene carácter absoluto y no podrá ser contrarrestado por ninguna otra capacidad.

CONFLICTOS DE SIMULTANEIDAD

Si los jugadores quieren resolver múltiples capacidades que tienen lugar al mismo tiempo durante la fase de Acción, deben turnarse para ejecutarlas de una en una siguiendo el **orden de iniciativas, empezando por el jugador activo**. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan ejecutado todas las capacidades cuyos efectos deseaban aplicar en ese mismo momento de uso.

Si los jugadores quieren resolver múltiples capacidades en un mismo momento de las fases de Estrategia o de Consejo Galáctico, deben turnarse para ejecutarlas de una en una **empezando por el Portavoz y procediendo en sentido horario**. Este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan ejecutado todas las capacidades cuyos efectos deseaban aplicar en ese mismo momento específico. Para saber más sobre cómo resolver capacidades y posibles conflictos de simultaneidad, consulta la sección «Capacidades» en la página 8.

PREPARACIÓN COMPLETA DE UNA PARTIDA

En esta sección se explica cómo preparar una partida utilizando todas las reglas avanzadas. Cabe destacar que algunos de estos pasos difieren ligeramente de los descritos en la sección «Preparación de la primera partida» del cuaderno *Aprende a jugar*.

PASO 1 – ESCOGER AL PORTAVOZ: Se elige al azar uno de los jugadores y se le entrega el indicador de Portavoz; este jugador es el Portavoz.

PASO 2 – ASIGNAR LAS FACCIÓNES: Cada jugador elige una hoja de facción, y controlará dicha facción durante toda la partida.

PASO 3 – REUNIR LOS COMPONENTES ESPECÍFICOS DE CADA FACCIÓN: Cada jugador toma los siguientes componentes que se correspondan con la facción que ha elegido:

- | | |
|----------------------------------|--|
| • 1 módulo de sistema de origen | • 2 cartas de Tecnología de su facción |
| • 1 carta de Favor de su facción | • 16 fichas de Mando |
| • 17 fichas de Control | • Las fichas específicas de su facción |

Cada jugador debe ponerse por delante su hoja de facción y todos los componentes de la misma. Los componentes de las facciones que no se vayan a utilizar se devuelven a la caja del juego.

NOTA: Únicamente las facciones del Colectivo Naalu, el Virus Nekro y los Fantasmas de Creuss poseen fichas específicas (las fichas de «0», Asimilador X/Y y Agujero de gusano Alfa/Beta, respectivamente).

PASO 4 – ELEGIR UN COLOR: Cada jugador escoge un color y toma los siguientes componentes del color que ha elegido (las unidades y la hoja de mando se colocan en su zona de juego):

- | | |
|---------------------------|---------------------|
| • 59 unidades | • 1 hoja de mando |
| • 25 cartas de Tecnología | • 4 cartas de Favor |

Cada jugador mezcla las cartas de Tecnología de su color y de su facción para formar un solo mazo de Tecnologías, y también las cartas de Favor de su color y de su facción para formar un solo mazo de Favores. Luego deposita ambos mazos en su zona de juego.

PASO 5 – REUNIR LAS CARTAS DE PLANETA INICIALES: Cada jugador coge las cartas de Planeta correspondientes a los planetas de su sistema de origen y las coloca boca arriba en su zona de juego.

PASO 6 – MONTAR EL TABLERO DE JUEGO: Primero se coloca el módulo de sistema de Mecatol Rex en el centro de la zona de juego común: éste es el centro galáctico. La galaxia estará formada por tres círculos concéntricos dispuestos alrededor de Mecatol Rex. El sistema de origen de cada jugador estará situado en un lugar fijo del círculo exterior. Consulta el diagrama «Preparación del tablero» para determinar la posición aproximada del sistema de origen de cada jugador en función de los asientos que ocupan alrededor de la zona de juego. Acto seguido debe montarse el tablero siguiendo estas instrucciones:

- SEPARAR LOS SISTEMAS:** Los módulos de sistema se separan en dos montones diferenciados por el color de sus reversos: en uno se apilan todos los módulos de sistema con el reverso azul, y en otro los que tienen el reverso rojo. Los módulos de sistema que tienen el reverso de color verde son sistemas de origen y no han de separarse de este modo.
- REPARTIR LOS MÓDULOS DE SISTEMA:** Baraja ambos montones de módulos de sistema por separado, boca abajo, y repártelos entre los jugadores según su número:
 - **TRES JUGADORES:** Seis módulos azules y dos módulos rojos a cada jugador.
 - **CUATRO JUGADORES:** Cinco módulos azules y tres módulos rojos a cada jugador.

- **CINCO JUGADORES:** Cuatro módulos azules y dos módulos rojos a cada jugador.
- **SEIS JUGADORES:** Tres módulos azules y dos módulos rojos a cada jugador.

NOTA: Para una partida con cinco jugadores se necesitará un módulo de sistema adicional. Antes de colocar los módulos de sistema, el Portavoz debe robar un sistema de reverso rojo al azar y situarlo boca arriba en cualquier posición adyacente a Mecatol Rex.

iii. **COLOCAR LOS MÓDULOS DE SISTEMA:** En primer lugar, los jugadores sitúan sus sistemas de origen en las ubicaciones aproximadas donde quedarán en contacto con el resto de la galaxia. A continuación, empezando por el Portavoz y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca un módulo de sistema boca arriba en el círculo interior que rodea Mecatol Rex. Cuando el último jugador haya colocado su primer módulo, deberá colocar un segundo módulo; luego la secuencia de colocación de módulos se invierte y se procede en sentido contrario a las agujas del reloj hasta llegar de nuevo al Portavoz, quien también colocará dos módulos. Después la secuencia de colocación se vuelve a invertir y se procede en el sentido de las agujas del reloj. Este procedimiento se repite hasta que los jugadores hayan colocado todos sus módulos de sistema.

Cada uno de los círculos concéntricos que rodean Mecatol Rex debe rellenarse por completo antes de poder colocar módulos en el siguiente círculo. Los sistemas que contienen anomalías **no pueden** colocarse adyacentes entre sí salvo que no quede más remedio. Además, los módulos de sistema que contienen un mismo tipo de Agujero de gusano **no pueden** colocarse adyacentes entre sí salvo que no quede más remedio. Una vez colocados todos los módulos de sistema repartidos, los jugadores incorporan sus sistemas de origen al resto de la galaxia.

NOTA: En una partida de cinco jugadores, tres de ellos tendrán una ligera desventaja debido a las posiciones iniciales de sus sistemas de origen en el tablero. Una vez que se haya montado el tablero, estos jugadores reciben Mercancías en función del lugar en el que se encuentren sus sistemas de origen. Consulta el diagrama de la derecha para determinar cuántas Mercancías recibe cada uno de estos jugadores.

PASO 7 - COLOCAR EL INDICADOR DE CUSTODIOS: El indicador de Custodios se sitúa en el centro del tablero de juego, sobre Mecatol Rex.

PASO 8 - BARAJAR LOS MAZOS COMUNES: Se barajan por separado las cartas de Acción, Consejo Galáctico, Objetivo de la Etapa I, Objetivo de la Etapa II y Objetivo secreto para formar sendos mazos que se colocan en la zona de juego común.

PASO 9 - CREAR EL SUMINISTRO COMÚN: Se forman montones separados en la zona de juego común con las fichas de Mercancía, Infantería y Caza.

PASO 10 - DISPONER LAS CARTAS DE ESTRATEGIA: Las ocho cartas de Estrategia se ponen boca arriba en la zona de juego común, al alcance del Portavoz.

PASO 11 - REPARTIR LOS COMPONENTES INICIALES: Cada jugador coge las unidades y cartas de Tecnología iniciales que aparecen enumeradas en la cara posterior de su hoja de facción. Las cartas de Tecnología se sitúan boca arriba junto a la hoja de facción, y las unidades iniciales se colocan en el sistema de origen.



Luego cada jugador pone tres fichas de Mando en su reserva de Táctica, tres fichas de Mando en su reserva de Flota y dos fichas de Mando en su reserva de Estrategia.

PASO 12 - PREPARAR LOS OBJETIVOS: Los Objetivos se preparan de la siguiente manera:

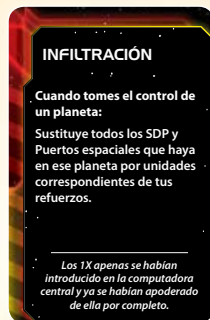
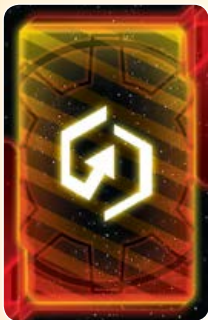
- i. Cada jugador roba dos cartas de Objetivo secreto y se queda con una de ellas (a su elección). Las cartas de Objetivo secreto rechazadas se devuelven al mazo de Objetivos secretos sin mostrarlas, y luego se baraja bien éste.
- ii. El marcador de puntos de victoria se coloca junto al tablero de juego; los jugadores deben ponerse de acuerdo para utilizar la cara de 10 casillas o la de 14 casillas. A continuación, cada jugador sitúa una de sus fichas de Control en la casilla «0» del marcador.
- iii. El Portavoz roba cinco cartas de Objetivo de la Etapa I del mazo correspondiente y las coloca boca abajo formando una fila sobre el marcador de puntos de victoria. Luego roba cinco cartas de Objetivo de la Etapa II y las sitúa boca abajo formando una fila debajo del marcador de puntos de victoria.
- iv. El Portavoz muestra las dos primeras cartas de Objetivo de la Etapa I.

GLOSARIO

Este glosario de términos ofrece a los jugadores explicaciones detalladas de las reglas de la cuarta edición de *Twilight Imperium*, organizadas por temas. Consulta el índice alfabético de la página 30 para buscar temas específicos dentro del glosario.

1 ACCIÓN, CARTAS DE

Las cartas de Acción otorgan a los jugadores diversas capacidades que pueden utilizar siguiendo sus instrucciones.



- 1.1 Cada jugador roba una carta de Acción durante cada fase de Estado.
- 1.2 Se pueden robar cartas de Acción resolviendo las capacidades principal y secundaria de la carta de Estrategia «Política».
- 1.3 Cuando un jugador roba una carta de Acción, debe coger la primera carta de la parte superior del mazo de cartas de Acción y añadirla a su mano de cartas de Acción.
- 1.4 Cada jugador puede tener como máximo **siete cartas de Acción** en su mano. Si en algún momento tiene más de siete cartas de Acción en la mano, debe quedarse con siete de su elección y descartar las demás.
 - Un efecto de juego puede aumentar o reducir el número de cartas que puede tener un jugador en su mano.
- 1.5 Las cartas de Acción deben mantenerse ocultas a los demás jugadores hasta el momento en que se juegan.
- 1.6 El primer párrafo del enunciado de cada carta de Acción está resaltado en **negrita** y define el momento exacto en el que puede ejecutarse la capacidad de dicha carta.

- Si el enunciado de la carta va precedido del encabezado «ACCIÓN», un jugador debe realizar una acción de componente durante la fase de Acción para ejecutar esa capacidad. No es posible resolver una acción de componente si el jugador no puede ejecutar su capacidad por completo.
- No pueden jugarse múltiples cartas de Acción que tengan el mismo nombre en un momento de activación determinado si con ello se pretende afectar a las mismas unidades o a una misma mecánica de juego. Las cartas anuladas no cuentan como jugadas.

- 1.7 Para jugar una carta de Acción hay que leer en voz alta el enunciado de su capacidad y ejecutarlo, tomando las decisiones que se piden en la carta. Luego se descarta colocándola en la pila de descartes de las cartas de Acción.
- 1.8 Si una carta de Acción es anulada, dicha carta no tiene efecto y se descarta.
- 1.9 Si los jugadores quieren utilizar múltiples cartas de Acción al mismo tiempo durante la fase de Estrategia o la fase de Consejo Galáctico, deben usar las reglas de conflictos de simultaneidad de la página 2 para determinar el orden correcto de resolución.
- 1.10 Si los jugadores quieren utilizar múltiples cartas de Acción al mismo tiempo durante la fase de Acción, deben usar las reglas de conflictos de simultaneidad de la página 2 para determinar el orden correcto de resolución.

VÉASE TAMBIÉN: Acción de componente; Capacidades; Estado, fase de; Política.

2 ACCIÓN, FASE DE

Durante la fase de Acción, cada jugador dispone de un turno siguiendo el orden de iniciativas. En su turno, un jugador realiza una sola acción. Cuando todos los jugadores han tenido un turno para actuar, se repite la secuencia completa siguiendo de nuevo el orden de iniciativas. Este procedimiento continúa hasta que todos los jugadores hayan pasado su turno.

- 2.1 Durante su turno, un jugador puede realizar uno de estos tres tipos de acciones: una acción estratégica, una acción táctica o una acción de componente.
- 2.2 Si un jugador no puede realizar una acción, debe pasar su turno.
- 2.3 Cuando un jugador pasa su turno, ya no podrá realizar **más turnos ni acciones adicionales** en esa fase de Acción.
 - Un jugador todavía puede resolver transacciones y capacidades “Al comienzo de tu turno” en el turno en el que pasa solamente.
 - Aunque un jugador haya pasado, aún podrá utilizar las capacidades secundarias de las cartas de Estrategia de otros jugadores.
 - Puede darse el caso de que un jugador realice múltiples acciones consecutivas durante una fase de Acción si todos los demás jugadores han pasado en esa misma fase.
- 2.4 Un jugador no puede pasar su turno a menos que haya realizado una acción estratégica.
 - En una partida de tres o cuatro jugadores, ninguno podrá pasar su turno hasta haber agotado sus dos cartas de Estrategia.
- 2.5 Cuando todos los jugadores hayan pasado, la partida continúa con la fase de Estado.

VÉASE TAMBIÉN: Acción de componente; Acción estratégica; Acción táctica; Estado, fase de; Ronda de juego.

3 ACCIÓN DE COMPONENTE

Una acción de componente es un tipo de acción que puede llevar a cabo un jugador durante su turno en una fase de Acción.

- 3.1 Las acciones de componente pueden encontrarse en diversos componentes del juego, como cartas de Acción, cartas de Tecnología y hojas de facción. El enunciado de estas acciones siempre va precedido del encabezado «ACCIÓN».
- 3.2 Para realizar una acción de componente, un jugador ha de leer su enunciado y seguir sus instrucciones.
- 3.3 No se puede realizar una acción de componente si su enunciado no puede resolverse en su totalidad.
- 3.4 Si se anula una acción de componente, no se gasta la acción de ese jugador.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, cartas de; Acción, fase de; Capacidades; Tecnología.

4 ACCIÓN ESTRATÉGICA

Durante la fase de Acción, el jugador activo puede llevar a cabo una acción estratégica para utilizar la capacidad principal de su carta de Estrategia.

- 4.1 Después de que el jugador activo utilice la capacidad principal de su carta de Estrategia, cada uno de los demás jugadores, empezando por el que está sentado a la izquierda del jugador activo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede utilizar la capacidad secundaria de esa carta de Estrategia.
 - No es obligatorio utilizar la capacidad secundaria de la carta de Estrategia del jugador activo.
- 4.2 Cuando todos los jugadores hayan tenido una oportunidad para utilizar la capacidad secundaria de una carta de Estrategia, el jugador activo agota esta carta poniéndola boca abajo; de este modo se indica que no puede volver a utilizarla en la ronda actual, y también sirve como recordatorio de que ya puede pasar en cualquiera de sus turnos posteriores.
 - En partidas de tres y cuatro jugadores, para poder pasar su turno el jugador activo primero debe realizar acciones estratégicas utilizando las dos cartas de Estrategia que ha elegido.
- 4.3 Cuando un jugador está ejecutando los efectos de la capacidad principal o la capacidad secundaria de una carta de Estrategia, debe hacerlo siguiendo el orden en el que dichos efectos aparecen en la carta, de arriba abajo.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, fase de; Estrategia, carta de; Objetivo, cartas de; Puntos de victoria.

5 ACCIÓN TÁCTICA

La acción táctica es el principal método de los jugadores para producir unidades, mover naves y ampliar sus dominios galácticos. Para llevar a cabo una acción táctica, el jugador activo ha de completar los siguientes pasos:

- 5.1 **PASO 1 – ACTIVACIÓN:** El jugador activo debe activar un sistema que no contenga una de sus fichas de Mando.
 - Para activar un sistema, el jugador activo coge una ficha de Mando de su reserva de Táctica y la coloca en ese sistema, que pasa a ser el sistema activo.

- La presencia de fichas de Mando de otros jugadores no impide que un jugador active un sistema.

- 5.2 **PASO 2 – MOVIMIENTO:** El jugador activo puede mover al sistema activo cualquier cantidad de sus naves (siempre que dispongan de la suficiente puntuación de Movimiento) desde cualquier número de sistemas que no contengan una de sus fichas de Mando, siguiendo todas las reglas de movimiento.

- Las naves que poseen el atributo Capacidad de transporte pueden transportar fuerzas terrestres y Cazas consigo cuando se mueven.
- El jugador puede optar por no mover ninguna nave.
- Después del paso de «Mover naves», todos los jugadores pueden utilizar las capacidades de «Cañón espacial» de las unidades que tengan en el sistema activo.

- 5.3 **PASO 3 – COMBATE ESPACIAL:** Si dos jugadores tienen naves en el sistema activo, deben librar un combate espacial.

- Si el jugador activo es el único que tiene naves en el sistema, se omite este paso.

- 5.4 **PASO 4 – INVASIÓN:** El jugador activo puede usar sus capacidades de «Bombardeo», desplegar unidades en planetas y librar combates terrestres contra las unidades de otros jugadores.

- 5.5 **PASO 5 – PRODUCCIÓN:** El jugador activo puede resolver las capacidades de «Producción» de las unidades que tenga en el sistema activo.

- El jugador activo puede hacer esto incluso aunque no haya movido ninguna unidad ni desplegado fuerzas terrestres durante esta acción táctica.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, fase de; Artillería anticazas; Bombardeo; Cañón espacial; Combate espacial; Combate terrestre; Invasión; Mando, hoja de; Mover; Producción de unidades; Sistema activo; Transportar.

6 ACUERDOS

Un acuerdo es un trato entre dos jugadores que puede incluir (o no) una transacción saldada con componentes físicos.

- 6.1 Los jugadores pueden negociar acuerdos entre sí en cualquier momento, incluso aunque no sean vecinos sobre el tablero. No obstante, todo acuerdo que implique una transacción debe respetar las reglas aplicables a las transacciones, incluida la que estipula que ambos jugadores deben ser vecinos sobre el tablero.
- 6.2 Los acuerdos pueden ser vinculantes o no vinculantes, según las condiciones específicas de cada uno.
- 6.3 Si los términos de un acuerdo pueden resolverse de inmediato, se trata de un acuerdo vinculante. Cuando un acuerdo es vinculante, los jugadores deben respetar sus términos y completar todas las transacciones que se hayan pactado.

- El resultado que proporciona jugar una carta de Acción, incluyendo la resolución con éxito de la carta, no es inmediato ni se puede garantizar. Por ello no puede formar parte de un acuerdo vinculante.

- 6.4 Si los términos de un acuerdo no pueden resolverse de inmediato, se trata de un acuerdo no vinculante. Cuando un acuerdo no es vinculante, los jugadores no tienen por qué respetar sus términos si no lo desean.

VÉASE TAMBIÉN: Favor, cartas de; Mercancías.

7 ADVERSARIO

Durante un combate, el adversario de un jugador es el otro jugador que tiene naves en el sistema al principio de un combate espacial o que tiene fuerzas terrestres en el planeta al principio de un combate terrestre.

- 7.1 Un jugador que no tiene unidades participando en ninguno de los bandos de un combate no es un adversario. No puede utilizar capacidades (ni se pueden usar contra él) cuyo blanco sea un adversario.

VÉASE TAMBIÉN: Combate espacial; Combate terrestre; Invasión.

8 ADYACENTE

Dos módulos de sistema están adyacentes entre sí cuando están en contacto por alguno de sus bordes.

- 8.1 Un sistema que contiene un Agujero de gusano se considera adyacente a otro sistema que contenga el mismo tipo de Agujero de gusano.

- 8.2 Una unidad o planeta está adyacente a todos los módulos de sistema que estén adyacentes al módulo de sistema que contiene dicha unidad o planeta.

- Un sistema no está adyacente a sí mismo.

- 8.3 Un planeta está adyacente al módulo de sistema que lo contiene.

VÉASE TAMBIÉN: Agujeros de gusano; Mover; Vecinos.

9 AGOTAR

Algunas cartas pueden agotarse. No se pueden utilizar las capacidades ni gastarse los Recursos o la Influencia de una carta agotada.

- 9.1 Para agotar una carta hay que ponerla boca abajo.
- 9.2 Durante el paso de «Preparar cartas» de la fase de Estado, los jugadores preparan todas sus cartas agotadas poniéndolas boca arriba.
- 9.3 Las cartas de Planeta se agotan para gastar sus Recursos o bien su Influencia.
- 9.4 El uso de muchas capacidades (incluidas las de algunas cartas de Tecnología) puede requerir que se agote una carta. Si una carta ya está agotada, no puede volver a agotarse.
- 9.5 Después de que un jugador haya realizado una acción estratégica, debe agotar la carta de Estrategia correspondiente a dicha acción.

- Las capacidades pasivas de las cartas agotadas permanecen en vigor.

VÉASE TAMBIÉN: Estado, fase de; Influencia; Planetas; Recursos.

10 AGUJEROS DE GUSANO

Algunos sistemas contienen Agujeros de gusano. Los sistemas que contienen Agujeros de gusano idénticos se consideran adyacentes entre sí.

- 10.1 Existen dos tipos básicos de Agujeros de gusano: Alfa y Beta.
- 10.2 Las unidades de tipo SDP que han sido mejoradas mediante la Tecnología de mejora de unidad «SDP II – Cañón espacial de largo alcance» pueden utilizar sus capacidades de «Cañón espacial» a través de Agujeros de gusano.

- 10.3 Los jugadores pueden ser vecinos y realizar transacciones a través de Agujeros de gusano.

- 10.4 Existe un tipo avanzado de Agujero de gusano: Delta. Este Agujero de gusano se rige por las mismas reglas que los Agujeros de gusano convencionales.

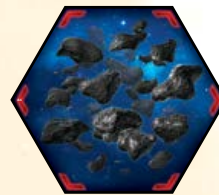
- Este Agujero de gusano se encuentra en el módulo de sistema del Portal Creuss y en el módulo del sistema de origen de los Fantasma de Creuss.

VÉASE TAMBIÉN: Adyacente; Módulos de sistema; Mover; Vecinos.

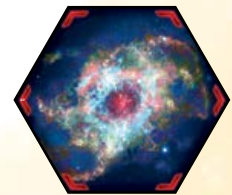
11 ANOMALÍAS

Una anomalía es un módulo de sistema que posee reglas exclusivas.

- 11.1 Las anomalías se identifican por las líneas rojas dibujadas en las esquinas del módulo.
- 11.2 Existen cuatro tipos de anomalías: Campos de asteroides, Nebulosas, Supernovas y Vórtices gravitatorios.
- 11.3 Cada tipo de anomalía se representa mediante una ilustración propia:



Campo de asteroides



Nebulosa



Supernova



Vórtice gravitatorio

VÉASE TAMBIÉN: Campo de asteroides; Módulos de sistema; Mover; Nebulosa; Supernova; Vórtice gravitatorio.

12 ARTILLERÍA ANTICAZAS (CAPACIDAD DE UNIDAD)

Una unidad provista de la capacidad «Artillería anticazas» puede destruir los Cazas de un adversario al comienzo de la primera ronda de un combate espacial. Durante el paso de «Artillería anticazas» de un combate espacial, los jugadores han de seguir estas instrucciones:

- 12.1 **PASO 1** – Cada jugador tira dados por todas las unidades que tenga participando en el combate y que posean la capacidad «Artillería anticazas»; esto se denomina tirada de Artillería anticazas. Se obtiene un impacto por cada dado que arroje un resultado igual o superior a la puntuación de «Artillería anticazas» de la unidad.

- Si una unidad posee una capacidad de «Artillería anticazas», aparecerá impresa en su hoja de facción y en sus correspondientes cartas de Tecnología.

- La capacidad «Artilería anticazas» se muestra siguiendo el formato «Artilería anticazas X (Y)», siendo X la puntuación mínima que ha de obtenerse en un dado para conseguir un impacto, e Y el número de dados que deben lanzarse.
- Los efectos de juego que modifiquen, repitan o afecten de cualquier otro modo a las tiradas de combate no se aplican a las tiradas de Artilería anticazas.

12.2 PASO 2 – Cada jugador debe elegir y destruir uno de los Cazas que tenga en el sistema activo por cada impacto obtenido en la tirada de Artilería anticazas de su adversario.

- Si hay más impactos por asignar que Cazas en el sistema activo, los impactos sobrantes se pierden sin más efecto.

VÉASE TAMBIÉN: Combate espacial; Destruída.

13 ATACANTE

Durante un combate, el jugador activo es el atacante.

VÉASE TAMBIÉN: Combate espacial; Defensor; Invasión.

14 BLOQUEO

Una unidad que posee la capacidad «Producción» está bloqueada si se encuentra en un sistema que contiene naves de otro jugador y no hay presente en ese mismo sistema ninguna nave de su propia facción.

- 14.1** Las unidades bloqueadas no se pueden utilizar para producir naves, pero sí para producir fuerzas terrestres.

VÉASE TAMBIÉN: Naves; Producción de unidades.

15 BOMBARDEO (CAPACIDAD DE UNIDAD)

Una unidad provista de la capacidad «Bombardeo» puede destruir las fuerzas terrestres de un adversario en el transcurso de una invasión. Durante el paso de «Bombardeo» de una invasión, los jugadores han de seguir estas instrucciones:

15.1 PASO 1 – El jugador activo decide qué planeta bombardeará con cada una de sus unidades que tenga la capacidad «Bombardeo». Luego tira dados por todas esas unidades; esto se denomina tirada de Bombardeo. Se obtiene un impacto por cada dado que arroje un resultado igual o superior a la puntuación de «Bombardeo» de la unidad.

- Si una unidad posee una capacidad de «Bombardeo», aparecerá impresa en su hoja de facción y en sus correspondientes cartas de Tecnología.
- La capacidad «Bombardeo» se muestra siguiendo el formato «Bombardeo X (Y)», siendo X la puntuación mínima que ha de obtenerse en un dado para conseguir un impacto, e Y el número de dados que deben lanzarse. No todas las capacidades de «Bombardeo» presentan un valor para Y; en tales casos solamente se tira un dado por esa unidad.
- Los efectos de juego que modifiquen, repitan o afecten de cualquier otro modo a las tiradas de combate no se aplican a las tiradas de Bombardeo.
- Pueden bombardearse múltiples planetas dentro de un sistema, pero debe declararse qué planeta va a bombardear cada unidad antes de efectuar una tirada de Bombardeo.

- La capacidad «Aniquilación» de la facción L1Z1X no afecta a las fuerzas terrestres de la propia facción L1Z1X.
- Los planetas que contienen una unidad provista de la capacidad «Escudo planetario» no pueden ser bombardeados.

15.2 PASO 2 – El jugador que controla el planeta que está siendo bombardeado debe elegir y destruir una de las fuerzas terrestres que tenga en ese planeta por cada impacto obtenido en la tirada de Bombardeo.

- Si hay más impactos por asignar que fuerzas terrestres en el planeta, los impactos sobrantes se pierden sin más efecto.

VÉASE TAMBIÉN: Escudo planetario; Invasión.

16 CAMPO DE ASTEROIDES

Un Campo de asteroides es una anomalía que afecta al movimiento.

- 16.1** Una nave no puede moverse a través de un Campo de asteroides ni tampoco entrar en él.

VÉASE TAMBIÉN: Anomalías.

17 CAÑÓN ESPACIAL (CAPACIDAD DE UNIDAD)

Una unidad provista de la capacidad «Cañón espacial» puede utilizarla en dos pasos diferentes de una acción táctica: después de «Mover naves» (ataque con Cañones espaciales) y durante una invasión (defensa con Cañones espaciales).

- 17.1** Un jugador **no tiene por qué ser** el jugador activo para utilizar las capacidades de «Cañón espacial» de sus unidades.

17.2 ATAQUE CON CAÑONES ESPACIALES

Durante una acción táctica, después de «Mover naves» en el paso de «Movimiento», los jugadores pueden resolver las capacidades de «Cañón espacial» de sus unidades completando los siguientes pasos:

17.3 PASO 1 – Empezando por el jugador activo y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede usar la capacidad de «Cañón espacial» de las unidades que tenga en el sistema activo lanzando una cantidad determinada de dados por cada una de ellas; esto se denomina tirada de Cañón espacial. Se genera un impacto por cada dado que arroje un resultado igual o superior a la puntuación de «Cañón espacial» de la unidad.

- Si una unidad posee la capacidad «Cañón espacial», aparecerá impresa en su hoja de facción y en sus cartas de Tecnología.
- La capacidad «Cañón espacial» presenta el formato «Cañón espacial X (Y)», siendo X la puntuación mínima que ha de obtenerse en un dado para conseguir un impacto, e Y el número de dados que deben lanzarse. No todas las capacidades de «Cañón espacial» presentan un valor para Y; en tales casos solamente se tira un dado por esa unidad.
- Si un jugador ha desarrollado la Tecnología «Cañón espacial de largo alcance», puede utilizar la capacidad «Cañón espacial» de las unidades SDP que tenga en sistemas adyacentes al sistema activo. Los impactos obtenidos deben asignarse a unidades del sistema activo.

- Los efectos de juego que modifiquen, repitan o afecten de cualquier otro modo a las tiradas de combate no se aplican a las tiradas de Cañón espacial.

17.4 Esta capacidad puede utilizarse incluso aunque no se haya movido ninguna nave durante el paso de «Mover naves».

17.5 **PASO 2 – El jugador cuyas unidades hayan recibido algún impacto deberá elegir y destruir una de sus naves en el sistema activo por cada uno de esos impactos.**

- Todos los jugadores, menos el jugador activo, deben usar la capacidad de «Cañón espacial» contra el jugador activo.
- Si el jugador activo está usando la capacidad «Cañón espacial» de sus unidades, debe escoger a un jugador que tenga naves en el sistema activo. Ese jugador ha de elegir y destruir una de las naves que tenga en el sistema activo por cada impacto obtenido en la tirada de Cañón espacial.

17.6 DEFENSA CON CAÑONES ESPACIALES

Durante el paso de invasión de una acción táctica, después de haber desplegado fuerzas terrestres en los planetas, todos los jugadores que no sean el jugador activo pueden resolver las capacidades de «Cañón espacial» de las unidades que tengan en esos planetas completando los siguientes pasos:

17.7 **PASO 1 –** Cada jugador puede usar la capacidad de «Cañón espacial» de las unidades que tenga en el planeta invadido lanzando una cantidad determinada de dados por cada una de ellas; esto se denomina tirada de Cañón espacial. Se genera un impacto por cada dado que arroje un resultado igual o superior a la puntuación de «Cañón espacial» de la unidad.

- Si una unidad posee la capacidad «Cañón espacial», aparecerá impresa en su hoja de facción y en sus cartas de Tecnología.
- La capacidad «Cañón espacial» presenta el formato «Cañón espacial X (Y)», siendo X la puntuación mínima que ha de obtenerse en un dado para conseguir un impacto, e Y el número de dados que deben lanzarse. No todas las capacidades de «Cañón espacial» presentan un valor para Y; en tales casos solamente se tira un dado por esa unidad.
- Los efectos de juego que modifiquen, repitan o afecten de cualquier otro modo a las tiradas de combate no se aplican a las tiradas de Cañón espacial.
- Los efectos de juego que permitan el uso de la capacidad «Cañón espacial» contra naves situadas en sistemas adyacentes no se aplican durante una defensa con Cañones espaciales.

17.8 **PASO 2 –** El jugador activo debe elegir y destruir una de las fuerzas terrestres que tenga en el planeta por cada impacto obtenido en la tirada de Cañón espacial.

- Solamente pueden asignarse impactos a las unidades que se hayan desplegado en el mismo planeta ocupado por las unidades que han usado la capacidad «Cañón espacial».

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Atacante; Defensor; Destruída; Invasión; Mover; Resistencia al daño; Sistema activo.

18 CAPACIDAD DE TRANSPORTE (ATRIBUTO)

La Capacidad de transporte es un atributo de algunas unidades que aparece impreso en las hojas de facción y en las cartas de Tecnología asociadas a esas unidades.

18.1 La Capacidad de transporte de una unidad indica la cantidad máxima de Cazas y fuerzas terrestres que puede transportar en conjunto.

18.2 La suma de las puntuaciones de Capacidad de transporte de todas las naves que posee un jugador en un sistema determina el número de Cazas y fuerzas terrestres que puede tener en la zona de espacio de ese sistema.

18.3 Si el número de Cazas y fuerzas terrestres que posee un jugador en la zona de espacio de un sistema es mayor que la Capacidad de transporte total de las naves que tiene en ese sistema, debe destruir todas las unidades que excedan esta cantidad (a su elección).

- Las fuerzas terrestres desplegadas en planetas no ocupan Capacidad de transporte.
- Los Cazas y las fuerzas terrestres de un jugador pueden exceder su Capacidad de transporte durante un combate. No obstante, al final del combate el jugador deberá destruir todas las unidades que le sobren.

18.4 Los Cazas y las fuerzas terrestres no se asignan a naves específicas, excepto cuando están siendo transportados.

VÉASE TAMBIÉN: Mover; Transportar.

19 CAPACIDADES

Las cartas y las hojas de facción contienen capacidades que los jugadores pueden usar para aplicar diversos efectos de juego.

19.1 **El enunciado de cada capacidad describe cuándo y cómo puede ejecutarse.**

- Si se resuelve una capacidad con una duración específica, el efecto de la capacidad se encontrará activo durante toda la duración indicada, incluso si se retira el componente ligado a esa capacidad.

19.2 Si una carta posee múltiples capacidades, cada una de ellas se presenta en un párrafo independiente.

19.3 Si el enunciado de una capacidad va precedido de la palabra «ACCIÓN», un jugador debe llevar a cabo una acción de componente durante la fase de Acción para ejecutar esa capacidad.

19.4 Si se utiliza la expresión «no puede» en el enunciado de una capacidad, se trata de una restricción de carácter absoluto.

19.5 Cuando un jugador usa una capacidad, debe ejecutarla por completo. Si alguna parte del enunciado de esa capacidad va precedida de la expresión «puede», dicha parte se considera opcional y el jugador que está resolviendo la capacidad puede optar por no resolver esa parte concreta.

19.6 Es obligatorio resolver las capacidades de los componentes que permanecen en juego, a menos que en su enunciado se utilice la expresión «puede».

- 19.7 Si una capacidad consta de múltiples efectos separados por la palabra «y», un jugador debe resolver tantos de esos efectos como le resulte posible. No obstante, si no pudiera resolver todos estos efectos, se le permite resolver tantos como pueda.

19.8 COSTES

- 19.9 Algunas capacidades exponen un coste seguido de un efecto. El coste de una capacidad se separa de su efecto mediante la palabra «para» o mediante punto y coma. Un jugador no puede resolver tal efecto si no es capaz de cubrir su coste.

- 19.10 Entre los ejemplos del coste de una capacidad se incluyen gastar Recursos, Mercancías o fichas de Mando, agotar cartas y activar sistemas específicos.

19.11 MOMENTO DE USO

- 19.12 Si el momento en que debe aplicarse el efecto de una capacidad se define mediante la expresión «antes de» o «después de», dicho efecto ocurrirá inmediatamente antes o después del evento descrito, respectivamente.

- Por ejemplo, si una capacidad se resuelve «después de que una nave sea destruida», deberá resolverse en cuanto la nave sea destruida, y no en un momento posterior de ese mismo turno o ronda.
- Después de la última ronda de combate, las habilidades que ocurren “después de una ronda de combate” y “después de que termine el combate” ocurren durante el mismo momento de uso. Del mismo modo, al comienzo de la primera ronda de combate, las habilidades que ocurren “al comienzo del combate” y “al comienzo de una ronda de combate” ocurren durante el mismo momento de uso. El orden de resolución de estas habilidades sigue las reglas establecidas en la sección Conflictos de simultaneidad.

- 19.13 Si el momento en que debe aplicarse el efecto de una capacidad se define mediante la palabra «cuando», dicho efecto ocurrirá en el instante en que se produzca el evento descrito.

- Normalmente estas capacidades sustituyen o modifican de algún modo el evento que provoca su ejecución.

- 19.14 Los efectos que tienen lugar «cuando» ocurre un evento tienen prioridad sobre los que ocurren «después de» que ocurra un evento.

- 19.15 Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la palabra «luego», un jugador debe ejecutar el efecto que precede a la palabra «luego» antes de aplicar el efecto que tiene lugar tras la palabra «luego».

- 19.16 Cada capacidad puede utilizarse una vez por cada caso en el que se produzca su evento de activación específico. Por ejemplo, si una capacidad se resuelve «al principio del combate», podrá utilizarse al principio de cada combate.

19.17 REGLAS ESPECÍFICAS DE COMPONENTES

- 19.18 El párrafo inicial del enunciado de las capacidades de las cartas de Acción describe cuándo pueden utilizarse dichas capacidades.

- 19.19 El párrafo inicial del enunciado de la mayoría de las capacidades de las cartas de Favor describe cuándo pueden utilizarse dichas capacidades.

- Algunas cartas de Favor también tienen capacidades que se activan en cuanto un jugador recibe la carta.

- 19.20 Las capacidades de las cartas de Consejo Galáctico se corresponden con la resolución de una votación. Estas capacidades se resuelven durante la fase de Consejo Galáctico, después de que los jugadores hayan votado una resolución específica.

- 19.21 Cada facción posee capacidades exclusivas impresas en su hoja de facción. La Nave insignia de cada facción tiene también una o varias capacidades únicas. Algunas capacidades otorgan efectos perpetuos a los jugadores.

- 19.22 Algunas unidades poseen capacidades de unidad. Estas capacidades se nombran y figuran sobre las puntuaciones de los atributos de la unidad en las hojas de facciones o en las Tecnologías de mejoras de unidad. Cada una de estas capacidades de unidad posee reglas exclusivas que definen cuándo se pueden usar. Las siguientes capacidades son capacidades de unidades:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Artillería anticazas | • Escudo planetario |
| • Bombardeo | • Producción |
| • Cañón espacial | • Resistencia al daño |

- 19.23 Si en el enunciado de una capacidad de unidad se utilizan las expresiones «este sistema» o «este planeta», se alude al sistema o planeta que contiene dicha unidad.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, cartas de; Estrategia, carta de; Favor, cartas de; Tecnología.

20 CAZA, FICHAS DE

Una ficha de Caza funciona como una miniatura de unidad de tipo Caza a todos los efectos de juego.



- 20.1 Cuando se produce una unidad de tipo Caza, se puede utilizar una ficha de Caza del suministro común en vez de una miniatura.
- 20.2 Los jugadores pueden reemplazar sus miniaturas de Cazas por fichas de Caza en cualquier momento.
- 20.3 Si en algún momento un jugador tiene una ficha de Caza en un sistema que no contiene una de sus miniaturas de Caza, debe sustituirla por una de sus miniaturas de Caza tomada de sus refuerzos.
- Si no puede sustituir la ficha, la unidad es destruida.
- 20.4 Las fichas de Caza presentan valores de 1 y 3. Los jugadores pueden canjearlas siempre que sea necesario.

VÉASE TAMBIÉN: Infantería, fichas de; Producción de unidades.

21 COMBATE (ATRIBUTO)

El Combate es un atributo de algunas unidades que aparece impreso en las hojas de facción y en las cartas de Tecnología asociadas a esas unidades.

- 21.1 Durante un combate, si la tirada de combate de una unidad arroja un resultado igual o superior a su atributo de Combate, ha causado un impacto.
- 21.2 Si el atributo de Combate de una unidad va acompañado por dos o más iconos de Ráfaga, en vez de lanzar un solo dado para efectuar las tiradas de combate de esa unidad el jugador deberá tirar un dado por cada icono de Ráfaga que tenga.

VÉASE TAMBIÉN: Combate espacial; Combate terrestre; Invasión.

22 COMBATE ESPACIAL

Después de completar el paso de «Ataque con Cañones espaciales» de una acción táctica, si dos jugadores tienen naves en el sistema activo deben librar un combate espacial.

- 22.1 Si el jugador activo es el único que tiene naves en el sistema, se omite el paso de «Combate espacial» de la acción táctica y se procede con el paso de «Invasión».
- 22.2 Si alguna capacidad tiene lugar «antes del combate», deberá ejecutarse inmediatamente antes del paso de «Artilería anticazas».

Para resolver un combate espacial, los jugadores han de completar los siguientes pasos:

22.3 **PASO 1 – ARTILLERÍA ANTICAZAS:** Si ésta es la primera ronda de un combate espacial, los jugadores pueden utilizar simultáneamente la capacidad «Artilería anticazas» de las unidades que tengan en el sistema activo.

- Si alguno de los jugadores (o ambos) se queda sin naves en el sistema activo después de resolver este paso, el combate espacial finaliza inmediatamente.
- Después de la primera ronda ya no pueden utilizarse las capacidades de «Artilería anticazas» en rondas posteriores del combate espacial.

22.4 **PASO 2 – ANUNCIAR LA RETIRADA:** Ambos jugadores, empezando por el defensor, tienen una oportunidad de anunciar que se retiran.

- Esta retirada no tiene lugar inmediatamente: las unidades se retirarán **durante el paso 5, “Retirada”**.
- Si el defensor anuncia que se retira, el atacante no podrá anunciar una retirada en esa misma ronda de combate.
- **Un jugador no puede anunciar que se retira si no tiene sistemas para ello.**

22.5 **PASO 3 – EFECTUAR TIRADAS DE COMBATE:** Cada jugador tira un dado por cada nave que tenga en el sistema activo; esto se denomina tirada de combate. Si la tirada de combate de una unidad arroja un resultado igual o superior a su atributo de Combate, se obtiene un impacto.

- Si aparecen dos o más iconos de Ráfaga junto al atributo de Combate de una unidad, el jugador debe lanzar un dado por cada icono de Ráfaga.
- Si un jugador tiene naves con distintas puntuaciones de Combate en el sistema activo, sus tiradas de combate se realizan por separado.
 - En primer lugar debe tirar todos los dados de las unidades que tengan una puntuación de Combate de «1». Luego tirará todos los dados de las unidades que tengan una puntuación de Combate de «2», después las de «3», y así sucesivamente hasta haber realizado las tiradas de todas sus naves.
 - Cada jugador ha de llevar la cuenta de los impactos obtenidos en sus tiradas de combate. El total de impactos obtenidos destruirá unidades enemigas durante el paso de «Asignar los impactos».

- Si un jugador posee una capacidad que le permite repetir una tirada o afecta al resultado de una tirada ya realizada, debe resolver dicha capacidad inmediatamente después de haber efectuado la tirada. Por ejemplo, si el jugador ha realizado una tirada de combate por su Acorazado, deberá decidir si quiere usar alguna capacidad que le permita repetir esta tirada antes de llevar a cabo otra tirada distinta por su Destructor.

- Durante este paso, todas las tiradas del atacante deben efectuarse antes que las del defensor. Este procedimiento es importante debido a la existencia de capacidades que permiten a un jugador obligar a su adversario a repetir alguna tirada.

22.6 **PASO 4 – ASIGNAR LOS IMPACTOS:** Cada jugador debe elegir y destruir una de las naves que tenga en el sistema activo por cada impacto que haya obtenido su adversario.

- Antes de asignar estos impactos, los jugadores pueden utilizar las capacidades de «Resistencia al daño» de sus unidades para anular impactos.
- Cuando una unidad es destruida, el jugador que la controla debe retirarla del tablero y añadirla a sus refuerzos.

22.7 **PASO 5 – RETIRADA:** Si un jugador anunció que se retiraba durante el paso de «Anunciar la retirada», ahora es cuando se resuelve esa retirada.

- **Si un jugador anunció una retirada durante el paso “Anunciar la Retirada” y a su oponente no le quedan naves en el sistema, el combate termina inmediatamente y no se produce la retirada.**
- **Para retirarse, el jugador coge todas sus naves involucradas en el combate que tengan un valor de movimiento y las mueve a un sistema adyacente. Los cazas y las fuerzas terrestres del sistema activo que no puedan moverse o ser transportados son destruidos.**
- El sistema al que se retiran las unidades de un jugador debe contener al menos una unidad suya, un planeta controlado por él o ambas cosas. Además, en ese sistema no puede haber naves controladas por otro jugador.
- **Si el jugador ha logrado retirar con éxito, y por tanto ha movido, al menos una unidad a un sistema adyacente, el jugador debe coger una ficha de Mando de sus refuerzos y colocarla en el sistema al que se ha retirado. Si ese sistema ya contiene una de sus fichas de Mando, no tendrá que poner ninguna más. Si al jugador no le quedan fichas de Mando en sus refuerzos, tendrá que coger una de su hoja de mando.**

22.8 Después del paso de «Retirada», si ambos jugadores todavía tienen naves en el sistema activo, se resuelve una nueva ronda de combate espacial empezando por el paso de «Anunciar la retirada».

22.9 El combate espacial finaliza cuando solamente quede un jugador (o ninguno) con naves presentes **en la zona de espacio del sistema activo**.

- **Los efectos “Al final del combate” y “Al final de la ronda de combate” tienen lugar.**

22.10 Cuando termina un combate, el jugador que aún tenga naves en el sistema activo es declarado vencedor; su adversario es el perdedor. Si a ninguno de los jugadores le quedan naves, entonces no hay vencedor y el combate finaliza en tablas.

- Si el vencedor del combate tiene más unidades de tipo Caza y fuerza terrestre en la zona de espacio que las permitidas por la Capacidad de transporte total de sus naves presentes en el sistema activo, debe destruir las que sobren (a su elección).

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Adversario; Capacidad de transporte; Flota, reserva de; Resistencia al daño; Transportar.

23 COMBATE TERRESTRE

Durante el paso de «Invasión» de una acción táctica, si el jugador activo despliega fuerzas terrestres en un planeta ocupado por fuerzas terrestres de otro jugador, ambos jugadores libran un combate terrestre en ese planeta. Para resolver un combate terrestre, los jugadores han de completar los siguientes pasos:

- 23.1 **PASO 1 – TIRAR LOS DADOS:** Cada jugador lanza un dado por cada fuerza terrestre que tenga en el planeta; esto se denomina tirada de combate. Si la tirada de combate de una unidad arroja un resultado igual o superior a su atributo de Combate, habrá causado un impacto.
- Si aparecen dos o más iconos de Ráfaga junto al atributo de Combate de una unidad, el jugador debe lanzar un dado por cada icono de Ráfaga.
- 23.2 **PASO 2 – ASIGNAR LOS IMPACTOS:** Cada jugador debe elegir y destruir una de las fuerzas terrestres que tenga en el planeta por cada impacto que haya obtenido su adversario.
- Cuando una unidad es destruida, el jugador que la controla debe retirarla del tablero y devolverla a sus refuerzos.
- 23.3 Después de asignar los impactos, si ambos jugadores todavía tienen fuerzas terrestres en el planeta, se resuelve una nueva ronda de combate empezando por el paso de «Tirar los dados».
- 23.4 El combate finaliza inmediatamente cuando solamente quede un jugador (o ninguno) con fuerzas terrestres presentes en el planeta
- Los efectos «Al final del combate» y «Al final de la ronda de combate» tienen lugar al mismo tiempo.
 - Cuando termina un combate, el jugador que aún tenga fuerzas terrestres en el planeta es declarado vencedor; su adversario es el perdedor.
 - Si a ninguno de los jugadores le quedan fuerzas terrestres en el planeta, entonces no hay vencedor y el combate finaliza en tablas.

VÉASE TAMBIÉN: Invasión; Planetas.

24 COMERCIO (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Comercio» permite a los jugadores intercambiar Mercancías y reponer sus Exportaciones. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «5».

- 24.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Comercio», puede realizar una acción estratégica para utilizar la capacidad principal de esa carta completando los siguientes pasos en el orden indicado:
- 24.2 **PASO 1** – El jugador activo gana 3 Mercancías.
- 24.3 **PASO 2** – El jugador activo repone sus Exportaciones tomando la cantidad necesaria de fichas de Exportación para tener tantas como se indique en su hoja de facción. Luego sitúa estas fichas en la zona para Exportaciones de su hoja de facción.
- Un jugador no puede tener más Exportaciones que la puntuación de Exportaciones impresa en su hoja de facción.

- 24.4 **PASO 3** – El jugador activo elige a cualquier número de jugadores (excepto a él mismo); esos jugadores utilizan la capacidad secundaria de su carta sin necesidad de gastar ninguna ficha de Mando.

- Los jugadores elegidos **deben** utilizar la capacidad secundaria de la carta sin gastar una ficha de Mando, después de que el jugador activo termine de resolver la capacidad principal.
- Los jugadores elegidos sólo pueden utilizar esta capacidad secundaria una vez, y no pueden usarla gastando fichas de Mando.

- 24.5 Después de que el jugador activo utilice la capacidad principal de la carta de Estrategia «Comercio», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia para reponer sus Exportaciones.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Exportaciones; Mando, fichas de; Mercancías; Orden de iniciativas.

25 CONSEJO GALÁCTICO, CARTA DE

Las cartas de Consejo Galáctico representan proyectos de ley y medidas políticas a escala galáctica. Durante cada fase de Consejo Galáctico, los jugadores votan a favor o en contra de las resoluciones específicas de dos cartas de Consejo Galáctico.



- 25.1 Existen dos tipos de cartas de Consejo Galáctico: Leyes y Directivas.
- 25.2 Las Leyes pueden modificar permanentemente las reglas del juego.
- 25.3 Cuando se ejecuta una Ley, si la resolución que ha recibido el mayor número de votos es «a favor», o si la Ley plantea una elección, el enunciado de su capacidad queda en vigor durante el resto de la partida. Los jugadores aplican la resolución y colocan la carta de Consejo Galáctico en la zona de juego común o en la de un jugador específico, según se indique en la carta.
- 25.4 Si hay una Ley en la zona de juego de un jugador, y no en la zona de juego común, ese jugador es el propietario de esa Ley.
- 25.5 Si una Ley es descartada del juego, su capacidad deja de estar en vigor. La carta se coloca en la parte superior de la pila de descartes de las cartas de Consejo Galáctico.
- 25.6 Si la resolución de la Ley que ha recibido el mayor número de votos es «en contra», se aplica dicha resolución y se descarta la carta de Consejo Galáctico.
- 25.7 Las Directivas tienen efectos que se aplican una sola vez en la partida.
- 25.8 Cuando se ejecuta una Directiva, se aplica la resolución que ha recibido el mayor número de votos y posteriormente se descarta la carta de Consejo Galáctico.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, fase de; Puntos de victoria; Vincular.

26 CONSEJO GALÁCTICO, FASE DE

Durante la fase de Consejo Galáctico, los jugadores pueden votar por cartas de Consejo Galáctico que modifiquen las reglas del juego.

26.1 La fase de Consejo Galáctico se omite durante las primeras rondas de cada partida. Una vez que el indicador de Custodios se retira de Mecatol Rex, se añade la fase de Consejo Galáctico al final de cada ronda de juego. Para resolver la fase de Consejo Galáctico, los jugadores han de completar estos pasos:

26.2 **PASO 1 – PRIMERA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO:** Los jugadores resuelven la primera carta de Consejo Galáctico siguiendo estas instrucciones en el orden indicado:

i. **MOSTRAR LA CARTA:** El Portavoz roba una carta de Consejo Galáctico de la parte superior del mazo y la lee en voz alta a todos los jugadores (incluidas sus posibles resoluciones).

ii. **VOTAR:** Empezando por el jugador que está sentado a la izquierda del Portavoz y procediendo en sentido horario, cada jugador presenta sus votos a favor de una única resolución de la carta de Consejo Galáctico actual.

iii. **APLICAR LA RESOLUCIÓN:** Los jugadores llevan a cabo un recuento de votos y ejecutan la resolución que haya recibido más votos.

26.3 **PASO 2 – SEGUNDA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO:** Los jugadores resuelven una segunda carta de Consejo Galáctico repitiendo el procedimiento anterior desde el paso 1, «Primera carta de Consejo Galáctico».

26.4 **PASO 3 – PREPARAR LOS PLANETAS:** Cada jugador prepara todas las cartas de Planeta que tenga agotadas. Una vez hecho esto, comienza una nueva ronda de juego empezando por la fase de Estrategia.

26.5 VOTACIÓN

Durante las votaciones que tienen lugar en la fase de Consejo Galáctico, cada jugador puede votar por una resolución específica de una carta de Consejo Galáctico.

26.6 Para dar sus votos, un jugador ha de agotar tantos de sus planetas como desee. El jugador aporta un número de votos para una resolución de su elección; este número es igual a las puntuaciones de Influencia combinadas de los planetas que ha agotado.

- Cuando un jugador agota un planeta para presentar votos, debe contabilizar la totalidad de votos que proporciona ese planeta.

26.7 Un jugador no puede votar por múltiples resoluciones de una misma carta de Consejo Galáctico. Todos los votos que presente deben adjudicarse a la misma resolución.

26.8 Algunas cartas de Consejo Galáctico poseen resoluciones tanto «a favor» como «en contra». Cuando un jugador vota por una de estas cartas, debe adjudicar todos sus votos a una de estas resoluciones («a favor» o bien «en contra»).

26.9 Algunas cartas de Consejo Galáctico plantean la necesidad de elegir un jugador o un planeta. Cuando un jugador ofrece sus votos para una de estas cartas, debe votar por una opción válida (sea un jugador o un planeta) según se describa en la carta.

26.10 Si hay que elegir a un jugador, cualquier jugador puede votar por sí mismo.

- Al resolver este tipo de cartas de Consejo Galáctico, el «jugador electo» será aquél que haya recibido más votos.

26.11 Si hay que elegir un planeta, todos los jugadores deben votar por un planeta que esté controlado por un jugador.

- Al resolver este tipo de cartas de Consejo Galáctico, el «planeta electo» será aquél que haya recibido más votos.

26.12 Cuando presenta sus votos, cada jugador debe declarar en voz alta la resolución por la cual está votando.

26.13 No pueden gastarse Mercancías para votar.

26.14 Un jugador puede abstenerse de votar si lo desea, en cuyo caso no presenta ningún voto.

26.15 Algunos efectos de juego pueden permitir a un jugador presentar votos adicionales por una resolución. Estos votos no pueden adjudicarse a una resolución distinta que los demás votos de ese jugador.

26.16 Si un jugador no puede votar por una carta de Consejo Galáctico debido a algún efecto de juego, no podrá votar por esa carta agotando planetas ni tampoco valiéndose de otro efecto de juego.

26.17 RESOLUCIONES

26.18 Para aplicar una resolución, el Portavoz debe seguir las instrucciones de la carta de Consejo Galáctico.

26.19 **En caso de empate a votos por una resolución, o en el caso de que ninguna resolución reciba votos, el Portavoz decide cuál de las resoluciones empatadas se aplica.**

- La decisión del Portavoz no se considera un voto.

26.20 Si se ha ejecutado una resolución de «elección» o «a favor» de una Ley, esa carta permanece en juego y su efecto se mantiene en vigor durante el resto de la partida.

26.21 Si se ha ejecutado una Directiva o bien una resolución «en contra» de una Ley, esa carta se coloca en la pila de descartes de las cartas de Consejo Galáctico.

26.22 Algunos efectos de juego requieren que un jugador pronostique una resolución. Para pronosticar una resolución, el jugador debe declarar en voz alta la resolución que, en su opinión, recibirá el mayor número de votos. Debe formular este pronóstico después de que se muestre la carta de Consejo Galáctico, pero antes de que se lleve a cabo la votación.

- La resolución pronosticada debe ser una de las resoluciones posibles de la carta de Consejo Galáctico mostrada.
- Después de ejecutarse la resolución de la carta de Consejo Galáctico, se aplican las capacidades que dependan del pronóstico de dicha resolución.

VÉASE TAMBIÉN: Custodios, indicador de; Influencia; Ronda de juego.

27 CONSTRUCCIÓN (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Construcción» permite a los jugadores construir estructuras en los planetas que controlan. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «4».

27.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Construcción», puede realizar una acción estratégica para resolver la capacidad principal de esa carta.

27.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Construcción», el jugador activo puede colocar un SDP o un Puerto espacial en un planeta que controle. Luego puede colocar un SDP adicional en un planeta que controle.

- Estas estructuras pueden colocarse en un mismo planeta o en planetas diferentes.
- Estas estructuras pueden colocarse en cualesquier sistemas, incluso en los que ya contengan una ficha de Mando del jugador.

27.3 Después de que el jugador activo resuelva la capacidad principal de la carta de Estrategia «Construcción», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede coger una ficha de Mando de su reserva de Estrategia y colocarla en cualquier sistema. Si ya tiene una ficha de Mando en ese sistema, la ficha gastada se devuelve a sus refuerzos. Luego coloca un SDP o un Puerto espacial en un planeta que controle en ese sistema.

27.4 Cuando un jugador coloca un SDP o un Puerto espacial utilizando la carta de Estrategia «Construcción», debe coger ese SDP o Puerto espacial de sus propios refuerzos.

- Si un jugador no dispone de suficientes unidades en sus refuerzos, puede retirarlas de cualquier número de sistemas que no contengan sus propias fichas de Mando y añadirlas a sus refuerzos. Luego debe colocar esta unidad sobre el tablero siguiendo las instrucciones del efecto de juego que requiere la colocación de la unidad.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Estructuras; Orden de iniciativas.

28 CONTROL

Cada jugador empieza la partida controlando los planetas de su sistema de origen. Durante el transcurso de la partida, los jugadores pueden tomar el control de planetas adicionales.

28.1 Cuando un jugador toma el control de un planeta, debe coger su correspondiente carta de Planeta y colocarla agotada en su zona de juego.

- Si es el primero en tomar el control de ese planeta, debe coger su carta de Planeta del mazo de cartas de Planeta.
- Si otro jugador controlaba ya ese planeta, debe coger su carta de Planeta de la zona de juego de ese jugador.

28.2 Un jugador no puede tomar el control de un planeta que ya controla.

28.3 Mientras un jugador controle un planeta, su carta de Planeta debe permanecer en su zona de juego hasta que pierda el control de ese planeta.

28.4 Un jugador puede controlar un planeta en el que no tenga ninguna unidad; en tal caso debe colocar una ficha de Control sobre ese planeta para indicar que lo controla.

28.5 Un jugador pierde el control de un planeta si ya no tiene ninguna unidad en él y otro jugador sí las tiene, excepto en el paso de invasión de una acción táctica.

- El jugador que ha colocado sus unidades en el planeta toma el control de dicho planeta

- Durante el paso de invasión de una acción táctica, el control se determina en el paso “Establecer el control”.

28.6 Un jugador también puede perder el control de un planeta debido a algún efecto de juego.

28.7 Si un jugador pierde el control de un planeta que contiene una de sus fichas de Control, debe retirar esta ficha del planeta.

VÉASE TAMBIÉN: Agotar; Invasión; Planetas; Vincular.

29 COSTE (ATRIBUTO)

El Coste es un atributo de algunas unidades que aparece impreso en las hojas de facción y en las cartas de Tecnología asociadas a esas unidades. El Coste de una unidad determina el número de Recursos que ha de gastar un jugador para producirla.

29.1 Para producir una unidad, un jugador debe gastar una cantidad de Recursos igual o superior al Coste de la unidad que pretende producir.

29.2 Si la puntuación de Coste va acompañada de dos iconos (como suele ser el caso de Cazas y fuerzas terrestres), se producen dos de esas unidades por el Coste indicado.

29.3 Si una unidad carece de Coste, no puede producirse.

- Las estructuras no tienen Coste y normalmente se colocan resolviendo la carta de Estrategia «Construcción».

VÉASE TAMBIÉN: Producción de unidades; Recursos.

30 CUSTODIOS, INDICADOR DE

El indicador de Custodios empieza cada partida en Mecatol Rex. Representa a los cuidadores que velan por Mecatol Rex hasta que una de las Grandes Razas pueda ocupar el trono.



30.1 Cualquier unidad puede entrar en el sistema de Mecatol Rex siguiendo las reglas habituales; sin embargo, no se pueden desplegar fuerzas terrestres en el planeta hasta que se haya retirado el indicador de Custodios.

30.2 Antes del paso de «Asignar fuerzas terrestres» de una invasión, el jugador activo puede retirar el indicador de Custodios de Mecatol Rex gastando seis puntos de Influencia. Luego debe desplegar al menos una fuerza terrestre en el planeta.

- Si no puede desplegar fuerzas terrestres en Mecatol Rex, no podrá retirar el indicador de Custodios.

30.3 Cuando un jugador retira el indicador de Custodios de Mecatol Rex, debe coger el indicador del tablero y colocarlo en su zona de juego. Luego gana un punto de victoria.

30.4 Después de que un jugador haya retirado el indicador de Custodios de Mecatol Rex, se añade la fase de Consejo Galáctico a las siguientes rondas de juego, incluida la ronda en que se ha retirado el indicador de Custodios de Mecatol Rex.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, fase de; Influencia; Puntos de victoria.

31 DEFENSOR

Durante un combate espacial o terrestre, el jugador que no es el jugador activo es el defensor.

VÉASE TAMBIÉN: Atacante; Combate espacial; Invasión; Nebulosa.

32 DESTRUIDA

Diversos efectos de juego pueden hacer que una unidad sea destruida. Cuando una unidad es destruida, se retira del tablero y se devuelve a los refuerzos de su propietario.

- 32.1 Cuando un jugador asigna los impactos obtenidos contra sus unidades, debe destruir tantas unidades suyas de su elección como el número de impactos obtenidos contra ellas.
- 32.2 Obligar a un jugador a retirar una unidad del tablero reduciendo el número de fichas de Mando de su reserva de Flota no se considera destruir una unidad.

VÉASE TAMBIÉN: Artillería anticazas; Bombardeo; Cañón espacial; Combate espacial; Resistencia al daño.

33 DIPLOMACIA (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Diplomacia» puede utilizarse como medida preventiva para evitar que otros jugadores activen un sistema específico. También se puede usar para preparar planetas. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «2».

- 33.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Diplomacia», puede realizar una acción estratégica para resolver la capacidad principal de esa carta.
- 33.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Diplomacia», el jugador activo escoge un sistema que contenga un planeta controlado por él que no sea Mecatol Rex, y prepara todos los planetas agotados que tenga en ese sistema. Luego cada uno de los demás jugadores coge una ficha de Mando de sus refuerzos y la coloca en ese sistema.
 - Si un jugador no tiene fichas de Mando en sus refuerzos, puede utilizar una de su hoja de mando (a su elección).
 - Si un jugador ya tiene una ficha de Mando en el sistema escogido, no colocará otra ficha de Mando en él.
- 33.3 Después de que el jugador activo resuelva la capacidad principal de la carta de Estrategia «Diplomacia», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia para preparar hasta dos planetas agotados que controle.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Mando, fichas de; Orden de iniciativas; Planetas; Preparar; Sistema activo.

34 ELIMINACIÓN

Un jugador eliminado se queda fuera de la partida.

- 34.1 Un jugador es eliminado cuando se cumplen **todas** las condiciones que se enumeran a continuación:

- El jugador no tiene fuerzas terrestres sobre el tablero.
- El jugador no tiene ninguna unidad que posea la capacidad «Producción».
- El jugador no controla ningún planeta.

34.2 Cuando un jugador es eliminado, se devuelven a la caja todas las unidades, fichas de Mando, fichas de Control, Favores, Tecnologías, hojas de mando y la hoja de facción correspondiente a su facción o a su color (incluidos los componentes que estén en sus refuerzos).

34.3 Cuando un jugador es eliminado, todas sus cartas de Consejo Galáctico se descartan.

34.4 Cuando un jugador es eliminado, todas las cartas de Favor que tenga en su poder y que estén asociadas a la facción o el color de otro jugador se devuelven a ese jugador.

- Las cartas de Favor correspondientes al jugador eliminado se devuelven a la caja del juego, incluso aunque estén en poder de otro jugador.

35.5 Cuando un jugador es eliminado, todas sus cartas de Acción se descartan.

35.6 Cuando un jugador es eliminado, todas sus cartas de Estrategia se devuelven a la zona de juego común, se encuentren o no agotadas.

35.7 Cuando un jugador es eliminado, baraja sus cartas de Objetivo en el mazo de Objetivos, hayan sido o no completadas.

35.8 Cuando un jugador es eliminado siendo el Portavoz, pasa el indicador de Portavoz al jugador sentado a su izquierda.

35.9 Si una partida de cinco o más jugadores se convierte en una partida con cuatro o menos jugadores debido a una o más jugadores, la partida continúa con los jugadores seleccionando sólo una carta de Estrategia durante la fase de Estrategia.

35.10 Cuando un jugador con fichas específicas de su facción es eliminado, esas fichas siguen estas reglas:

- Si un jugador es eliminado y la ficha de Asimilador X o la ficha de Asimilador Y se encuentra en una tecnología de su facción, esa Tecnología permanece en juego.
- Si el jugador con la facción de los Fantasmas de Creuss es eliminado, sus Agujeros de gusano permanecen en el tablero para el resto de la partida.
- Si el jugador con la facción Naalu es eliminado cuando otro jugador tiene la ficha de «0», la ficha permanece con ese jugador hasta el final de la fase de Estado, momento en el que se retirará de la partida.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, carta de; Control; Favor, cartas de; Fuerzas terrestres; Producción.

35 ESCUDO PLANETARIO (CAPACIDAD DE UNIDAD)

La capacidad de unidad «Bombardeo» no puede utilizarse contra un planeta ocupado por una unidad que posee la capacidad «Escudo planetario».

- 35.1 La capacidad «Escudo planetario» no impide que un planeta se vea afectado por la Tecnología «Arma bacteriológica X-89».

- 35.2 La capacidad «Escudo planetario» sí impide que la facción L1Z1X utilice su capacidad exclusiva «Aniquilación».
- 35.3 Si hay una Estrella de guerra presente en un sistema ocupado por cualquier número de unidades de otros jugadores provistas de la capacidad «Escudo planetario», se considera que esas unidades no poseen dicha capacidad.
- Estas unidades que se consideran desprovistas de la capacidad «Escudo planetario» no pueden utilizar la Tecnología «Red de defensa Magen».
 - Una Estrella de guerra sí puede utilizar su capacidad de «Bombardeo» contra planetas ocupados por unidades que posean la capacidad «Escudo planetario».

VEÁSE TAMBIÉN: Bombardeo.

36 ESTADO, FASE DE

Durante la fase de Estado, los jugadores se anotan puntos por Objetivos y se preparan para la siguiente ronda de juego. Para resolver la fase de Estado es preciso completar estos pasos:

- 36.1 **PASO 1 – ANOTARSE PUNTOS POR OBJETIVOS:** Siguiendo el orden de iniciativas, cada jugador puede anotarse puntos como máximo por un Objetivo público y un Objetivo secreto cuyos requisitos puedan cumplirse durante la fase de Estado. Para anotarse puntos por un Objetivo, el jugador debe cumplir los requisitos estipulados en su carta; si puede hacerlo, gana los puntos de victoria indicados en esa misma carta.
- 36.2 **PASO 2 – MOSTRAR UN OBJETIVO PÚBLICO:** El Portavoz pone boca arriba la siguiente carta de Objetivo público que esté sin mostrar.
- El Portavoz no puede mostrar Objetivos de la Etapa II hasta haber mostrado todos los Objetivos de la Etapa I.
 - La partida termina si no quedan Objetivos públicos sin mostrar al comienzo de este paso.
- 36.3 **PASO 3 – ROBAR CARTAS DE ACCIÓN:** Siguiendo el orden de iniciativas, cada jugador roba una carta de Acción.
- 36.4 **PASO 4 – RETIRAR LAS FICHAS DE MANDO:** Cada jugador retira todas las fichas de Mando que tenga sobre el tablero y las devuelve a sus refuerzos.
- 36.5 **PASO 5 – RECIBIR Y REASIGNAR FICHAS DE MANDO:** Cada jugador recibe dos fichas de Mando, que ha de coger de sus refuerzos. Luego puede volver a asignar las fichas de Mando que tiene sobre su hoja de mando, incluidas las dos que acaba de recibir, repartiéndolas como desee entre sus reservas de Táctica, Flota y Estrategia.
- Los jugadores no deben olvidarse de comprobar el número de naves que tienen en cada sistema después de reducir el tamaño de sus reservas de Flota.
 - Normalmente todos los jugadores podrán ejecutar este paso al mismo tiempo, pero si se produce algún conflicto de simultaneidad, deberá resolverse siguiendo el orden de iniciativas.
- 36.6 **PASO 6 – PREPARAR LAS CARTAS:** Cada jugador prepara todas las cartas que tenga agotadas, incluidas las cartas de Estrategia.

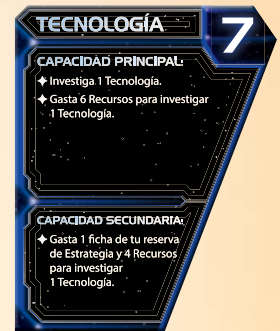
- 36.7 **PASO 7 – REPARAR UNIDADES:** Cada jugador repara todas las unidades que posean la capacidad «Resistencia al daño» poniendo en pie de nuevo sus miniaturas.

- 36.8 **PASO 8 – DEVOLVER LAS CARTAS DE ESTRATEGIA:** Todos los jugadores devuelven sus cartas de Estrategia a la zona de juego común. Luego, si el indicador de Custodios ya no se encuentra en Mecatol Rex, la ronda de juego prosigue con la fase de Consejo Galáctico. En caso contrario se empieza una nueva ronda con la fase de Estrategia.

VEÁSE TAMBIÉN: Acción, cartas de; Consejo Galáctico, fase de; Custodios, indicador de; Estrategia, carta de; Estrategia, fase de; Mando, fichas de; Objetivo, cartas de; Preparar; Resistencia al daño; Ronda de juego.

37 ESTRATEGIA, CARTA DE

Las cartas de Estrategia determinan el orden de iniciativas y proporcionan a cada jugador una potente capacidad que puede utilizarse una sola vez durante la fase de Acción.



- 37.1 Durante la fase de Estrategia, cada jugador elige una carta de Estrategia de la zona de juego común y la coloca boca arriba en su propia zona de juego.
- 37.2 Cada carta de Estrategia tiene dos caras, una para cuando está preparada y otra para cuando está agotada.
- La cara preparada contiene el nombre de la carta de Estrategia, su puntuación de iniciativa y sus capacidades.
 - La cara agotada solamente contiene la puntuación de iniciativa de la carta de Estrategia.
- 37.3 Un jugador sólo puede utilizar la capacidad **principal** de sus **propias** cartas de Estrategia.
- 37.4 Un jugador sólo puede utilizar la capacidad **secundaria** de las cartas de Estrategia que hayan elegido **otros** jugadores.
- 37.5 Hay ocho cartas de Estrategia; cada una tiene su propio nombre y puntuación de iniciativa.
- 37.6 La puntuación de iniciativa de la carta de Estrategia de un jugador determina su posición en el orden de iniciativas para la fase de Acción y la fase de Estado.
- 37.7 Toda carta de Estrategia posee una capacidad principal y una capacidad secundaria. Estas capacidades se ejecutan mediante una acción estratégica.
- 37.8 Cada carta de Estrategia se encuentra siempre en la zona de juego común o en la zona de juego de un jugador.
- Las cartas de Estrategia situadas en la zona de juego común están disponibles para que los jugadores las elijan durante la fase de Estrategia.
 - Una carta de Estrategia situada en la zona de juego de un jugador pertenece a ese jugador hasta que regresa a la zona de juego común durante la fase de Estado.

VEÁSE TAMBIÉN: Comercio; Construcción; Diplomacia; Estrategia, fase de; Guerra; Imperialismo; Liderazgo; Orden de iniciativas; Política; Tecnología (carta de Estrategia).

38 ESTRATEGIA, FASE DE

Durante la fase de Estrategia, cada jugador escoge la carta de Estrategia que utilizará a lo largo de la ronda.

Para resolver la fase de Estrategia es preciso completar los siguientes pasos:

- 38.1 **PASO 1** – Empezando por el Portavoz y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige una de las cartas de Estrategia dispuestas en la zona de juego común y la coloca boca arriba en su propia zona de juego.
- Si hay fichas de Mercancía sobre la carta de Estrategia escogida, el jugador gana esas Mercancías.
 - No se puede elegir una carta de Estrategia que ya haya escogido otro jugador durante la fase de Estrategia actual.
 - En partidas de tres y cuatro jugadores, cada jugador debe elegir una segunda carta de Estrategia. Después de que el último jugador haya recibido su primera carta de Estrategia, cada jugador escoge una segunda carta de Estrategia (de nuevo empezando por el Portavoz y siguiendo el sentido de las agujas del reloj).
- 38.2 **PASO 2** – El Portavoz coloca una ficha de Mercancía del suministro común encima de cada carta de Estrategia que no haya sido elegida.
- En una partida de cuatro jugadores se habrán elegido todas las cartas de Estrategia, y por tanto no habrá que poner fichas de Mercancía encima de ninguna de estas cartas.

Una vez hecho esto, la partida prosigue con la fase de Acción.

VÉASE TAMBIÉN: Estrategia, carta de; Mercancías; Portavoz; Ronda de juego.

39 ESTRUCTURAS

Una estructura es un tipo de unidad. Los SDP y los Puertos espaciales son estructuras.

- 39.1 Las estructuras siempre se colocan en planetas.
- La «Factoría orbital», un Puerto espacial exclusivo del Clan de Saar, se coloca en la zona de espacio de un sistema.
- 39.2 Las estructuras se colocan en planetas utilizando principalmente la carta de Estrategia «Construcción».
- 39.3 Las estructuras no pueden moverse ni ser transportadas.
- 39.4 Un jugador puede tener como máximo **un** Puerto espacial en cada planeta.
- 39.5 Un jugador puede tener como máximo **dos** SDP en cada planeta.

VÉASE TAMBIÉN: Construcción; Puerto espacial; SDP; Unidades.

40 EXPORTACIONES

Las Exportaciones representan artículos y productos que son muy abundantes en una facción y que todas las demás facciones desean adquirir. Una Exportación carece de efecto de juego inherente; en vez de eso, se convierte en Mercancía cuando se entrega o se recibe de manos de otro jugador.



- 40.1 Las Exportaciones y las Mercancías se representa mediante caras opuestas de la misma ficha.
- 40.2 La puntuación de Exportaciones impresa en la hoja de facción de un jugador indica el límite máximo de Exportaciones que puede tener.
- 40.3 Cuando un efecto de juego requiere que un jugador reponga sus Exportaciones, debe coger tantas fichas de Exportación como necesite hasta alcanzar la puntuación de Exportación impresa en su hoja de facción. Luego ha de colocar esas fichas con la cara de las Exportaciones visible en el recuadro de Exportaciones de su hoja de facción.
- 40.4 Cuando un jugador ha de reponer sus Exportaciones, debe coger las fichas de Exportación del suministro común.
- 40.5 Los jugadores pueden intercambiarse Exportaciones siguiendo las reglas aplicables a las transacciones. Cuando un jugador recibe una Exportación de otro jugador, esa ficha se convierte en una Mercancía colocándose en el recuadro para Mercancías de su hoja de mando con la cara de Mercancía boca arriba.
- Esa ficha ya no se considera una ficha de Exportación; a partir de ese momento es una ficha de Mercancía.
 - Un jugador puede intercambiar fichas de Exportación antes de resolver un efecto de juego que le permita reponer Exportaciones.
- 40.6 Todo efecto de juego que requiera entregar una Exportación a otro jugador hace que dicha Exportación se convierta en Mercancía.
- 40.7 Las Exportaciones no se pueden gastar; solamente pueden intercambiarse como parte de una transacción.
- 40.8 Las fichas de Exportación presentan valores de 1 y 3. Los jugadores pueden canjearlas siempre que sea necesario.

VÉASE TAMBIÉN: Acuerdos; Mercancías; Transacciones.

41 FAVOR, CARTAS DE

Cada jugador empieza la partida con una carta de Favor exclusiva y cuatro cartas de Favor genéricas que puede entregar a otros jugadores.

- 41.1 Cada Favor contiene un párrafo que indica cuándo se puede utilizar y un enunciado de texto que describe su capacidad especial. Un jugador puede resolver cualquier número de cartas de Favor que tenga en su poder simplemente siguiendo las instrucciones de cada carta.
- Los Favores **no son** de carácter obligatorio (a menos que se indique lo contrario).
- 41.2 Un jugador no puede usar sus propios Favores. Dado que estas cartas solamente resultan de utilidad para los demás jugadores, pueden emplearse como una valiosa herramienta en las negociaciones.
- 41.3 Las cartas de Favor que se devuelven al propietario lo hacen después de que sus capacidades se hayan ejecutado por completo.
- 41.4 Si se devuelve una carta de Favor a un jugador, éste puede volver a entregarla a otro jugador como parte de una transacción futura.



- Las cartas de Favor que no han sido mostradas no están sujetas a los efectos de sus enunciados de texto que provoquen la devolución de la carta al cumplirse determinados requisitos.

41.5 Al resolver una transacción, un jugador puede intercambiar como máximo una carta de Favor de su mano con otro jugador, incluso aunque dicha carta perteneciese originalmente a un jugador distinto.

- Las cartas de Favor que están en la zona de juego no se pueden intercambiar.

41.6 Las cartas de Favor que tiene cada jugador en su mano deben mantenerse oculta al resto de los jugadores.

41.7 Si un jugador es eliminado, todas las cartas de Favor correspondientes a su color o a su facción se devuelven a la caja del juego, incluidas las que estén en juego o en posesión de otros jugadores.

- Las cartas de Favor de otros jugadores se devuelven a sus propietarios originales.

VÉASE TAMBIÉN: Capacidades; Eliminación; Transacciones; Vecinos.

42 FLOTA, RESERVA DE

La reserva de Flota es una zona de la hoja de mando de cada jugador.

42.1 La cantidad de fichas de Mando que hay en la reserva de Flota de un jugador indica el límite máximo de naves (aparte de Cazas) que puede tener ese jugador en un sistema

- Las unidades que se encuentren en planetas o que sean transportadas por una nave con esa capacidad no cuentan para la reserva de Flota.
- Las unidades que se están moviendo a través de sistemas no cuentan para la reserva de Flota del jugador que se encuentra en esos sistemas.

42.2 Las fichas de Mando se colocan en las reservas de Flota con la silueta de la nave hacia arriba.

42.3 Si en algún momento la cantidad de naves que tiene un jugador en un sistema excede el número de fichas que hay en su reserva de Flota, debe destruir, y devolver a sus refuerzos, las que desee hasta respetar el límite.

- Las unidades que se encuentren en planetas o que sean transportadas por una nave con esa capacidad no cuentan para la reserva de Flota.
- Las unidades que se están moviendo a través de sistemas no cuentan para la reserva de Flota del jugador que se encuentra en esos sistemas.

42.4 Las fichas de Mando de esta reserva no se gastan.

VÉASE TAMBIÉN: Mando, fichas de; Mando, hoja de; Módulos de sistema; Naves.

43 FUERZAS TERRESTRES

Una fuerza terrestre es un tipo de unidad. Todas las unidades de Infantería del juego son fuerzas terrestres. Algunas razas poseen unidades de Infantería exclusivas.

43.1 Las fuerzas terrestres siempre se encuentran en planetas o siendo transportadas por naves que poseen el atributo Capacidad de transporte.

43.2 Las fuerzas terrestres que están siendo transportadas por una nave se colocan en la zona de espacio de un sistema junto con la nave que las transporta.

43.3 No existe límite al número de fuerzas terrestres que puede tener un jugador en un planeta.

VÉASE TAMBIÉN: Capacidad de transporte; Control; Infantería, fichas de; Transportar; Unidades.

44 GUERRA (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Guerra» permite a un jugador retirar una ficha de Mando del tablero y volver a asignar todas las fichas de Mando de sus reservas. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «6». Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Guerra», puede realizar una acción estratégica para utilizar la capacidad principal de esa carta.

Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Guerra», el jugador activo debe completar los siguientes pasos:

44.1 **PASO 1** – El jugador activo retira del tablero una de sus fichas de Mando. Luego gana esa ficha de Mando y la coloca en una de las reservas de su hoja de mando.

44.2 **PASO 2** – El jugador activo puede volver a repartir sus fichas de Mando entre las reservas de su hoja de mando.

44.3 Después de que el jugador activo ejecute la capacidad principal de la carta de Estrategia «Guerra», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia para utilizar la capacidad de «Producción» de un Puerto espacial que tenga en su sistema de origen.

- La ficha de Mando **no** se coloca en su sistema de origen.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Acción, fase de; Estrategia, carta de; Mando, fichas de; Orden de iniciativas.

45 IMPERIALISMO (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Imperialismo» permite a los jugadores anotarse puntos de victoria y robar cartas de Objetivo secreto. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «8».

45.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Imperialismo», puede realizar una acción estratégica para resolver la capacidad principal de esa carta.

45.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Imperialismo», el jugador activo puede anotarse puntos por un Objetivo público de su elección si cumple los requisitos descritos en esa carta. Luego, si el jugador activo controla Mecatol Rex, gana un punto de victoria; si no controla Mecatol Rex, puede robar una carta de Objetivo secreto.

45.3 Después de que el jugador activo resuelva la capacidad principal de la carta de Estrategia «Imperialismo», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia para robar una carta de Objetivo secreto.

- 45.4 Si un jugador tiene más de tres cartas de Objetivo secreto después de robar un nuevo Objetivo secreto, debe elegir uno de los Objetivos secretos por el que aún **no se haya anotado puntos** y devolverlo al mazo de cartas de Objetivo secreto. Este límite de cartas incluye las cartas de Objetivo secreto que tiene el jugador en la mano **y también** las cartas por las que ya se ha anotado puntos. Luego se baraja el mazo de cartas de Objetivo secreto.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Objetivo, cartas de; Orden de iniciativas.

46 INFANTERÍA, FICHAS DE

Una ficha de Infantería funciona como una miniatura de unidad de tipo Infantería a todos los efectos de juego.



- 46.1 Cuando se produce una unidad de tipo Infantería, se puede utilizar una ficha de Infantería del suministro común en vez de una miniatura.
- 46.2 Los jugadores pueden reemplazar sus miniaturas de Infantería por fichas de Infantería en cualquier momento.
- 46.3 Si en algún momento un jugador tiene una ficha de Infantería en un planeta que no contiene una de sus miniaturas de Infantería, o en la zona de espacio de un sistema que no contiene una de sus miniaturas de Infantería, debe sustituirla por una de sus miniaturas de Infantería tomada de sus refuerzos.
- Si no puede sustituir la ficha, la unidad es destruida.
- 46.4 Las fichas de Infantería presentan valores de 1 y 3. Los jugadores pueden canjearlas siempre que sea necesario.

VÉASE TAMBIÉN: Caza, fichas de; Producción de unidades.

47 INFLUENCIA

La Influencia representa el poder político que ejerce un planeta. Los jugadores gastan Influencia para obtener fichas de Mando utilizando la carta de Estrategia «Liderazgo», y además las puntuaciones de Influencia de los planetas se utilizan para votar durante la fase de Consejo Galáctico.

- 47.1 La puntuación de Influencia de un planeta es la cifra que aparece a la derecha (con el contorno azul) en su módulo de sistema y en su carta de Planeta.
- 47.2 La Influencia de un planeta se gasta agotando su carta de Planeta.
- 47.3 Se puede gastar una Mercancía como si fuese un punto de Influencia.
- No se pueden gastar Mercancías para votar durante la fase de Consejo Galáctico.

VÉASE TAMBIÉN: Agotar; Consejo Galáctico, fase de; Liderazgo.

48 INVASIÓN

La invasión es un paso de la ejecución de una acción táctica, durante el cual el jugador activo puede desplegar fuerzas terrestres en planetas para tomar el control de los mismos.

Para resolver una invasión, los jugadores han de completar los siguientes pasos:

- 48.1 **PASO 1 – BOMBARDEO:** El jugador activo puede utilizar la capacidad de «Bombardeo» de las unidades que tenga presentes en el sistema activo.

- 48.2 **PASO 2 – DESPLEGAR FUERZAS TERRESTRES:** Si el jugador activo tiene fuerzas terrestres presentes en la zona de espacio del sistema activo, puede desplegar cualquier cantidad de estas fuerzas terrestres en los planetas del sistema.

- Para desplegar una fuerza terrestre en un planeta, el jugador activo coloca esa unidad en el planeta.
- El planeta puede contener fuerzas terrestres de otro jugador.
- Si el jugador activo prefiere no desplegar fuerzas terrestres, se procede directamente con el paso de «Producción» de la acción táctica.

- 48.3 **PASO 3 – DEFENSA CON CAÑONES ESPACIALES:** Si el jugador activo despliega fuerzas terrestres en un planeta ocupado por unidades provistas de la capacidad «Cañón espacial», dichas capacidades pueden utilizarse contra las fuerzas terrestres desplegadas.

- Si el jugador activo ha desplegado fuerzas terrestres en más de un planeta ocupado por unidades provistas de la capacidad «Cañón espacial», él decide el orden en el que se ejecutan estas capacidades.

- 48.4 **PASO 4 – COMBATE TERRESTRE:** Si el jugador activo despliega fuerzas terrestres en un planeta ocupado por fuerzas terrestres de otro jugador, ambos jugadores libran un combate terrestre en ese planeta.

- Si debe librarse un combate en más de un planeta, el jugador activo decide el orden en que se resuelven esos combates.

- 48.5 **PASO 5 – ESTABLECER EL CONTROL:** El jugador activo toma el control de todos los planetas en los que aún le quede al menos una de las fuerzas terrestres que ha desplegado.

- Cuando un jugador toma el control de un planeta, todas las estructuras presentes en ese planeta que pertenezcan a otros jugadores son destruidas inmediatamente.
- Cuando un jugador toma el control de un planeta, obtiene su correspondiente carta de Planeta (y la agota al recibirla).
- Un jugador no puede tomar el control de un planeta que ya controla.
- Si ha tenido lugar un combate y todas las unidades de ambos bandos han sido destruidas, el defensor mantiene el control del planeta y coloca en él una de sus fichas de Control para indicarlo.

VÉASE TAMBIÉN: Adversario; Bombardeo; Combate; Combate terrestre; Control; Fuerzas terrestres; Planetas; SDP.

49 JUGADOR ACTIVO

Se denomina jugador activo al jugador que está resolviendo un turno durante la fase de Acción.

- 49.1 Durante la fase de Acción, el jugador que ocupa el primer puesto en el orden de iniciativas es también el primer jugador activo.
- 49.2 Después de que el jugador activo complete un turno, el siguiente jugador en el orden de iniciativas pasa a ser el nuevo jugador activo.

- 49.3 Después de que el último jugador en el orden de iniciativas haya completado un turno, el jugador que ocupa el primer puesto en el orden de iniciativas vuelve a convertirse en el jugador activo, y se inicia una nueva secuencia de turnos siguiendo el orden de iniciativas e ignorando a los jugadores que hayan pasado su turno.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, fase de; Orden de iniciativas.

50 LIDERAZGO (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Liderazgo» permite a los jugadores obtener fichas de Mando. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «1».

- 50.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Liderazgo», puede realizar una acción estratégica para resolver la capacidad principal de esa carta.
- 50.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Liderazgo», el jugador activo gana tres fichas de Mando. Luego puede gastar cualquier cantidad de su Influencia para ganar una ficha de Mando por cada tres puntos de Influencia gastados.
- 50.3 Después de que el jugador activo resuelva la capacidad principal de la carta de Estrategia «Liderazgo», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar cualquier cantidad de Influencia para ganar una ficha de Mando por cada tres puntos de Influencia gastados.
- 50.4 Cuando un jugador gana fichas de Mando, debe colocar cada una de ellas en una reserva de su elección de su hoja de mando.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Influencia; Mando, fichas de; Mando, hoja de; Orden de iniciativas.

51 LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Si se agota un tipo de componente durante la partida, los jugadores deben aplicar las siguientes reglas:

- 51.1 **DADOS:** Los dados no pueden acabarse nunca. Si un jugador necesita tirar más dados de los que vienen incluidos en el juego, debe lanzar cuantos pueda, anotar los resultados y luego volver a lanzar los que hagan falta para completar su tirada.
- 51.2 **FICHAS:** Las fichas están limitadas por las cantidades incluidas en el juego, a excepción de las siguientes:
- Fichas de Control
 - Fichas de Mercancía
 - Fichas de Caza
 - Fichas de Infantería
- 51.3 Si los jugadores se quedan sin algunas de estas fichas, pueden utilizar cualquier otra cosa para reemplazarlas, como monedas o fichas de otros juegos.
- 51.4 **UNIDADES:** Las miniaturas de las unidades están limitadas por las cantidades incluidas en el juego, a excepción de los Cazas y las fuerzas terrestres.
- Cuando se **colocan** unidades, si un jugador no dispone de suficientes unidades en sus refuerzos, puede retirarlas de cualquier número de sistemas que no contengan sus propias fichas de Mando y añadirlas a sus refuerzos. A continuación, puede colocar las unidades que ha retirado. No pueden retirarse unidades de este modo a menos que el jugador se disponga a **colocar** inmediatamente una unidad del tipo que ha retirado. **Las capacidades no pueden forzar a un jugador a retirar y colocar una unidad de esta manera.**

- Para producir una unidad de tipo Caza o Infantería, un jugador puede utilizar una ficha de Caza o de Infantería (según corresponda) tomada del suministro común en vez de usar una miniatura. Estas fichas deben ir acompañadas al menos de una miniatura de su mismo tipo; los jugadores pueden intercambiar fichas de Infantería y de Caza por miniaturas en cualquier momento.

- 51.5 **CARTAS:** Cuando se agota un mazo, los jugadores barajan su correspondiente pila de descartes y la ponen boca abajo para formar un nuevo mazo.

VÉASE TAMBIÉN: Producción de unidades; Unidades.

52 MANDO, FICHAS DE

Las fichas de Mando son una moneda de cambio que los jugadores utilizan para realizar acciones y expandir el alcance de sus flotas.



- 52.1 Cada jugador empieza la partida con ocho fichas de Mando en su hoja de mando: tres en su reserva de Táctica, tres en su reserva de Flota y dos en su reserva de Estrategia.
- Las fichas de Mando que se guardan en las reservas de Estrategia y de Táctica se colocan con el símbolo de la facción boca arriba.
 - Las fichas de Mando que se guardan en la reserva de Flota se colocan con la silueta de la nave boca arriba.
- 52.2 Cuando un jugador gana una ficha de Mando, debe elegir en cuál de las tres reservas de su hoja de mando colocarla.
- 52.3 Cada jugador está limitado por la cantidad de fichas de Mando disponibles en sus refuerzos.
- Si tiene que ganar una ficha de Mando pero no le queda ninguna en sus refuerzos, no podrá ganar esa ficha de Mando.



- Si un efecto de juego coloca una ficha de mando de los refuerzos de un jugador en el tablero y no hay ninguna disponible, ese jugador deberá usar una ficha de alguna de las reservas de su hoja de mando, a no ser que el sistema ya contenga una de sus fichas de Mando.

52.4 Durante la fase de Acción, un jugador puede llevar a cabo una acción táctica gastando una ficha de Mando de su reserva de Táctica; esa ficha de Mando se coloca en un sistema.

52.5 Después de que un jugador haya realizado una acción estratégica durante la fase de Acción, cada uno de los demás jugadores podrá resolver la capacidad secundaria de esa carta de Estrategia gastando una ficha de Mando de su propia reserva de Estrategia.

- No hay que gastar una ficha de Mando para resolver la capacidad secundaria de la carta de Estrategia «Liderazgo».

52.6 Si un efecto de juego coloca una ficha de mando de un jugador en un sistema donde ya tiene una, devuelve la segunda ficha de mando a sus refuerzos. Cualquier efecto que deba resolverse al colocar esa ficha se resuelve normalmente.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Acción táctica; Flota, reserva de; Liderazgo; Refuerzos.

53 MANDO, HOJA DE

Cada jugador dispone de una hoja de mando que contiene una reserva de Estrategia, una reserva de Táctica, una reserva de Flota, una zona para almacenar Mercancías y una guía de referencia rápida.



53.1 Los jugadores colocan fichas de Mando en sus reservas; estas fichas se pueden utilizar para realizar acciones estratégicas y tácticas, así como para incrementar el número de naves que pueden tener en cada sistema.

53.2 Los jugadores colocan fichas de Mercancía en sus zonas para Mercancías; estas fichas se pueden gastar como Recursos o como Influencia, y también para resolver ciertos efectos de juego que requieren el uso de Mercancías.

53.3 Los jugadores que ya estén familiarizados con las reglas del juego pueden ocultar la guía de referencia rápida tapando esa parte de la hoja de mando con su hoja de facción.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Acción táctica; Flota, reserva de; Mando, fichas de; Mercancías.

54 MECATOL REX

Mecatol Rex es el planeta que se sitúa en el centro del tablero de juego durante la preparación de la partida.

54.1 Durante la preparación de la partida hay que colocar el indicador de Custodios en Mecatol Rex. Este indicador impide que los jugadores desplieguen fuerzas terrestres en el planeta (a menos que gasten seis puntos de Influencia para retirar el indicador).

VÉASE TAMBIÉN: Custodios, indicador de.

55 MEJORAS DE UNIDAD

Una mejora de unidad es un tipo de carta de Tecnología.

55.1 Las mejoras de unidad comparten nombre con una de las unidades impresas en la hoja de facción de un jugador, pero presentan un número romano de valor más alto. Por ejemplo, la unidad «Transporte I» de un jugador se mejora con la Tecnología de mejora de unidad «Transporte II».

- La facción del Virus Nekro puede mejorar sus unidades con unidades del mismo tipo (por ejemplo, «Acorazado» o «Infantería»), incluso aunque no tengan los mismos nombres. Si la facción del Virus Nekro gana una Tecnología de mejora de unidad del mismo tipo de unidad que una Tecnología de mejora de unidad que ya posee, la mejora anterior se anula y el jugador debe utilizar la misma ficha de Asimilador que se utilizó para copiar la mejora anterior.

55.2 Las mejoras de unidad obtenidas por un jugador se colocan boca arriba sobre su hoja de facción, tapando el recuadro correspondiente a la unidad que tiene el mismo nombre que la carta de la mejora.

55.3 Las flechas blancas que aparecen junto a ciertos atributos en las hojas de facción indican que dichos atributos se verán incrementados cuando se mejore la unidad.

55.4 Después de que un jugador gane una carta de mejora de unidad, se considera que todas las unidades de ese jugador que se correspondan con esa carta de mejora poseen los atributos y capacidades impresos en esa carta de mejora. Los atributos que tuviera previamente la unidad (como los que aparecen impresos en la hoja de facción) se ignoran.

VÉASE TAMBIÉN: Tecnología.

56 MERCANCÍAS

Una Mercancía representa la capacidad adquisitiva y comercial de un jugador más allá de los Recursos proporcionados por su planeta.



56.1 Las Mercancías y las Exportaciones se representan mediante caras opuestas de la misma ficha.

56.2 Cuando un jugador gana una Mercancía, coge una ficha de Mercancía del suministro común y la coloca en la zona para Mercancías de su hoja de mando, asegurándose de depositarla con la cara de Mercancía boca arriba.

56.3 Un jugador puede gastar Mercancías en cualquier momento de la partida.

56.4 Un jugador puede gastar una Mercancía de una de las siguientes maneras:

- En vez de gastar un punto de Recursos.
- En vez de gastar un punto de Influencia. Sin embargo, no pueden gastarse Mercancías para votar durante la fase de Consejo Galáctico.
- Para resolver un efecto que requiera específicamente gastar una Mercancía.

56.5 Un jugador puede intercambiar sus Mercancías con otros jugadores durante una transacción.

56.6 Cuando un jugador recibe una ficha de Exportación de otro jugador, esa ficha se convierte en una Mercancía colocándose en la zona para Mercancías de su hoja de mando con la cara de Mercancía boca arriba.

- Esa ficha ya no se considera una ficha de Exportación; a partir de ese momento es una ficha de Mercancía.

56.7 Las fichas de Mercancía presentan valores de 1 y 3. Los jugadores pueden canjearlas siempre que sea necesario.

VÉASE TAMBIÉN: Acuerdos; Exportaciones; Influencia; Recursos; Transacciones.

57 MODIFICADORES

Un modificador es una cifra añadida por efecto de alguna capacidad para aumentar o reducir las puntuaciones de atributo de una unidad o el resultado de una tirada.

57.1 Todo modificador va precedido siempre por el verbo «aplicar» seguido de un valor numérico.

57.2 Un modificador precedido por el signo «+» debe añadirse al atributo o resultado que está modificando; si va precedido por el signo «-», debe sustraerse del atributo o resultado que está modificando.

VÉASE TAMBIÉN: Combate; Coste; Movimiento.

58 MÓDULOS DE SISTEMA

Un módulo de sistema representa una región de la galaxia. Los jugadores colocan estos módulos durante la preparación de la partida para montar el tablero de juego.

58.1 El dorso de cada módulo de sistema puede ser de color verde, azul o rojo.

58.2 Los módulos de sistema con el dorso de color verde son sistemas de origen. Cada sistema de origen es exclusivo de una de las facciones del juego.

58.3 Los módulos de sistema con el dorso de color azul contienen uno o varios planetas.

58.4 Los módulos de sistema con el dorso de color rojo son anomalías espaciales o sistemas que no contienen ningún planeta.

58.5 Los planetas están situados en sistemas. Las fuerzas terrestres y las estructuras siempre se colocan en planetas.

58.6 Toda parte de un módulo de sistema que no sea un planeta es su zona de espacio. Las naves siempre se colocan en zonas de espacio.

VÉASE TAMBIÉN: Adyacente; Agujeros de gusano; Anomalías; Naves; Planetas.

59 MOVER

Un jugador puede mover sus naves resolviendo una acción táctica durante la fase de Acción. Además, ciertas capacidades pueden mover una unidad sin que se realice una acción táctica.

59.1 MOVER CON UNA ACCIÓN TÁCTICA

59.2 La mayoría de las naves tienen una puntuación de Movimiento impresa en sus hojas de facción y cartas de Tecnología. Este valor indica la distancia que puede recorrer a partir del sistema en el que se encuentra actualmente.



Para resolver este movimiento, los jugadores han de completar los siguientes pasos:

59.3 **PASO 1 – MOVER NAVES:** Un jugador puede mover cualquier cantidad de sus naves hasta el sistema activo, respetando las siguientes reglas:

- La nave debe finalizar su movimiento en el sistema activo.
- La nave **no puede moverse a través de un sistema que contenga naves controladas por otro jugador.**
- La nave **no puede** moverse si empezó su movimiento en otro sistema ocupado por una ficha de Mando de su propia facción.
- La nave **sí puede** moverse a través de sistemas ocupados por fichas de Mando de su propia facción.
- La nave **sí puede** abandonar el sistema **activo** y regresar a él, siempre que su puntuación de Movimiento se lo permita.
- La nave debe moverse siguiendo un recorrido de sistemas adyacentes, y el número de sistemas en los que entre no puede ser superior a su puntuación de Movimiento.

59.4 Cuando una nave con Capacidad de transporte se mueve o es movida, puede transportar Cazas y fuerzas terrestres consigo.

59.5 El jugador activo debe declarar las naves que va a mover antes de realizar el movimiento. Todas las naves del jugador activo se mueven simultáneamente.

59.6 **PASO 2 – ATAQUE CON CAÑONES ESPACIALES:** Una vez completado el paso de «Mover naves», los jugadores pueden utilizar las capacidades de «Cañón espacial» de las unidades que tengan en el sistema activo.

59.7 MOVER MEDIANTE CAPACIDADES

59.8 Si alguna capacidad mueve una unidad fuera del paso de «Movimiento» de una acción táctica, los jugadores han de seguir las instrucciones especificadas en el enunciado de dicha capacidad; no se aplican ni la puntuación de Movimiento de la unidad ni las reglas descritas más arriba.

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Acción, fase de; Cañón espacial; Capacidad de transporte; Sistema activo; Transportar.

60 MOVIMIENTO (ATRIBUTO)

El Movimiento es un atributo de algunas unidades que aparece impreso en las hojas de facción y en las cartas de Tecnología asociadas a esas unidades.

60.1 La puntuación de Movimiento de una unidad indica la distancia máxima que puede recorrer, partiendo del sistema en el que se encuentra actualmente, durante el paso de «Movimiento» de una acción táctica.

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Mover.

61 NAVES

Una nave es un tipo de unidad compuesto por Acorazados, Cazas, Cruceros, destructores, Estrellas de guerra y Transportes. Cada raza posee también su propia Nave insignia.

61.1 Las naves siempre se colocan en zonas de espacio.

61.2 Un jugador puede tener tantas naves en un sistema como la cantidad de fichas de Mando que haya en su reserva de Flota, pero no más.

- Los Cazas no cuentan de cara al límite establecido por la reserva de Flota; en vez de eso, están limitados por la Capacidad de transporte de cada jugador.

61.3 Las naves pueden tener los siguientes atributos: Coste, Combate, Movimiento y Capacidad de transporte. Estos atributos figuran tanto en las hojas de facción como en las cartas de Tecnología asociadas a las naves.

VÉASE TAMBIÉN: Capacidad de transporte; Combate; Combate espacial; Coste; Flota, reserva de; Movimiento; Unidades.

62 NEBULOSA

Una Nebulosa es una anomalía que afecta al movimiento y al combate.

62.1 Una nave solamente puede entrar en una Nebulosa si ésta es el sistema activo.

- Las naves no pueden moverse a través de Nebulosas; es decir, no se puede entrar y salir de una Nebulosa durante un mismo movimiento.

62.2 Una nave que empieza el paso de «Movimiento» de una acción táctica dentro de una Nebulosa actúa como si su puntuación de Movimiento fuese «1» durante todo ese paso.

- Otras capacidades y efectos pueden aumentar esta puntuación.

62.3 Si tiene lugar un combate espacial dentro de una Nebulosa, el defensor aplica un +1 a las tiradas de combate de todas sus naves durante ese combate.

VÉASE TAMBIÉN: Anomalías.

63 OBJETIVO, CARTAS DE

Los jugadores pueden cumplir los requisitos de las cartas de Objetivo para anotarse puntos de victoria.

63.1 Hay dos tipos de cartas de Objetivo: los Objetivos públicos y los Objetivos secretos.

- Las cartas de Objetivo público tienen impreso un «I» o un «II» en el dorso; todas las demás cartas de Objetivo son Objetivos secretos.

63.2 En cada carta de Objetivo se indica la cantidad de puntos de victoria obtenidos por el jugador que cumpla sus requisitos.

63.3 En cada carta de Objetivo se indica la fase durante la cual un jugador puede anotarse puntos por cumplir sus requisitos (ya sea la fase de Estado o la de Acción).

63.4 En cada carta de Objetivo se describen los requisitos que debe cumplir un jugador para anotarse los puntos que proporciona.

63.5 Si un jugador cumple los requisitos descritos en una carta de Objetivo, puede anotarse los puntos que proporciona en el momento especificado por la carta (ya sea en la fase de Acción o en la fase de Estado).

- Para anotarse puntos por un Objetivo durante la fase de Estado, el jugador debe cumplir los requisitos de la carta durante el paso de «Anotarse puntos por Objetivos» de dicha fase.
- Para anotarse puntos por un Objetivo durante la fase de Acción, el jugador puede hacerlo en cualquier momento de dicha fase.

63.6 Un jugador puede anotarse como máximo un Objetivo público y un Objetivo secreto durante cada fase de Estado.

63.7 Un jugador puede anotarse puntos por cualquier número de Objetivos durante un mismo turno de la fase de Acción; sin embargo, solamente puede anotarse puntos por un Objetivo **durante o después** de cada combate.

- Un jugador puede anotarse los puntos de un Objetivo durante el combate espacial y el combate terrestre de una misma acción táctica.

63.8 Un jugador sólo puede anotarse puntos por cada Objetivo una vez en toda la partida.

63.9 Si un Objetivo requiere que un jugador destruya una o varias unidades, esas unidades pueden ser destruidas consiguiendo impactos contra ellas, jugando cartas de Acción, empleando Tecnologías o mediante cualquier número de capacidades que usen la expresión «destruir».

- Obligar a un jugador a retirar una unidad del tablero reduciendo el número de fichas de Mando de su reserva de Flota no se considera destruir una unidad.

63.10 Los jugadores pueden anotarse puntos por ciertos Objetivos gastando Recursos, Influencia o fichas, según se describa en el enunciado de la carta de Objetivo. Para anotarse estos puntos hay que pagar el coste especificado en el momento indicado por la carta.

63.11 OBJETIVOS PÚBLICOS

Un Objetivo público es un Objetivo que está a la vista de todos los jugadores.

63.12 Cuando se anota los puntos proporcionados por un Objetivo público, un jugador debe colocar una de sus fichas de Control encima de esa carta de Objetivo. Luego hace avanzar la ficha de Control que tiene sobre el marcador de puntos de victoria tantas casillas como el número de puntos de victoria que ha ganado.



63.13 En cada partida hay cinco cartas de Objetivo público de la Etapa I y otras cinco de la Etapa II; durante la preparación de la partida, el Portavoz coloca estas cartas boca abajo junto al marcador de puntos de victoria.

- El Portavoz muestra dos de las cartas de Objetivo de la Etapa I durante la preparación de la partida. Todas las demás cartas de Objetivo permanecen boca abajo.

63.14 Durante cada fase de Estado, el Portavoz muestra una de las cartas de Objetivo público que están boca abajo.

- El Portavoz no debe mostrar cartas de Objetivo de la Etapa II hasta que todas las cartas de Objetivo de la Etapa I hayan sido mostradas.

63.15 Si el Portavoz ha de mostrar una carta de Objetivo público que está boca abajo, pero todas ellas han sido ya mostradas, la partida termina inmediatamente.

- El jugador que haya acumulado más puntos de victoria es declarado ganador. En caso de empate, gana la partida el jugador empatado que tenga prioridad según el orden de iniciativas.

63.16 Un jugador no puede anotarse los puntos proporcionados por un Objetivo público si no controla todos los planetas de su sistema de origen.

63.17 OBJETIVOS SECRETOS

Un Objetivo secreto es un Objetivo controlado por uno de los jugadores que permanece oculto para los demás hasta el momento en que se anotan sus puntos.



63.18 Cuando se anota los puntos proporcionados por un Objetivo secreto, un jugador debe mostrar el Objetivo poniéndolo boca arriba en su zona de juego. Luego coloca una de sus fichas de Control encima de la carta y hace avanzar la ficha de Control que tiene sobre el marcador de puntos de victoria tantas casillas como el número de puntos de victoria que ha ganado.

63.19 Cada jugador solamente puede anotarse los puntos que proporcionan sus propios Objetivos secretos; no pueden anotarse los puntos proporcionados por los Objetivos secretos que han mostrado los demás jugadores.

63.20 Cada jugador empieza la partida con un Objetivo secreto.

63.21 Cada jugador puede tener como máximo **un total de tres** Objetivos secretos (tanto puntuados como sin puntuar).

- Si un jugador roba un Objetivo secreto y al hacerlo tiene más de tres, debe elegir uno de los Objetivos secretos por el que aún no haya puntuado y devolverlo al mazo. Luego se baraja el mazo de Objetivos secretos.

63.22 Un jugador puede obtener cartas de Objetivo secreto ejecutando la capacidad principal o la secundaria de la carta de Estrategia «Imperialismo».

VÉASE TAMBIÉN: Estado, fase de; Imperialismo; Puntos de victoria.

64 ORDEN DE INICIATIVAS

El orden de iniciativas es el orden en que los jugadores han de resolver los distintos pasos que conforman las fases de Acción y de Estado.

64.1 El orden de iniciativas se determina comparando las puntuaciones de iniciativa de las cartas de Estrategia.

- **Un jugador con la ficha de "0" tiene una puntuación de iniciativa de 0.**

64.2 El orden de iniciativas comienza por el jugador que tiene la carta de Estrategia con la iniciativa más baja, y continúa en sentido ascendente.

- Las cartas de Estrategia que fueron escogidas durante la fase de Estrategia son las únicas que se utilizan para determinar el orden de iniciativas; las cartas de Estrategia que nadie escogió durante la fase de Estrategia se ignoran.

64.3 En partidas de tres o cuatro jugadores, la iniciativa de cada jugador se determina utilizando solamente su carta de Estrategia con la iniciativa más baja.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, fase de; Estado, fase de; Estrategia, carta de.

65 PLANETAS

Los planetas proporcionan Recursos e Influencia a los jugadores. Están en módulos de sistema, y cada uno tiene un nombre, una puntuación de Recursos y una puntuación de Influencia. Algunos planetas también tienen rasgos.

- 65.1 Los Recursos de un planeta están representados por la cifra que tiene en la parte superior del lado izquierdo, con el contorno amarillo.
- 65.2 La Influencia de un planeta está representada por la cifra que tiene en la parte inferior del lado izquierdo, con el contorno azul.
- 65.3 El rasgo de un planeta no posee efectos inherentes, pero ciertos efectos de juego pueden aludir a él. Existen tres rasgos planetarios: Cultural, Inhóspito e Industrial.



Un planeta Cultural



Un planeta Inhóspito



Un planeta Industrial

- 65.4 Algunos planetas tienen una especialidad tecnológica; estos planetas pueden agotarse para satisfacer requisitos cuando se investigan Tecnologías.

65.5 CARTAS DE PLANETA

Cada planeta tiene asociada una correspondiente carta de Planeta en la que figuran su nombre, sus puntuaciones de Recursos e Influencia, y su rasgo planetario (si lo tiene). Si un jugador controla un planeta, debe mantener su carta de Planeta en su zona de juego.

- 65.6 Una carta de Planeta puede presentar dos estados distintos: preparado o agotado. Cuando un planeta está preparado, su carta se coloca boca arriba. Cuando un planeta está agotado, su carta se coloca boca abajo.
- 65.7 Los Recursos y la Influencia de un planeta preparado pueden gastarse con normalidad.
- 65.8 Los Recursos y la Influencia de un planeta agotado no se pueden gastar.

VÉASE TAMBIÉN: Agotar; Control; Influencia; Módulos de sistema; Preparar; Recursos; Tecnología.

66 POLÍTICA (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Política» permite a los jugadores robar cartas de Acción. Además de eso, el jugador activo designa a un nuevo Portavoz y puede mirar las cartas del mazo de cartas de Consejo Galáctico. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «3».



- 66.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Política», puede realizar una acción estratégica para resolver la capacidad principal de esa carta.
- 66.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Política», el jugador activo debe aplicar los siguientes efectos en el orden indicado:
- El jugador activo elige a cualquier jugador que no posea el indicador de Portavoz. Puede escogerse a sí mismo, siempre y cuando no tenga ya el indicador de Portavoz. El jugador elegido sitúa el indicador de Portavoz en su zona de juego: es el nuevo Portavoz.
 - El jugador activo roba dos cartas de Acción.
 - El jugador activo mira en secreto las dos primeras cartas de la parte superior del mazo de cartas de Consejo Galáctico. Luego coloca cada una de estas cartas en la parte superior o en la parte inferior del mazo. Si decide colocar ambas cartas en la parte superior o en la parte inferior, puede ponerlas en el orden que desee.
- 66.3 Después de que el jugador activo resuelva la capacidad principal de la carta de Estrategia «Política», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia para robar dos cartas de Acción.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Acción, cartas de; Consejo Galáctico, carta de; Estrategia, carta de; Orden de iniciativas; Portavoz.

67 PORTAVOZ

El Portavoz es el jugador que tiene actualmente el indicador de Portavoz en su posesión.

- 67.1 Durante la fase de Estrategia, el Portavoz es el primero en escoger una carta de Estrategia.
- 67.2 Durante la fase de Consejo Galáctico, el Portavoz muestra la primera carta del mazo de cartas de Consejo Galáctico antes de cada votación. El Portavoz es siempre el último en votar, y en caso de empate también decide cuál de las resoluciones votadas ha de aplicarse.
- 67.3 Durante la preparación de la partida, el Portavoz se encarga de disponer los Objetivos.
- 67.4 Durante la fase de Estado, el Portavoz muestra una carta de Objetivo público.
- 67.5 Un jugador elegido al azar recibe el indicador de Portavoz durante la preparación de la partida, antes de empezar a jugar.
- 67.6 Durante la fase de Acción, si un jugador utiliza la capacidad principal de la carta de Estrategia «Política», debe elegir a otro jugador que no sea el Portavoz actual; el jugador elegido recibe el indicador de Portavoz.
- 67.7 Si el Portavoz es eliminado de la partida, pasa el indicador de Portavoz al jugador sentado a su izquierda.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, carta de; Consejo Galáctico, fase de; Estrategia, fase de; Objetivo, cartas de; Política.

68 PREPARAR

Cuando una carta está preparada, un jugador puede agotarla o utilizar las capacidades que contiene.

- 68.1 Una carta preparada se coloca boca arriba en la zona de juego de un jugador; una carta agotada se coloca boca abajo en la zona de juego de un jugador.
- 68.2 Un jugador puede agotar una carta de Planeta preparada para gastar sus Recursos o su Influencia.
- 68.3 Un jugador puede agotar ciertas cartas de Tecnología preparadas para utilizar sus capacidades.
 - En estas cartas se indicará específicamente que deben agotarse como parte del coste de la capacidad.
- 68.4 Si se agota una carta, ya no se podrán utilizar sus capacidades ni gastarse sus Recursos e Influencia hasta que vuelva a estar preparada.
- 68.5 Durante un paso de «Preparar las cartas», cada jugador prepara todas las cartas que tenga agotadas poniéndolas boca arriba.
- 68.6 Cuando un jugador lleva a cabo una acción estratégica, la carta de Estrategia que ha elegido se agota.
 - Esa carta se preparará después, durante la fase de Estado.

VÉASE TAMBIÉN: Agotar; Capacidades; Estado, fase de.

69 PRODUCCIÓN (CAPACIDAD DE UNIDAD)

Durante el paso de «Producción» de una acción táctica, el jugador activo puede utilizar la capacidad de «Producción» de todas las unidades que tenga en el sistema activo a fin de producir unidades.

- 69.1 La capacidad de «Producción» de una unidad, impresa en su hoja de facción, siempre va acompañada de una cifra que indica el límite máximo de unidades que puede producir dicha unidad.
 - Si el jugador activo posee múltiples unidades con la capacidad «Producción» en el sistema activo, puede producir una cantidad máxima de unidades igual al total combinado de las puntuaciones de «Producción» de todas sus unidades presentes en ese sistema.
 - Cuando se producen Cazas o Infantería, cada unidad individual cuenta de cara al límite de producción del Puerto espacial.
 - Un jugador puede producir una unidad de Infantería o de Cazas en lugar de dos, pero debe pagar el coste completo.
 - El valor de «Producción» de los Puertos espaciales Arborec no puede usarse para producir Infantería, incluso si el jugador Arborec controla otras unidades con «Producción» en el mismo sistema.
- 69.2 Cuando un jugador produce naves utilizando la «Producción», debe colocarlas en el sistema activo.
- 69.3 Cuando un jugador produce fuerzas terrestres, debe colocar esas unidades en planetas que contengan una unidad cuya capacidad de «Producción» haya utilizado.
- 69.4 Si un jugador utiliza la capacidad de «Producción» de una unidad en la zona de espacio de un sistema para producir fuerzas terrestres, dichas fuerzas terrestres pueden colocarse en un planeta controlado por el jugador en ese mismo sistema, o bien en la zona de espacio de ese sistema.

- Si un jugador coloca una fuerza terrestre en la zona de espacio de un sistema, al hacerlo no podrá exceder la Capacidad de transporte de las naves que tenga en ese sistema.

VÉASE TAMBIÉN: Bloqueo; Producción de unidades; Puerto espacial.

70 PRODUCCIÓN DE UNIDADES

El principal método para que un jugador produzca nuevas unidades consiste en utilizar las capacidades de «Producción» de sus unidades durante una acción táctica. No obstante, otros efectos de juego también permiten a los jugadores producir unidades.

- 70.1 Toda unidad que puede ser producida por un jugador tiene una puntuación de Coste impresa en su hoja de facción o en su carta de Tecnología. Para producir una unidad, el jugador ha de gastar Recursos de planetas que controle por un valor igual o superior al Coste de la unidad que desea producir.
 - Los Recursos gastados que excedan el Coste de la unidad se pierden.
 - Si un jugador produce varias unidades al mismo tiempo, puede sumar el Coste de todas ellas para calcular su Coste total antes de gastar los Recursos.
- 70.2 Si el Coste de una unidad va acompañado de dos iconos (como suele ser el caso de Cazas y fuerzas terrestres), al cubrir dicho Coste se producen dos de esas unidades.
 - Cada una de estas dos unidades se cuenta de cara a la producción máxima.
 - Un jugador puede optar por producir una sola unidad; pese a ello, deberá pagar el Coste completo.
- 70.3 Cuando un jugador produce una unidad mediante el uso de las capacidades de «Producción» de sus unidades durante una acción táctica, debe seguir las instrucciones de dicha capacidad para determinar en qué zona del sistema activo puede colocar las unidades producidas.
- 70.4 Cuando un jugador utiliza una capacidad para producir una unidad fuera de la acción táctica, el enunciado de esa capacidad indicará cuántas unidades se producen y dónde pueden colocarse.
- 70.5 Cada jugador está limitado por el número de unidades disponibles en sus refuerzos.
 - Si no dispone de suficientes unidades en sus refuerzos, puede retirarlas de cualquier número de sistemas que no contengan sus propias fichas de Mando y añadirlas a sus refuerzos. Luego ya puede producir las unidades que ha retirado. No puede retirar unidades de este modo a menos que vaya a producir inmediatamente una unidad de ese tipo.
 - Al producir una unidad de tipo Caza o Infantería, en vez de una miniatura se puede utilizar una ficha de Caza o de Infantería del suministro común, según corresponda.
- 70.6 Un jugador no puede producir naves en un sistema que contenga naves de otro jugador, pero sí puede producir fuerzas terrestres.

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Bloqueo; Caza, fichas de; Coste; Infantería, fichas de; Producción; Puerto espacial.

71 PUERTO ESPACIAL

Un Puerto espacial es una estructura que permite a los jugadores producir unidades.

- 71.1 Cada Puerto espacial posee una capacidad de «Producción» que indica el número de unidades que puede producir.
- 71.2 El principal método para adquirir Puertos espaciales consiste en utilizar la capacidad principal o la capacidad secundaria de la carta de Estrategia «Construcción».
- 71.3 Los Puertos espaciales se sitúan en planetas. En cada planeta puede haber como máximo **un** Puerto espacial.
- 71.4 Si un jugador tiene en algún momento un Puerto espacial en un planeta que contiene una unidad de otro jugador, pero no tiene ninguna fuerza terrestre en ese planeta, entonces su Puerto espacial es destruido.
 - El Puerto espacial «Factoría orbital», exclusivo del Clan de Saar, es destruido si queda bloqueado (es decir, cuando se encuentra en un sistema ocupado por naves de otro jugador y en el que no haya ninguna nave del Clan de Saar).

VÉASE TAMBIÉN: Construcción; Estructuras; Producción de unidades.

72 PUNTOS DE VICTORIA

El primer jugador que acumule 10 puntos de victoria gana la partida.

- 72.1 Los jugadores obtienen puntos de victoria de diversas maneras. Uno de los métodos más habituales consiste en anotarse puntos proporcionados por Objetivos.
- 72.2 Los jugadores han de utilizar el marcador de puntos de victoria para señalar sus respectivas puntuaciones.
 - Si están utilizando la cara del marcador que tiene 14 casillas, la partida termina con la victoria del jugador que acumule 14 puntos de victoria en lugar de 10.
- 72.3 Durante la preparación de la partida, cada jugador sitúa una de sus fichas de Control en la casilla «0» del marcador de puntos de victoria.
- 72.4 Cuando un jugador gana puntos de victoria, su ficha de Control se desplaza por el marcador tantas casillas como el número de puntos de victoria que haya obtenido.
 - La ficha de Control de un jugador siempre debe estar en la casilla del marcador de puntos de victoria que muestre el mismo número de puntos de victoria que lleva acumulados. No se pueden tener más de 10 puntos de victoria (a menos que se esté utilizando la cara de 14 casillas del marcador).
- 72.5 Si alguna capacidad hace referencia al jugador que tenga «más» o «menos» puntos de victoria, y hay más de un jugador que cumpla este requisito, el efecto se aplica a todos los jugadores empatados a puntos.
- 72.6 Si un jugador gana un punto de victoria por una Ley, y dicha Ley es descartada, el punto de victoria ganado no se pierde.

72.7 La partida termina inmediatamente cuando un jugador llega a los 10 puntos de victoria. Si varios jugadores alcanzan los 10 puntos de victoria al mismo tiempo, el jugador que esté en primer lugar en el orden de iniciativas será el ganador; si esto ocurre cuando los jugadores no tienen cartas de Estrategia, el jugador que esté más cerca del Portavoz (incluyendo al Portavoz) en sentido horario es el ganador.

72.8 Si la partida termina porque el Portavoz no puede mostrar una carta de Objetivo, el jugador que tenga más puntos de victoria es declarado vencedor. En caso de empate, gana la partida el jugador empatado que tenga prioridad según el orden de iniciativas.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, carta de; Imperialismo; Objetivo, cartas de.

73 RECURSOS

Los Recursos representan el valor material e industrial de un planeta. Muchos efectos de juego, como la producción de unidades, requieren que los jugadores gasten Recursos.

- 73.1 La puntuación de Recursos de un planeta es la cifra que aparece a la izquierda (con el contorno amarillo) en su módulo de sistema y en su carta de Planeta.
- 73.2 Los Recursos de un planeta se gastan agotando su carta de Planeta.
- 73.3 Se puede gastar una Mercancía como si fuese un punto de Recursos.

VÉASE TAMBIÉN: Agotar; Mercancías; Planetas; Producción de unidades.

74 REFUERZOS

Los refuerzos de un jugador son su suministro personal de unidades y fichas de Mando que no están sobre el tablero de juego ni se están utilizando de ningún otro modo.

74.1 Los componentes de los refuerzos de un jugador son limitados.

VÉASE TAMBIÉN: Limitación de componentes; Mando, fichas de; Unidades.

75 REPETICIÓN DE TIRADAS

Algunos efectos de juego indican que un jugador ha de repetir una tirada.

- 75.1 Cuando se repite una tirada de dado, debe utilizarse el nuevo resultado en lugar del anterior.
- 75.2 Una misma capacidad no puede utilizarse para repetir varias veces una tirada, pero sí pueden emplearse distintas capacidades para repetir una misma tirada.
- 75.3 Las repeticiones de tiradas deben realizarse inmediatamente después de haber efectuado la tirada original, antes de resolver otras capacidades o tiradas.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, cartas de; Capacidades; Combate espacial; Combate terrestre.

76 RESISTENCIA AL DAÑO (CAPACIDAD DE UNIDAD)

Algunas unidades poseen la capacidad «Resistencia al daño». Inmediatamente antes de que un jugador asigne daño a sus unidades, puede utilizar la capacidad «Resistencia al daño» de cualquiera de las unidades que tenga en el sistema activo.

- 76.1 Cada capacidad de «Resistencia al daño» utilizada anula uno de los impactos obtenidos por las unidades de otro jugador. Después, las miniaturas de las unidades que hayan usado esta capacidad se vuelcan para indicar que han resultado dañadas.
- 76.2 Una unidad dañada no pierde ninguna de sus facultades y en la práctica sigue funcionando igual que una unidad intacta, con la salvedad de que ya no puede volver a usar la capacidad «Resistencia al daño».
- 76.3 Una unidad dañada no puede volver a utilizar la capacidad «Resistencia al daño» hasta ser reparada durante la fase de Estado o mediante algún otro efecto de juego.
- 76.4 Una unidad puede usar su capacidad «Resistencia al daño» en cualquier momento en que se obtenga un impacto contra ella. Esto incluye los impactos generados durante un combate y también mediante otras capacidades como «Cañón espacial».
 - Una unidad solamente puede usar la capacidad «Resistencia al daño» si es un blanco válido para recibir un impacto. Por ejemplo, no se puede utilizar la «Resistencia al daño» de un Acorazado para anular un impacto causado por «Artilería anticazas».
- 76.5 La capacidad «Resistencia al daño» no se puede utilizar para anular un efecto que destruya directamente una unidad.
- 76.6 La Tecnología «Blindaje no euclidiano» de la Baronía de Letnev permite al jugador que la controla utilizar sus unidades provistas de «Resistencia al daño» para anular hasta dos impactos en lugar de uno.

VÉASE TAMBIÉN: Capacidades; Combate espacial; Combate terrestre.

77 RONDA DE JUEGO

Una ronda de juego consta de las cuatro fases siguientes:

1. Fase de Estrategia
2. Fase de Acción
3. Fase de Estado
4. Fase de Consejo Galáctico

- 77.1 La fase de Consejo Galáctico se omite durante las primeras rondas de cada partida. Una vez que el indicador de Custodios se retira de Mecatol Rex, se añade la fase de Consejo Galáctico a cada ronda de juego posterior.
- 77.2 Durante la fase de Acción, los jugadores disponen de turnos consecutivos para actuar.
- 77.3 Las capacidades que duran hasta el final del turno de un jugador no persisten a lo largo de una ronda de juego ni se prolongan a las fases posteriores de esa misma ronda. Sus efectos expiran al finalizar el turno de ese jugador, antes de que empiece el turno del siguiente jugador.

VÉASE TAMBIÉN: Acción, fase de; Consejo Galáctico, fase de; Custodios, indicador de; Estado, fase de; Estrategia, fase de.

78 SDP

Un SDP (sistema de defensa planetaria) es una estructura que permite a un jugador defender su territorio contra fuerzas invasoras.

- 78.1 Todo SDP posee la capacidad «Cañón espacial».
- 78.2 El principal método para adquirir unidades de tipo SDP consiste en ejecutar la capacidad principal o la capacidad secundaria de la carta de Estrategia «Construcción».
- 78.3 Las unidades de tipo SDP se colocan en los planetas. En cada planeta puede haber como máximo **dos** SDP.
- 78.4 Si un jugador tiene en algún momento un SDP en un planeta ocupado por una unidad que pertenece a otro jugador, y no tiene en dicho planeta ninguna de sus propias fuerzas terrestres, ese SDP es destruido.

VÉASE TAMBIÉN: Cañón espacial; Estructuras.

79 SISTEMA ACTIVO

Se denomina sistema activo al sistema que es activado durante la ejecución de una acción táctica.

- 79.1 Cuando un jugador realiza una acción táctica, activa un sistema cogiendo una ficha de Mando de su reserva de Táctica y colocándola en ese sistema, que pasa a ser el sistema activo.
- 79.2 Un jugador **no puede** activar un sistema que ya contenga una de sus fichas de Mando.
- 79.3 Un jugador **sí puede** activar un sistema que contenga fichas de Mando pertenecientes a las facciones de otros jugadores.
- 79.4 Un sistema permanece activo mientras dure la acción táctica que ha provocado su activación.

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Mover.



80 SUPERNOVA

Una Supernova es una anomalía que afecta al movimiento.

- 80.1 Las naves no pueden moverse a través de una Supernova ni entrar en ella.

VÉASE TAMBIÉN: Anomalías; Mover.

81 TABLERO DE JUEGO

El tablero de juego está formado por todos los módulos de sistema que se utilizan en la partida.

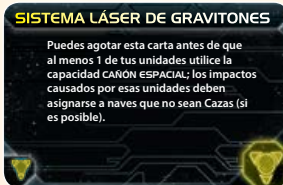
- 81.1 El tablero se compone de todos los módulos de sistema que se colocaron durante la preparación de la partida, incluso aunque los bordes de esos módulos no estén en contacto con ningún otro módulo de sistema (como es el caso del sistema de origen de los Fantasmas de Creuss).

VÉASE TAMBIÉN: Módulos de sistema.

82 TECNOLOGÍA

Las cartas de Tecnología permiten a los jugadores mejorar sus unidades y adquirir potentes capacidades especiales.

- 82.1 Las Tecnologías que ha obtenido cada jugador se colocan boca arriba junto a su hoja de facción. Se dice que ha **desarrollado** esas cartas: ahora son de su propiedad y podrá utilizar sus capacidades durante el resto de la partida.
- 82.2 Las Tecnologías que aún están en el mazo de Tecnologías de un jugador no han sido desarrolladas aún, y por lo tanto no son de su propiedad.
- 82.3 Un jugador puede obtener cartas de su mazo de Tecnologías investigándolas.
- Tanto la capacidad principal como la secundaria de la carta de Estrategia «Tecnología» permiten a un jugador investigar una Tecnología.
- 82.4 Todas las cartas de Tecnología que un jugador no ha obtenido aún se guardan en su mazo de Tecnologías. Cada jugador puede mirar su propio mazo de Tecnologías en cualquier momento.
- 82.5 Si alguna capacidad indica a un jugador que **gana** una Tecnología, no tiene que investigarla: simplemente la extrae de su mazo de Tecnologías y la coloca en su zona de juego, ignorando sus requisitos.
- 82.6 Algunas Tecnologías son mejoras de unidad. Las mejoras de unidad tienen el mismo nombre que una de las unidades que aparecen impresas en la hoja de facción de un jugador.
- Las mejoras de unidad obtenidas por un jugador se colocan boca arriba sobre su hoja de facción, tapando el recuadro correspondiente a la unidad que tiene el mismo nombre que la carta de la mejora.
- 82.7 Toda Tecnología que no es una mejora de unidad presenta un símbolo en la esquina inferior derecha de la carta, y también en el reverso de la misma, que indica el color de esa Tecnología.



- El color de una Tecnología no tiene ningún efecto de juego por sí mismo, pero cada Tecnología desarrollada por un jugador puede satisfacer un requisito del mismo color cuando se investigan otras Tecnologías.
- Las mejoras de unidad no tienen ningún color y por tanto no satisfacen requisitos.
- Existen cuatro tipos de Tecnología según su color:



Biótica



Guerra



Propulsión



Cibernética

- 82.8 La mayoría de las cartas de Tecnología tienen una serie de símbolos de colores impresos en una columna de la esquina inferior izquierda de la carta. Cada uno de los símbolos de esta columna es un requisito.
- Los requisitos de una carta de Tecnología indican la cantidad y color de Tecnologías que debe haber desarrollado un jugador para poder investigarla.

82.9 INVESTIGACIÓN DE TECNOLOGÍAS

Un jugador puede investigar una Tecnología utilizando la capacidad principal o la capacidad secundaria de la carta de Estrategia «Tecnología» durante la fase de Acción. Otros efectos de juego también pueden hacer que un jugador investigue una Tecnología.

- 82.10 Al investigar una Tecnología, el jugador extrae esa carta de Tecnología de su mazo de Tecnologías y la sitúa en su zona de juego, junto a su hoja de facción.
- Las mejoras de unidad obtenidas por un jugador se colocan boca arriba sobre su hoja de facción, tapando el recuadro correspondiente a la unidad que tiene el mismo nombre que la carta de la mejora.
- 82.11 No se pueden investigar Tecnologías exclusivas de otras facciones que no sean la propia.
- 82.12 Cuando investiga una Tecnología, el jugador debe satisfacer todos sus requisitos. Para satisfacer los requisitos de una Tecnología, el jugador debe haber desarrollado una Tecnología del color correspondiente por cada símbolo de requisito que aparezca en la carta de Tecnología que desea investigar.
- Los símbolos de estos requisitos figuran en la esquina inferior izquierda de la carta.
 - Las Tecnologías de mejora de unidad no tienen ningún color, y por tanto no satisfacen requisitos.
 - Los jugadores pueden utilizar ciertas capacidades y especialidades tecnológicas para ignorar algunos requisitos.
- ### 82.13 ESPECIALIDADES TECNOLÓGICAS
- Una especialidad tecnológica es un símbolo de Tecnología presente en algunos planetas.
- 82.14 Cuando investiga una Tecnología, un jugador puede agotar un planeta que controle y que posea una especialidad tecnológica para ignorar un símbolo del tipo correspondiente de entre los requisitos de la carta de Tecnología que pretende investigar.

82.15 Si la carta de Planeta ya está agotada, no puede utilizarse para ignorar un requisito.

82.16 ASIMILADOR VALEFAR

La facción del Virus Nekro puede utilizar sus capacidades de facción en combinación con sus dos tecnologías de facción “Asimilador Valefar” para obtener tecnologías de facción que han sido investigadas por otros jugadores, incluyendo mejoras de unidades.

82.17 Las unidades básicas impresas en las hojas de facción no son tecnologías y no son objetivos elegibles para el “Asimilador Valefar”.

82.18 Si un jugador es eliminado mientras una de sus tecnologías tiene una ficha de Asimilador Valefar, el jugador del Virus Nekro coloca esa tecnología en su área de juego; no se retira del juego.

82.19 Si se retira una ficha de Asimilador Valefar de la mejora de unidad de “Fábrica Flotante” de los Saar, cada uno de los Puertos espaciales del Virus Nekro debe colocarse en un planeta elegible que él controle en el sistema de ese puerto espacial, o el Puerto espacial se devuelve a sus refuerzos.

82.20 Si se retira una ficha de Asimilador Valefar de una mejora de una unidad de Estrella de Guerra y el Virus Nekro no tiene la actualización estándar de una unidad de Estrellas de Guerra, todas las Estrellas de Guerra del Virus Nekro se devuelven a sus refuerzos.

82.21 El Virus Nekro puede mejorar sus unidades con unidades del mismo tipo (por ejemplo, “acorazado” o “infantería”) incluso si sus nombres no coinciden. Si el virus Nekro obtiene una tecnología de mejora de unidad del mismo tipo que una tecnología de mejora de unidad que ya tiene, se elimina la mejora anterior, y debe utilizar la misma ficha de Asimilador Valefar que se utilizó para copiar la mejora anterior.

82.22 Cuando una ficha de Asimilador Valefar está en una tecnología, el color y el tipo de la tecnología cuentan para los objetivos.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Agotar; Estrategia, carta de; Mando, fichas de; Mejoras de unidad; Orden de iniciativas; Recursos; Tecnología (carta de Estrategia).

83 TECNOLOGÍA (CARTA DE ESTRATEGIA)

La carta de Estrategia «Tecnología» permite a los jugadores investigar nuevas Tecnologías. La puntuación de iniciativa de esta carta es de «7».

83.1 Durante la fase de Acción, si el jugador activo posee la carta de Estrategia «Tecnología», puede realizar una acción estratégica para utilizar la capacidad principal de esa carta.

83.2 Para resolver la capacidad principal de la carta de Estrategia «Tecnología», el jugador activo puede investigar una Tecnología de su elección. Luego puede gastar seis Recursos para investigar una Tecnología adicional de su elección.

83.3 Después de que el jugador activo utilice la capacidad principal de la carta de Estrategia «Tecnología», cada uno de los demás jugadores, empezando por el que se sienta a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, puede gastar una ficha de Mando de su reserva de Estrategia y cuatro Recursos para investigar una Tecnología de su elección.

VÉASE TAMBIÉN: Acción estratégica; Estrategia, carta de; Orden de iniciativas; Recursos; Tecnología.

84 TRANSACCIONES

Una transacción es un procedimiento mediante el cual un jugador intercambia Exportaciones, Mercancías y Favores.

84.1 Durante el turno del jugador activo, éste puede realizar como máximo una transacción con cada uno de sus vecinos.

- Un jugador puede realizar una transacción en cualquier momento durante su turno, incluso en mitad de un combate.

84.2 Para resolver una transacción, el jugador entrega a un vecino cualquier cantidad de Mercancías y Exportaciones, así como un máximo de un Favor, a cambio de cualquier cantidad de Mercancías y Exportaciones además de un máximo de un Favor.

84.3 Los jugadores pueden intercambiar Exportaciones, Mercancías y Favores, pero no pueden intercambiar ningún otro tipo de cartas ni fichas.

- La facción de los Emiratos de Hacan también puede intercambiar cartas de Acción con otros jugadores como parte de sus transacciones.

84.4 Una transacción no tiene por qué ser equitativa. Un jugador puede intercambiar componentes de valor desigual o incluso entregar componentes sin recibir nada a cambio.

- Los jugadores deben acordar los términos de la transacción antes de proceder con el intercambio de componentes. Una vez que los componentes cambian de manos, la transacción ya no puede deshacerse.

84.5 Los jugadores pueden resolver una transacción como parte de un acuerdo.

84.6 Al resolver cada una de las cartas del Consejo Galáctico, un jugador puede llevar a cabo una transacción con cada uno de los demás jugadores incluso aunque no sean vecinos suyos.

VÉASE TAMBIÉN: Acuerdos; Exportaciones; Favor, cartas de; Mercancías; Vecinos.

85 TRANSPORTAR

Cuando una nave se mueve, puede transportar cualquier combinación de Cazas y fuerzas terrestres, pero el número de unidades que transporte no puede exceder su puntuación de Capacidad de transporte.

85.1 La nave puede recoger y transportar Cazas y fuerzas terrestres cuando se mueve. Durante una acción táctica, puede recoger y transportar unidades del sistema activo, del sistema en el que comenzó su movimiento y de cada uno de los sistemas por los que pase al moverse.

- Estas unidades transportadas permanecen con su transporte hasta finalizar el movimiento.
- Las unidades transportadas por un transporte que acaba de ser destruido por un Vórtice gravitatorio también son destruidas.

85.2 Todos los Cazas y las fuerzas terrestres que transporta una nave deben moverse con ella y permanecer en la zona de espacio de un sistema.

85.3 **No pueden recogerse** Cazas ni fuerzas terrestres en sistemas que contengan una ficha de Mando de su misma facción (con la excepción del sistema activo).

85.4 Pueden desplegarse fuerzas terrestres en un planeta de un sistema durante el paso de «Invasión» de una acción táctica.

VÉASE TAMBIÉN: Acción táctica; Capacidad de transporte; Invasión; Mover.

86 UNIDADES

Cada unidad se representa mediante una miniatura de plástico.

86.1 Existen tres tipos de unidades: naves, fuerzas terrestres y estructuras.

86.2 Se incluyen las siguientes miniaturas para cada color:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| • 3 Puertos espaciales | • 12 Infanterías |
| • 6 SDP | • 10 Cazas |
| • 8 Destruyores | • 4 Transportes |
| • 8 Cruceros | • 5 Acorazados |
| • 2 Estrellas de guerra | • 1 Nave insignia |

86.3 Las unidades sólo pueden existir sobre el tablero de juego o en los refuerzos de un jugador.

VÉASE TAMBIÉN: Estructuras; Fuerzas terrestres; Naves.

87 VECINOS

Dos jugadores son vecinos si ambos tienen una unidad o controlan un planeta en el mismo sistema. También son vecinos si ambos tienen una unidad o controlan un planeta en sistemas adyacentes entre sí.

87.1 Los jugadores pueden resolver transacciones con sus vecinos.

87.2 Dos jugadores también son vecinos si sus sistemas están adyacentes por medio de un Agujero de gusano.

87.3 Cualquier jugador es vecino de la facción de los Fantasma de Creuss si la capacidad «Entrelazamiento cuántico» de dicha facción provoca que sus respectivos sistemas estén adyacentes desde la perspectiva del jugador de los Fantasma de Creuss.

VÉASE TAMBIÉN: Favor, cartas de; Transacciones.

88 VINCULAR

Algunos efectos de juego requieren que se vincule una carta específica a una carta de Planeta. Una carta vinculada a una carta de Planeta modifica de algún modo esa carta de Planeta.

88.1 Para vincular una carta a una carta de Planeta, debe ponerse debajo de ella de tal modo que asome parcialmente.

88.2 Si un jugador toma o pierde el control de un planeta que tiene vinculada una carta, ésta permanece vinculada al planeta.

- La carta vinculada conserva su estado agotada o preparada.

VÉASE TAMBIÉN: Consejo Galáctico, carta de; Control; Planetas.

89 VÓRTICE GRAVITATORIO

Un Vórtice gravitatorio es una anomalía que afecta al movimiento.

89.1 Una nave que atraviesa o abandona un Vórtice gravitatorio en cualquier punto de su movimiento aplica un +1 a su puntuación de Movimiento.

- Esto puede hacer que una nave alcance el sistema activo desde una distancia superior a la que normalmente le estaría permitido recorrer.

89.2 Cada nave que atraviesa o abandona un Vórtice gravitatorio debe lanzar un dado inmediatamente antes de abandonar el sistema con el Vórtice gravitatorio; con un resultado de 1-3, esa nave es destruida.

- Las unidades que están siendo transportadas por naves capaces de ello no lanzan el dado.
- Las unidades que están siendo transportadas se destruyen si la nave que las transporta es destruida.
- Las unidades destruidas se devuelven a los refuerzos de su propietario.

VÉASE TAMBIÉN: Anomalías; Mover.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Este índice remite a números de párrafo en lugar de a páginas. El número que aparece junto a cada referencia se corresponde con un párrafo numerado del glosario de términos. La información relevante para esa referencia puede encontrarse en el párrafo que presenta ese mismo número o en algún epígrafe posterior al mismo.

A

Acción, cartas de: 1.0
acción de componente: 3.1
anulación: 1.8
límite en mano: 1.4
ocultas: 1.5
robar: 1.1–1.3
uso: 1.7
varias al mismo tiempo: 1.9, 1.10
«ACCIÓN», efectos de
acción de componente: 3.1
Acción, fase de: 2.0
acción de componente: 3.0
acción estratégica: 4.0
acción táctica: 5.0
jugador activo: 49.1
mover: 49.0
orden de iniciativas: 64.0
orden de turnos: 2.0
pasar: 2.2–2.5
turnos de jugador: 2.0
acción de componente: 3.0
ejecución: 3.2, 3.3
resolver completamente: 3.3
acción estratégica: 4.0
capacidad principal: 4.0
capacidad secundaria: 4.1
resolver una carta de Estrategia: 4.3, 4.4
acción táctica: 5.0
ataque con Cañones espaciales: 17.2
combate espacial: 22.0
ejecución: 5.1–5.6
invasión: 48.0
movimiento: 59.2
producción: 69.0
acciones
acción de componente: 3.0
acción estratégica: 4.0
acción táctica: 5.0
activación: 5.1
acuerdos: 6.0
con transacción: 6.1
momento para un acuerdo: 6.1
no vinculantes: 6.4
vinculantes: 6.3
adversario: 7.0
adyacente: 8.0
Agujeros de gusano: 8.1
sistemas adyacentes: 8.0
unidades y planetas adyacentes: 8.2
vecinos: 87.0
agotar: 9.0
agotar cartas: 9.1
cartas de Planeta: 65.6
cartas de Estrategia: 9.5
para gastar Influencia: 9.3
para gastar Recursos: 9.3
preparar cartas: 9.2
Agujeros de gusano: 10.0
Cañón espacial de largo alcance: 10.2
Fantasmas de Creuss
Agujero de gusano
Delta: 10.4
vecinos: 87.3
tipos: 10.1
vecinos: 87.2
anomalías: 11.0
Campo de asteroides: 16.0

Nebulosa: 62.0
Supernova: 80.0
Tipos: 11.2, 11.3
Vórtice gravitatorio: 89.0
anular
cartas de Acción: 1.8
Artillería anticazas: 12.0
asignar impactos: 12.2
cómo resolver: 12.1, 12.2
puntuaciones: 12.1
repetir tiradas: 12.1
tirada de Artillería anticazas: 12.1
atacante: 13.0
atributos
Coste: 29.0
Movimiento: 60.0
Capacidad de transporte: 18.0
Combate: 21.0

B

Bloqueo: 14.0
Bombardeo: 15.0
asignar impactos: 15.2
capacidad «Aniquilación»: 15.1
cómo resolver: 15.1, 15.2
Escudo planetario: 35.0
múltiples planetas: 15.1
puntuaciones: 15.1
repetir tiradas: 15.1
tirada de Bombardeo: 15.1

C

Campo de asteroides: 16.0
movimiento de naves: 16.1
Cañón espacial: 17.0
ataque con Cañones espaciales: 17.2
asignar impactos: 17.5
ejecución: 17.3, 17.4
puntuación: 17.3
tirada de Cañón espacial: 17.3
defensa con Cañones espaciales: 17.6
asignar impactos: 17.8
ejecución: 17.7, 17.8
puntuación: 17.7
SDP: 78.1
Capacidad de transporte: 18.0
exceso de unidades: 18.3
límite: 18.2
transportar: 18.1
capacidad principal: 37.7
capacidad secundaria: 37.7
capacidades: 19.0
acción de componente: 19.3
capacidades de facción: 19.21
coste: 19.9, 19.10
en Objetivos: 63.10
de movimiento: 59.7, 59.8
de unidad: 19.22
Artillería anticazas: 12.0
Bombardeo: 15.0
del adversario: 7.1
efectos «hasta el final del turno»: 77.3
en cartas de Acción: 1.6
en cartas de Consejo Galáctico: 19.20
en cartas de Favor:

41.1–41.3
enunciados con
«ACCIÓN»: 19.3
enunciados con
«cuando»: 19.13, 19.14
enunciados con
«después de»: 19.14
enunciados con «este sistema o planeta»: 19.23
enunciados con «no puede»: 19.4
momento de uso: 19.11
resolver completamente: 19.7, 19.8
resolver obligatoriamente: 19.6
resolver parcialmente: 19.7
capacidades de unidad
Escudo planetario: 35.0
Resistencia al daño: 76.0
Artillería anticazas: 12.0
Bombardeo: 15.0
Cañón espacial: 17.0

cartas

carta de Consejo Galáctico: 25.0
cartas de Acción: 1.0
cartas de Estrategia: 37.0
Construcción: 27.0
Diplomacia: 33.0
Liderazgo: 50.0
cartas de Favor: 41.0
cartas de Objetivo: 63.0
cartas de Planeta: 65.5
cartas de Tecnología: 82.0

Cazas

fichas de Caza: 20.0

combate

defensor: 31.0
adversario: 7.0
atacante: 13.0
atributo de Combate: 21.0
iconos de Ráfaga: 21.2
combate espacial: 22.0
combate terrestre: 23.0

combate espacial: 22.0

adversario: 7.0
anunciar la retirada: 22.4
Artillería anticazas: 17.8
asignar impactos: 22.6
atacante: 13.0
defensor: 31.0
ejecución: 22.3–22.7
retirada: 22.7
tiradas: 22.5

combate terrestre: 23.0

adversario: 7.0
asignar impactos: 23.2
atacante: 13.0
defensor: 31.0
destrucción de unidades: 23.2
ejecución: 23.1, 23.2
fin: 23.4
control: 48.5
si sobreviven unidades
de ambos jugadores: 23.3
de ningún jugador: 23.4
de un jugador: 23.4
tirada de combate: 23.1
tirar los dados: 23.1

«Comercio», carta de Estrategia: 24.0

capacidad principal: 24.1

ejecución: 24.2–24.4
capacidad secundaria: 24.5
ejecución: 24.5
recibir Mercancías: 24.2
reponer las Exportaciones: 24.3

Consejo Galáctico, cartas de: 25.0

Directivas: 25.7, 25.8
ejecución: 25.8
Fase de Consejo Galáctico: 26.0
Leyes: 25.2–25.6
vincular: 88.0
propietario: 25.4
aplicación de resoluciones «en contra»: 25.6
aplicación de resoluciones «a favor»: 25.3

pasos de la fase: 26.2

resoluciones: 26.17

tipos: 25.1

votación: 26.5

Consejo Galáctico, fase de: 26.0

añadir a la ronda de juego: 30.4
mostrar carta de Consejo Galáctico: 26.2
omitir en las primeras rondas: 26.1
pasos de la fase: 26.2–26.4
preparar los planetas: 26.4
primera carta de Consejo Galáctico: 26.2
segunda carta de Consejo Galáctico: 26.3
votación: 26.5–26.16

«Construcción», carta de Estrategia: 27.0

capacidad principal: 27.1, 27.2
ejecución: 27.2
capacidad secundaria: 27.3
ejecución: 27.3
colocación de estructuras: 27.4

control

planetas: 28.0
tomar el control: 28.1, 28.2
indicar el control: 28.4
perder el control: 28.5–28.7
estructuras de otros jugadores: 48.5

Control, fichas de

en el marcador de puntos de victoria: 72.3
en Objetivos públicos: 63.12
en Objetivos secretos: 63.18
en planetas sin unidades: 28.4

coste

atributo de Coste: 29.0
de capacidades: 19.9
agotar: 9.4
Objetivos: 63.10
de Cazas: 70.2
de estructuras: 29.3
de fuerzas terrestres: 70.2
producción de unidades: 70.1
Cultural (rasgo planetario): 65.3
Custodios, indicador de: 30.0
colocación: 54.1

invasión: 30.2
movimiento: 30.1
punto de victoria: 30.3
retirar el indicador: 30.2, 30.3

D

dados

limitación de componentes: 51.1
repetición de tiradas: 75.0
cuándo repetir: 75.3
múltiples repeticiones: 75.2
resultado de la repetición: 75.1
tirada de Artillería anticazas: 12.1
tirada de Bombardeo: 15.1
tirada de Cañón espacial
ataque con Cañones espaciales: 17.3
defensa con Cañones espaciales: 17.7
tirada de combate
combate terrestre: 23.1
daño a unidades: 76.0–76.2
defensor: 31.0
destrucción de unidades: 32.0
asignar impactos: 32.1
como Objetivo: 63.9
control planetario
ataque con Cañones espaciales: 17.8
defensa con Cañones espaciales: 17.5
destrucción de estructuras por control planetario: 48.5
destrucción de Puertos espaciales: 71.4
destrucción de SDP: 78.4
en un combate terrestre: 23.2
por límite de la reserva de Flota: 42.3
por un Vórtice gravitatorio: 89.2
Resistencia al daño: 76.5

«Diplomacia», carta de Estrategia: 33.0

capacidad principal: 33.1, 33.2
ejecución: 33.2
capacidad secundaria
ejecución: 33.3
Directivas: 25.7, 25.8
ejecución: 25.8

destrucción de unidades: 32.0

asignar impactos: 32.1

como Objetivo: 63.9

control planetario

ataque con Cañones

espaciales: 17.8

defensa con Cañones

espaciales: 17.5

destrucción de estructuras

por control planetario:

48.5

destrucción de Puertos

espaciales: 71.4

destrucción de SDP: 78.4

en un combate terrestre:

23.2

por límite de la reserva de

Flota: 42.3

por un Vórtice gravitatorio:

89.2

Resistencia al daño: 76.5

«Diplomacia», carta de Estrategia:

33.0

capacidad principal: 33.1,

33.2

ejecución: 33.2

capacidad secundaria

ejecución: 33.3

Directivas: 25.7, 25.8

ejecución: 25.8

E

eliminación: 34.0
cartas de Consejo Galáctico
del jugador: 34.3
cartas de Favor del jugador: 34.4
componentes del jugador: 34.2
condiciones para ser eliminado: 34.1
enunciados con «cuando»: 19.13, 19.14
enunciados con «puede»: 19.5
Escudo planetario: 35.0
contra el «Arma bacteriológica X-89»: 35.1

- contra Estrellas de guerra: 35.3
contra la capacidad
«Aniquilación»: 35.2
- Estado, fase de: 36.0
anotarse puntos por
Objetivos: 36.1
cómo resolver: 36.1–36.8
devolver cartas de Estrategia: 36.8
mostrar Objetivo público: 36.2
preparar cartas: 36.6
reassignar fichas de Mando: 36.5
recibir fichas de Mando: 36.5
reparar unidades: 36.7
retirar fichas de Mando: 36.4
robar cartas de Acción: 36.3
- Estrategia, cartas de: 37.0
agotar: 37.2
capacidades principales: 37.7
capacidades secundarias: 37.7
carta de «Comercio»: 24.0
carta de «Construcción»: 27.0
carta de «Diplomacia»: 33.0
carta de «Guerra»: 44.0
carta de «Imperialismo»: 45.0
carta de «Liderazgo»: 50.0
carta de «Política»: 66.0
carta de «Tecnología»: 83.0
colocación: 37.8
elegir: 37.1
preparar: 37.2
puntuaciones de iniciativa: 37.5, 37.6
- Estrategia, fase de: 38.0
colocar Mercancías: 38.2
cómo resolver: 38.1, 38.2
elegir cartas de Estrategia: 38.1
- Estrategia, reserva de
hoja de mando: 53.0
- estructuras: 39.0
colocación: 39.1
movimiento: 39.3
Puerto espacial: 71.0
colocación: 71.3
cómo obtenerlo: 71.2
límite en cada planeta: 39.4
- SDP: 78.0
Cañón espacial de largo
alcance: 10.2
colocación: 78.3
cómo obtenerlo: 78.2
límite en cada planeta: 39.5
- Exportaciones: 40.0
carta de Estrategia
«Comercio»: 24.3
conversión: 40.5, 40.6
en la hoja de facción: 40.2
en transacciones: 40.5
fichas: 40.1
gastar: 40.7
reponer: 40.3, 40.4
- F**
facción, hojas de
Coste: 29.0
Movimiento: 60.0
Exportaciones: 40.2
flechas blancas: 55.3
acción de componente: 3.1
Capacidad de transporte: 18.0
Combate: 21.0
- fases
fase de Acción: 2.0
fase de Consejo Galáctico: 26.0
fase de Estado: 36.0
fase de Estrategia: 38.0
- Favor, cartas de: 41.0
- cómo utilizarlas: 41.1–41.3
jugadores eliminados: 41.7
transacciones: 41.4–41.6
- fichas
fichas de Caza: 20.0
fichas de Control
en el marcador de puntos
de victoria: 72.3
en Objetivos públicos: 63.12
en Objetivos secretos: 63.18
en planetas sin unidades: 28.4
fichas de Exportación: 40.0
fichas de Infantería: 46.0
fichas de Mando: 52.0
fichas de Mercancía: 56.0
gastar
por Objetivos: 63.10
indicador de Custodios: 30.0
fin de la partida: 72.7, 72.8
si no se puede mostrar un
Objetivo: 63.15
flechas blancas: 55.3
Flota, reserva de: 42.0
colocar fichas de Mando: 42.2
destruir naves: 42.3
gastar fichas de Mando: 42.4
hoja de mando: 53.0
límite de naves que no sean
Cazas: 42.1
fuerzas terrestres: 43.0
colocación: 43.1, 43.2
desplegar fuerzas terrestres: 48.2
límite: 43.3
- G**
ganar la partida: 72.7, 72.8
todos los Objetivos
mostrados: 63.15
«Guerra», carta de Estrategia: 44.0
capacidad principal: 44.1
ejecución: 44.1, 44.2
capacidad secundaria: 44.3
ejecución: 44.3
fichas de Mando: 44.1
volver a repartir fichas: 44.2
- I**
«Imperialismo», carta de Estrategia: 45.0
capacidad secundaria: 45.3
ejecución: 45.2
límite de Objetivos secretos: 45.4
Industrial (rasgo planetario): 65.3
Infantería: 43.0
fichas de Infantería: 46.0
Influencia: 47.0
gastar Influencia: 47.2
para mover el indicador de
Custodios: 30.2
por Objetivos: 63.10
para votar: 26.6
gastar Mercancías: 47.3
puntuación: 47.1
Inhóspito (rasgo planetario): 65.3
invasión: 48.0
Bombardeo: 15.0
Ejecución: 48.1, 48.2
combate terrestre: 23.0
ejecución: 23.1
defensa con Cañones
espaciales: 17.6
ejecución: 17.7, 17.8
desplegar fuerzas terrestres: 48.2
establecer el control: 48.5
pasos de la invasión: 48.1–48.5
investigar Tecnologías: 82.9–82.12
- especialidades tecnológicas: 82.10–82.12
- J**
jugador activo: 49.0
- L**
Leyes: 25.2–25.6
aplicación de resoluciones «a
favor»: 25.3
aplicación de resoluciones
«en contra»: 25.6
efectos después de descartar: 25.5
elección: 25.3
propietario: 25.4
vincular: 88.0
«Liderazgo», carta de Estrategia: 50.0
capacidad principal: 50.1, 50.2
capacidad secundaria: 50.3
colocar fichas de Mando: 50.4
ejecución: 50.2
limitación de componentes: 51.0
cartas: 51.5
dados: 51.1
fichas: 51.2
unidades: 51.4
- M**
Mando, fichas de: 52.0
acción estratégica: 52.5
acción táctica: 52.4
activación de sistemas: 79.1
colocación: 52.1
ganar: 52.2, 52.3
hoja de mando: 53.0
reassignación: 36.5
retirar las fichas de Mando: 36.4
transportar: 85.3
mando, hoja de: 53.0
colocación: 53.3
fichas de Mando: 53.1
fichas de Mercancía: 53.2
reserva de Flota: 42.0
- mazos
cuando se agoten: 51.5
- Mecatol Rex: 54.0
- mejoras de unidad: 55.0
Coste: 29.0
Movimiento: 60.0
Virus Nekro: 55.1
colocación: 55.2
flechas blancas: 55.3
efectos: 55.4
Capacidad de transporte: 18.0
Combate: 21.0
- Mercancías: 56.0
cómo gastarlas: 56.3, 56.4
cómo obtenerlas: 56.2
conversión: 40.5, 40.6
fase de Estrategia: 38.2
fichas: 56.1
hoja de mando: 53.0
transacción: 56.5
- modificadores: 57.0
al combate espacial
Nebulosa: 62.3
al movimiento
Vórtice gravitatorio: 89.1
formato de presentación: 57.1, 57.2
módulos de sistema: 58.0
activación: 5.1
anomalías: 11.0
Campo de asteroides: 16.0
Nebulosa: 62.0
Supernova: 80.0
Vórtice gravitatorio: 89.0
identificación: 58.1–58.4
planetas: 65.0
- tablero de juego: 81.0
mover: 59.0
mediante capacidades: 59.8, 59.9
mediante una acción táctica: 59.2
puntuación de
Movimiento: 59.2, 59.3
restricciones: 59.4
transportar: 85.1
- N**
naves: 61.0
atributos: 61.3
colocación: 61.1
límite en cada sistema: 61.2
Nebulosa: 62.0
defensor: 31.0
movimiento de naves: 62.1, 62.2
- O**
Objetivo, cartas de: 63.0
cómo puntuar
generalidades: 63.5–63.8
limitaciones: 63.6–63.8
Objetivos públicos: 63.12
Objetivos secretos: 63.18, 63.19
momento para puntuar: 63.3
Objetivos públicos: 63.11
controlar el sistema de
origen: 63.16
mantener en secreto: 63.15
mostrar: 63.14
organización: 63.13–63.15
puntuar: 63.12
Objetivos secretos: 63.17
cómo obtenerlos: 63.20, 63.21
límite: 45.4
puntos de victoria: 63.2
requisitos: 63.4
tipos: 63.1
Objetivos públicos: 63.11
controlar el sistema de
origen: 63.16
mantener en secreto: 63.15
mostrar: 63.14
organización: 63.13
puntuar: 63.12
Objetivos secretos: 63.17
cómo obtenerlos: 63.20
límite: 45.4
puntuar: 63.18, 63.19
orden de iniciativas: 64.0
- P**
partidas de cuatro jugadores
elegir cartas de Estrategia: 38.1
orden de iniciativas: 64.3
pasar el turno: 2.4
partidas de tres jugadores
elegir cartas de Estrategia: 38.1
orden de iniciativas: 64.3
pasar el turno: 2.4
pasar el turno
en la fase de Acción: 2.2–2.5
Planeta, carta de: 65.5
agotada: 65.6
control: 65.5
preparada: 65.6
vincular: 88.1, 88.2
planetas: 65.0
especialidad tecnológica: 65.4
Influencia: 65.2
cómo gastarla: 65.7
rasgos planetarios: 65.3
Recursos: 65.1, 73.0
cómo gastarlos: 65.8
- «Política», carta de Estrategia: 66.0
capacidad principal: 66.1, 66.2
ejecución: 66.2
capacidad secundaria: 66.3
ejecución: 66.3
- Portavoz: 67.0
empates durante una
votación: 26.19
Objetivo público
controlar el sistema de
origen: 63.16
mostrar: 63.14
organización: 63.13
preparación de la partida: página 2
preparar: 68.0
preparación de cartas: 68.5
Producción: 69.0
bloqueo: 14.1
colocación de unidades: 69.2–69.4
puntuación: 69.1
producción de unidades: 70.0
colocación: 70.3, 70.4
Coste: 70.1
Cazas: 70.2
fuerzas terrestres: 70.2
en Puertos espaciales
bloqueados: 70.6
límites de los refuerzos: 70.5
pronósticos: 26.22
Puerto espacial: 71.0
capacidad de «Producción»: 71.1
colocación: 71.3
cómo obtenerlo: 71.2
límite en cada planeta: 39.4
puntos de victoria: 72.0
ganar puntos de victoria: 72.4
indicador de Custodios: 30.3
Leyes: 72.6
marcador de puntos de
victoria: 72.2
más: 72.5
menos: 72.5
por cartas de Objetivo: 63.2
- R**
rasgos planetarios: 65.3
Recursos: 73.0
gastar Mercancías: 73.3
gastar Recursos
en Objetivos: 63.10
refuerzos: 74.0
fichas de Mando: 52.0
limitación de
componentes: 52.3
unidades: 86.3
reparar: 36.7
repetición de tiradas: 75.0
momento para repetir: 75.3
múltiples repeticiones: 75.2
resultado: 75.1
reponer las Exportaciones: 40.3, 40.4
requisitos: 82.8
Resistencia al daño: 76.0
anulación de impactos: 76.1
cómo utilizarla: 76.1
destrucción de unidades: 76.5
momento de uso: 76.4
unidades dañadas: 76.1–76.3
resoluciones: 26.17
aplicación: 26.18
empates: 26.19
pronósticos: 26.22
retirada: 22.7
ronda de juego: 77.0
fase de Acción: 2.0
fase de Consejo Galáctico: 26.0
fase de Estado: 36.0
fase de Estrategia: 38.0

S

SDP: 78.0
Cañón espacial de largo alcance: 10.2
carta de Estrategia «Construcción»:
5.2
colocación: 78.3
cómo obtenerlo: 78.2
límite en cada planeta: 39.5
sistema activo: 79.0
activación: 79.1–79.3
duración: 79.4
Supernova: 80.0
movimiento de naves: 80.1

T

tablero de juego: 81.0
Fantasmas de Creuss: 81.1
Mecatol Rex: 54.0
Táctica, reserva de
hoja de mando: 53.0
«Tecnología», carta de Estrategia: 83.0
capacidad principal: 83.1, 83.2
ejecución: 83.2
capacidad secundaria: 83.3
ejecución: 83.3
Tecnología, cartas de: 82.0
acción de componente: 3.1
Capacidad de transporte: 18.0
colores: 82.7
Combate: 21.0
cómo obtenerlas: 82.3–82.5
Coste: 29.0
desarrollo: 82.1, 82.2
investigar Tecnologías: 82.9–82.12
especialidades tecnológicas,
82.10–82.12
mejoras de unidad: 82.6
Movimiento: 60.0
requisitos: 82.8
tiradas
tirada de Artillería anticazas: 12.1
tirada de Bombardeo: 15.1
tirada de Cañón espacial
ataque con Cañones espaciales:
17.3
defensa con Cañones espaciales:
17.7
tirada de combate
en un combate espacial: 22.5
en un combate terrestre: 23.1
transacciones: 84.0
acuerdos: 6.0
ejecución: 84.2–84.5
momento de uso: 84.1
vecinos: 84.2
transportar: 85.0
Capacidad de transporte: 18.1
ejecución: 85.1, 85.2
fichas de Mando: 85.3
invasión: 85.4
movimiento: 85.1
turnos: 2.0
orden de iniciativas: 64.0

U

unidades: 86.0
dañadas: 76.0–76.2
fuerzas terrestres: 43.0
naves: 61.0
colocación: 61.1
límite en cada sistema: 61.2
producir: 70.0
Puerto espacial: 71.0
colocación: 71.3
cómo obtenerlo: 71.2
límite en cada planeta: 39.4
reparar: 36.7
SDP: 78.0
Cañón espacial de largo alcance:
10.2
colocación: 78.4
cómo obtenerlo: 78.4
límite en cada planeta: 39.5
tipos: 86.1

V

vecinos: 87.0
Agujeros de gusano: 87.2
Fantasmas de Creuss: 87.3
vincular: 88.0
vincular una carta: 88.1
Vórtice gravitatorio: 89.0
destrucción de naves: 89.2
movimiento de naves: 89.1
votación: 26.5–26.17
abstención: 26.14
agotar planetas: 26.6
declarar resolución: 26.12
empates: 26.19
imposibilidad de votar: 26.16
Mercancías: 26.13
votar una elección: 26.9–26.11
votar una resolución: 26.7, 26.8
votos adicionales: 26.15

ERRATAS

Esta sección contiene erratas en los componentes del juego.

SOBORNO

El texto de la carta de Acción “Soborno” debe decir: “Después de que el Portavoz vote por una carta de Consejo Galáctico: Gasta cualquier número de Mercancías. Por cada Mercancía que hayas gastado, presenta 1 voto adicional para **la resolución que hayas votado**.”

DEVOCIÓN

El texto de la habilidad de Facción “Devoción” de la Hermandad del Yin debe decir: “Después de cada ronda de combate espacial, puedes destruir 1 de tus Cruceros o Destruyores **en el sistema activo** para causar 1 impacto y asignarlo a 1 de las naves de tu adversario **en el sistema activo**.”

IMPACTO DIRECTO

El texto de la carta de Acción “Impacto directo” debe decir: “Después de que una nave de otro jugador utilice RESISTENCIA AL DAÑO para anular un impacto causado por tus unidades **o capacidades**: Destruye esa nave.”

PLANETA INESTABLE

El texto de la carta de Acción “Planeta Inestable” debe decir: ACCIÓN: Elige 1 planeta Inhóspito. Agota ese planeta y destruye **hasta 3** unidades de Infantería que haya en él.

PROGRAMA DE HEGEMONÍA COMERCIAL

El texto de la tecnología de la facción Winnu “Programa de hegemonía comercial” debe decir: “Agota esta carta cuando al menos 1 de tus unidades utilice la capacidad PRODUCCIÓN para intercambiar las puntuaciones de Recursos e Influencia de 1 planeta que controles **durante esa ‘Producción’**.”

VETO

El texto de reglas de la carta de Acción “Veto” debe decir: “**Cuando** se muestre una carta de Consejo Galáctico: Descarta esa carta de Consejo Galáctico y muestra 1 carta de Consejo Galáctico de la parte superior del mazo. Los jugadores votarán por esta nueva carta en vez de la anterior.”

APRENDE A JUGAR

Página 15, ejemplo de combate espacial, ilustración superior. El crucero amarillo de la parte superior tiene que estar tachado, como los dos cazas verdes.

Página 18, Tecnología. Las dos cartas de ejemplo en la parte inferior de la columna de la izquierda deberían ser “Destructor II”, no “Red de defensa Magen”.

PREGUNTAS FRECUENTES

Esta sección contiene respuestas a las preguntas más frecuentes.

GENERAL

P: ¿Las caras “0” de los dados de diez caras incluidos en el juego representan un resultado de “10”?

R: Sí, la cara “0” es un resultado “10”.

P: ¿Cómo se debe resolver un combate espacial si ganar es matemáticamente imposible para ambas partes, como ciertas configuraciones de naves que usan las tecnologías “Blindaje no euclidiano” y “Blindaje de duranio”?

R: Si ningún bando tiene el potencial de ganar, el atacante debe retirarse.

P: ¿Pueden los cazas bloquear el movimiento de las naves?

R: Sí, los cazas pueden bloquear el movimiento de las naves (esto se ha añadido como una corrección en la versión 1.1 de la Referencia de Reglas).

P: ¿Cada unidad que participa en un Bombardeo o Cañón Espacial tira un dado adicional por la tecnología de Proyección de plasma?

R: No. La “Proyección de plasma” sólo concede un dado adicional para cada tirada de “Bombardeo” o “Cañón Espacial”, y la unidad que se beneficia de esta tecnología debe decidirse antes de tirar.

P: ¿El “Escudo planetario” impide el uso del “Arma bacteriológica X-89”?

R: No. El “Arma bacteriológica X-89” no es parte del bombardeo, así que el “Escudo planetario” no puede impedir su uso.

P: ¿Pueden las unidades ser recogidas y transportadas fuera de los planetas cuando se utilizan capacidades que mueven naves, como la carta de acción “Retirada hábil” o la capacidad de facción “Vaticinio”?

R: Sí. Cualquier efecto que mueva una nave permite a esa nave transportar unidades en su sistema si tiene esa capacidad.

P: ¿Puedes revelar intencionadamente información oculta a otra persona como por ejemplo una carta de Acción de tu mano o tu Objetivo secreto?

R: Sí. Esta información se mantiene oculta por defecto, pero está permitido revelarla a otro jugador o jugadores como parte de una estrategia.

P: ¿Qué sucede con la ficha de Infantería que debe colocarse en un planeta del sistema de origen de un jugador por el efecto de la tecnología “Infantería II” si ese jugador no posee ningún planeta en su sistema de origen?

R: Cuando esa ficha de Infantería deba colocarse en un planeta del sistema de origen de ese jugador devuélvela a los refuerzos de ese jugador en su lugar.

P: ¿Puede jugarse de inmediato una carta (como una carta de Favor) si se recibe en el momento que indica la carta?

R: Sí. Por ejemplo, una carta de Favor que indique que se juegue “Al comienzo de tu turno” puede jugarse inmediatamente si la transacción ocurrió al “inicio de turno”.

P: Cuando el jugador que resuelve la carta de Estrategia “Comercio” selecciona a otro jugador para resolver gratuitamente la capacidad secundaria de dicha carta, ¿el jugador que resuelve el efecto gratuitamente lo hace durante la ejecución de la capacidad primaria o durante la ejecución de la capacidad secundaria?

R: Debe resolver este efecto durante la resolución de la capacidad secundaria, como haría normalmente, pero no tiene que gastar una ficha de mando para hacerlo.

P: Si un jugador debe reponer sus fichas de Exportación pero ya dispone de la cantidad máxima, ¿puede otro jugador usar contra él su carta de Favor “Contrato comercial”?

R: Sí. Incluso cuando al reponer fichas de Exportación no se obtiene ninguna, el “Contrato comercial” puede ser jugado en su contra.

P: ¿La tecnología “Motivador neural” permite robar 1 carta de Acción adicional tanto en la fase de Estado como en la resolución de la carta de Consejo Galáctico “Ministro de Política”? ¿Y qué hay de la capacidad de la facción Yssaril “Confabuladores”?

R: No. El “Motivador neural” permite robar 1 carta de Acción adicional en la fase de Estado normal, ninguna capacidad puede activar más veces esta tecnología. Sin embargo, la capacidad de la facción Yssaril “Confabuladores” se activa cada vez robas cartas de Acción, por lo que en este caso sí que se robaría 1 carta de Acción adicional.

P: ¿Puede la carta de Favor “Secreto político” anular las capacidades de facción pasivas/obligatorias como la capacidad de facción de La Baronía de Letnev “Armada” cuando se usa contra ese jugador?

R: No. La carta de Favor “Secreto político” sólo impide el uso de capacidades de facción que un jugador debe elegir usar.

P: ¿La carta de Favor “Secreto político” impide que un jugador utilice la tecnología específica de su facción?

R: No. La carta de Favor “Secreto político” no impide el uso de una tecnología específica de facción, ni impide el uso de otras capacidades como las de las cartas de Consejos Galácticos que un jugador podría poseer.

P: ¿Se puede cumplir el requisito de la carta de Objetivo “Reducir sus flotas a polvo” jugando una carta de Acción “Impacto directo” o destruyendo una nave con capacidad de transporte destruyendo así los Cazas que transporte?

R: No. En ambas situaciones, la capacidad “Cañón espacial” no destruye la última nave del sistema, así que el requisito de la carta de Objetivo no se cumple.

PRODUCCIÓN

P: Cuando una capacidad distinta a la “Producción” permite producir una o más unidades, ¿hay que pagar por las unidades producidas?

R: Sí, una unidad que se produce siempre debe ser pagada.

P: Cuando se produce una unidad con una capacidad distinta a la de “Producción”, ¿se aplica la reducción de precio de la tecnología de “Herramientas sarween”?

R: No, “Herramientas sarween” sólo se utiliza con la capacidad de “Producción”.

CONSEJO GALÁCTICO

P: Cuando una carta “Equipo de Investigación” que está vinculada a un planeta se utiliza para ignorar un prerequisite, ¿se agota el planeta?

R: No. La carta se agota para ignorar el prerequisite, no el planeta.

P: ¿Puede un jugador emitir “0” votos “A favor” o “En contra” en lugar de abstenerse, con el fin de aprovechar los efectos asociados a esa opción?

R: No. Un voto de “0” es lo mismo que abstenerse; ese jugador no obtiene ningún efecto positivo o negativo de votar “A favor” o “En contra” en una carta de Consejo Galáctico si ha contribuido con ‘0’ votos.

P: ¿Puede “Prohibición de viajes espaciales” evitar el uso de “Cañón espacial” a través de Agujeros de gusano?

R: No.

P: ¿Qué sucede si se descarta la carta “Filtrar documentos clasificados”?

R: El objetivo secreto permanece en juego; ya no será un objetivo público y no podrá ser puntuado por más jugadores, aunque tampoco contará de cara al total de objetivos secretos del jugador que lo poseía inicialmente.

P: Durante una votación iniciada por la carta “Revelar un error de cálculo”, ¿la Ley que se está volviendo a votar permanece vigente y en juego?

R: Sí, la Ley que se está votando debido a “Revelar un error de cálculo” permanece en juego durante la nueva votación.

P: Si hay un Agujero de gusano Alfa en Mecatol Rex cuando el “Artefacto ixthiano” destruye las unidades de los sistemas adyacentes, ¿obliga la capacidad “Entrelazamiento cuántico” de la facción Los Fantasmas de Creuss a destruir sus unidades en el sistema que contiene el Agujero de gusano Beta?

R: No. Únicamente Los Fantasmas de Creuss tratan esos sistemas como sistemas adyacentes.

P: Cuando las unidades son destruidas por el “Artefacto ixthiano”, ¿en qué orden se destruyen?

R: Las unidades destruidas por el “Artefacto ixthiano” son destruidas simultáneamente.

P: Si se utiliza la carta de Favor “Secreto político” contra un jugador pero la carta de Consejo Galáctico se descarta por un efecto tal como la carta de Acción “Veto”, ¿puede ese jugador votar y usar capacidades de facción en la nueva carta de Consejo Galáctico?

R: Sí. Se trata de una nueva carta de Consejo Galáctico y, por tanto, el efecto de “Secreto político” ha finalizado.

P: ¿Puede el jugador afectado por “Redistribución colonial” elegir un planeta con la Ley “Zona desmilitarizada”? Y de ser así, ¿puede el jugador elegido colocar una ficha de Infantería para tomar el control del planeta?

R: Ambas cartas pueden tener como objetivo el mismo planeta. Sin embargo, no se puede poner una unidad de Infantería en el planeta elegido, que mantendrá el control de su propietario actual.

P: Si se descartan las cartas “El planeta sagrado de Ixth”, “Fragmento del Trono”, o “La corona de Emphidia”, ¿se pierden los puntos de victoria que proporcionan?

R: No, el jugador que obtuvo un punto de victoria de estas cartas sólo puede perder ese punto por el efecto indicado en las cartas. Si la carta se descarta de cualquier otra manera, como por la carta de Acción “Derogar una ley” el punto no se pierde.

P: ¿La activación de la capacidad de la carta “Ministro de Guerra” es “después de realizar una acción”?

R: Sí. La ejecución de cualquier acción es el detonante para el resto de la capacidad de la carta “Ministro de Guerra”.

CARTAS DE ACCIÓN

P: ¿La carta de acción “Retirada hábil” se considera una retirada y puede ser cancelada con la carta de acción “Intercepción”?

R: No, “Retirada hábil” no es una retirada y no puede ser cancelada de esta manera.

P: ¿Se puede usar “Resistencia al daño” contra la carta de acción “Valientes hasta el final”?

R: No, “Valientes hasta el final” no produce impactos.

P: Durante el combate espacial, ¿puede cada jugador jugar una carta de acción “Los escudos aguantan” para cancelar los impactos contra sus unidades, aunque se estén jugando en el mismo momento de uso?

R: Sí. Debido a que cada una de las cartas de “Los escudos aguantan” tienen como objetivo diferentes grupos de impactos (un grupo contra el jugador A y un grupo contra el jugador B), es legal jugar ambas cartas.

P: ¿Se puede usar la carta de Acción “Los escudos aguantan” para cancelar impactos de capacidades que ocurren antes del combate, tales como “Concatenador dimensional”, “Devoción” y “Emboscada”?

R: Sí. Se puede usar “Los escudos aguantan” para cancelar impactos producidos por esas capacidades.

P: ¿Puede el mismo jugador jugar dos cartas de acción de “Impacto Directo” en la misma ronda de combate contra diferentes objetivos?

R: Sí. Debido a que las dos cartas de “Impacto Directo” se juegan contra objetivos diferentes, esto está permitido.

P: ¿La carta de la “Prohibición de viajes espaciales” impide el uso de “Cañón Espacial” a través de los agujeros de gusano?

R: No. “Prohibición de viajes espaciales” no impide el uso de “Cañón Espacial”.

P: ¿Puede jugarse la carta de Acción “Impacto directo” cuando una nave usa “Resistencia al daño” para cancelar un impacto producido por una de tus capacidades?

R: Sí. “Impacto directo” puede utilizarse para dar continuidad a los impactos que son asignados por “Emboscada”, “Concatenador dimensional”, “Devoción” y otras capacidades similares.

P: ¿Los efectos que proporcionen “votos adicionales”, como sucede en la carta de Acción “Soborno”, proporcionan la posibilidad de reaccionar con una carta de Acción “Consejero distinguido”?

R: No. La carta de Acción “Consejero distinguido” sólo puede jugarse después de votar durante el paso “Votar”.

P: ¿Cuando se puede jugar una carta “Sabotaje” para anular otra carta de Acción?

R: “Sabotaje” se puede jugar después de designar los objetivos de las cartas (tales como como unidades, planetas, sistemas, cartas, resoluciones o jugadores) pero antes de que se hayan resuelto los efectos, se hayan emitido los votos o se hayan tirado los dados.

P: ¿Puede un jugador utilizar contra sus unidades, o planetas, capacidades que puedan destruirlas, como por ejemplo “Disparo afortunado”?

R: No. “Disparo afortunado”, y otros efectos similares, sólo se pueden utilizar contra las unidades y planetas de otros jugadores.

P: ¿Puede el mismo jugador jugar varias cartas de Acción en el mismo Consejo Galáctico? Si es así, ¿se pueden jugar con resultados diferentes?

R: Sí a ambas preguntas.

P: Cuando se juega la carta de Acción “Mejora”, ¿el Crucero tiene que estar presente en el sistema activo?

R: Sí.

P: ¿Se puede usar la carta de Acción “Estación de combate experimental” si no entra ninguna nave en el sistema activo, o contra naves que no pertenezcan al jugador activo?

R: No. Sólo puede apuntar a las naves del jugador activo, y sólo puede resolverse si las naves entran realmente en el sistema activo.

P: ¿Un jugador que no puede votar (como El virus Nekro) puede jugar cartas de Acción durante el Consejo Galáctico?

R: Sí.

P: Si el Portavoz no vota, ¿se puede jugar la carta “Soborno”?

R: Sí. Incluso si el Portavoz vota o decide no votar, se puede jugar cualquier carta que pueda afectar al Portavoz cuando deba emitir votos.

LOS ARBOREC

P: ¿Se puede usar la capacidad secundaria de la carta de estrategia “Guerra” para activar la capacidad de “Producción” de los Guerreros Letani de los Arborec?

R: No, la capacidad secundaria de “Guerra” sólo puede usarse para activar la capacidad de producción de los muelles espaciales, y por lo tanto no puede ser usada por el jugador Arborec para producir infantería adicional.

P: ¿El buque insignia de Arborec (el “Duha Menaimon”) necesita estar en un sistema cuando se activa para hacer uso de su capacidad?

R: Sí. El “Duha Menaimon” sólo puede ser utilizado para producir unidades cuando está en un sistema en el momento en que se activa.

P: ¿Pueden combinarse las habilidades de “Producción” de múltiples “Guerreros Letani” Arborec en un sistema para permitir la producción de dos infanterías por un recurso?

R: Sí. El valor de la producción se totaliza.

EL VIRUS NEKRO

P: ¿Puede el virus Nekro utilizar las tecnologías “Asimilador Valefar” en unidades de facción impresas tales como los Prototipos de Estrella de Guerra I de las Ascuas de Muaat?

R: No, las unidades de facción impresas no son tecnologías, y por lo tanto son blancos inelegibles para “Asimilador Valefar”.

P: ¿La infantería involucrada en un combate espacial a través de los efectos de la nave insignia “El Alastor” cuenta como naves para los efectos de las cartas y el suministro de la flota?

R: La infantería que participa en el combate espacial a través de “El Alastor” cuenta como naves (además de su propio tipo de unidad) para los efectos de las cartas, pero, como una unidad que puede ser transportada, no cuenta para el suministro de la flota en ese sistema.

P: ¿La infantería involucrada en un combate espacial a través de los efectos del buque insignia “El Alastor” deja de participar en el combate si el Alastor es destruido?

R: No. La infantería que participa en el combate espacial a través de “El Alastor” sigue participando hasta el final del combate aunque “El Alastor” sea destruido.

P: ¿Puede El Virus Nekro tener una Tecnología de mejora de unidad del mismo tipo de unidad que una Tecnología de mejora de unidad que ya posee?

R: Sí. Pero la mejora anterior se anula. Si El Virus Nekro pierde la Tecnología de mejora que está siendo copiada por el “Asimilador Valefar” aplicaría los efectos de la mejora anterior.

P: Si El Virus Nekro posee varias Tecnologías de mejora del mismo tipo, como “Acorazado II” y “Exotirreme II”, ¿cuentan cada una de ellas para los objetivos “Desarrollar armamento” y “Revolucionar la guerra”?

R: No. Sólo una copia de cada una de esas Tecnologías puede contar para esos objetivos.

P: ¿La Infantería involucrada en un combate espacial a través de los efectos del buque insignia “El Alastor” cuentan de cara al número de naves necesarias para el uso de la tecnología “Cañón de asalto”?

R: Sí.

P: ¿El buque insignia “Salai Sai Corian” de la facción de Los Winnu recibe dados adicionales en un combate espacial por la participación de Infantería a través de los efectos del buque insignia “El Alastor”?

R: Sí. El “Salai Sai Corian” obtendría un dado adicional por cada Infantería involucrada.

LOS EMIRATOS DE HACAN

P: ¿El jugador de Hacan tiene que iniciar negociaciones para poder hacer transacciones con un jugador que no es su vecino?

R: Mientras el jugador activo esté involucrado en la transacción, cualquiera de los dos puede sugerir la apertura de negociaciones, en el turno de cualquiera de los dos jugadores.

EL REINO XXCHA

P: ¿Pueden los Xcha utilizar la capacidad de la facción “Tratados de paz” de un planeta a otro en el mismo sistema?

R: Sí, un planeta se considera adyacente a su propio sistema.

LOS FANTASMAS DE CREUSS

P: ¿Se puede seguir utilizando una carta de Favor de Creuss, si Creuss no ha investigado el “Generador de agujeros de gusano”?

R: Sí, el Favor no requiere que se haya investigado la tecnología “Generador de agujeros de gusano”.

P: ¿Se puede utilizar la tecnología “Deflector de ondas lumínicas” para moverse a través de un agujero de gusano creado por la nave insignia “Hil Colish” de los Fantasmas de Creuss?

R: Sí, “Deflector de ondas lumínicas” permitiría a un jugador distinto de los Fantasmas de Creuss mover su flota a través del sistema “Hil Colish” al sistema Creuss o al sistema Portal Creuss.

P: Si la “Hil Colish” se mueve antes que las demás naves y es destruida por un Vórtice gravitatorio, ¿pueden las demás naves usar el Agujero de gusano Delta para alcanzar el sistema activo?

R: No, el Agujero de gusano deja de existir cuando la “Hil Colish” es destruida.

EL COLECTIVO NAALU

P: ¿El buque insignia de los Naalu (“La Matriarca”) permite a los Naalu tomar el control de un planeta utilizando sólo cazas?

R: Los cazas Naalu regresan al área espacial cuando termina el combate terrestre. Si no hay fuerzas terrestres Naalu presentes, el combate se considera un empate, y los Naalu no obtienen el control del planeta durante el paso “Establecer Control”.

P: Utilizando el buque insignia de Naalu (“La Matriarca”) en combinación con la tecnología “Reanimadores dactivexos”, ¿pueden los Naalu hacerse con el control de un planeta utilizando sólo cazas?

R: No. Debido a que el combate termina en empate, la habilidad “Reanimadores dactivexos” no se activa.

P: Cuando otro jugador intercambia o roba una carta de Estrategia con la ficha de “0” de los Naalu en ella, ¿qué sucede con la ficha de “0”?

R: La ficha de “0” de los Naalu se queda con los Naalu o con la facción que ganó esa ficha por el uso de la carta de Favor “El don de la clarividencia”, y se coloca en cualquiera de las cartas de Estrategia de ese jugador.

EL CLAN DE SAAR

P: ¿Se puede utilizar la tecnología específica de facción de El Clan de Saar “Cartografía entrópica” al comienzo de cada uno de los turnos de ese jugador durante la fase de acción?

R: Sí, “Cartografía entrópica” puede ser usada tantas veces como turnos tengas durante la fase de acción.

P: ¿Se puede utilizar la tecnología específica de facción de El Clan de Saar “Cartografía entrópica” en el turno en el que pasa el jugador Saar?

R: Sí, “Cartografía entrópica” puede ser usado en el turno en el que un jugador pasa.

P: ¿Pueden las “Factorías Orbitales” Saar activar la defensa del Cañón Espacial o ser objetivo de impactos producidos por los SDP?

R: No, las “Factorías Orbitales” no pueden ser objetivo de los SDP.

LA COALICIÓN MENTAK

P: ¿Puede la Coalición Mentak utilizar la tecnología específica de facción “Operaciones de Salvamento” para producir una estrella de guerra que haya sido destruida si no tienen personalmente la tecnología de la estrella de guerra?

R: No. Sin la tecnología de la estrella de guerra, no pueden producir una estrella de guerra, ni siquiera usando “Operaciones de Salvamento”.

P: ¿Puede la Coalición Mentak utilizar la tecnología específica de facción “Operaciones de Salvamento” para producir su propia nave insignia después de destruir la nave insignia de un oponente?

R: Sí, aunque las unidades son técnicamente diferentes, comparten el tipo de unidad principal.

P: ¿Puede la Coalición Mentak utilizar la tecnología específica de facción “Operaciones de Salvamento” para producir infantería después de un combate contra el buque insignia del virus Nekro “El Alastor” en el que la infantería del virus Nekro fue tratada como si fuera una nave, y fue destruida posteriormente?

R: No, la infantería no cuenta como naves una vez que el combate ha terminado.

P: ¿Puede la Coalición Mentak utilizar la capacidad especial de facción “Saqueo” para robar Mercancías cuando son vecinos de otra facción como resultado de la Tecnología de facción “Portal de curvatura lazax” o “Entrelazamiento cuántico”?

R: Sí, incluso en el caso del “Entrelazamiento cuántico”, que sólo está activo desde el punto de vista de los Creuss, ya que la condición de “vecino” está activa como resultado de esa capacidad.

P: ¿Puede la Coalición Mentak utilizar la capacidad especial de facción “Saqueo” cada vez que los Saar obtengan una Mercancía utilizando su capacidad especial de facción “Carroñeros” en un mismo turno?

R: Sí. La Coalición Mentak puede utilizar su “Saqueo” cada vez que los Saar tomen el control de un planeta y cumplan todos los requisitos de “Saqueo”.