

GALAXY, la Edad Oscura

1. INTRODUCCIÓN

Este es un juego de ciencia ficción de dos a cinco jugadores (se recomienda el número máximo). Ocho razas –cada una de ellas habitando un *Mundo* diferente, en un sector próximo al borde externo de la galaxia- se enfrentan en una lucha por la supremacía, en el cual solamente tres razas podrán emerger. La lucha comprende cinco rondas. Cada ronda acabará con la rendición de uno de los ocho *Mundos* y de su raza.

Durante tu turno jugarás una carta de *Naves* - “*Ship Card*”- que beneficiara o perjudicara en diverso grado al *Mundo* sobre el cual hayas jugado dicha carta. También podrás colocar una de tus *Bases* en un *Mundo*. Con las *Bases* ganas *Influencia*, y si tienes la mayor *Influencia* en un *Mundo* te conviertes en su *Gobernador* pudiendo ejercer su poder.

El orden de juego se establece entre los jugadores siguiendo el sentido de las manecillas del reloj (alrededor de la mesa de juego y hacia la derecha). Cuando se haya jugado en todos los *Mundos* una carta de *Naves*, aquel *Mundo* con la carta cuyo valor sea el más bajo se rinde y es eliminado de la partida, finalizando así esa ronda. Rondas sucesivas son jugadas hasta que solamente queden tres *Mundos* o hasta que todas las cartas jugables (*Mano*) y *Reservas* de cartas de cada jugador queden agotadas, en ese momento la partida concluye. Los jugadores cuentan sus *Influencias* en los *Mundos* supervivientes para determinar la victoria.

2. COMPONENTES

El contenido del juego es el siguiente:

- Libro de reglamento.
- 25 fichas de plástico (*Bases*); cinco para cada uno de los cinco colores.
- Cuatro dados de seis caras.
- 120 cartas que comprenden las siguientes:
 - Dos *carta de mundo* por cada uno de los ocho que juegan; muestran la raza que habita en cada *Mundo* (vienen indicadas con las palabras “*World Card*”).
 - Ocho grupos de once cartas de *Naves* - “*Ship cards*”- (numeradas del 0 al 10), un grupo por cada *Mundo* (vienen indicadas con la palabra “*Galaxy*” en el reverso).
 - Un grupo de once cartas de *Naves* (numeradas del 0 al 10) denominadas *Aliadas* - “*Ally*”- (vienen indicadas con la palabra “*Galaxy*” en el reverso).
 - Cinco cartas de *Tecnología* - “*Technology cards*”- (vienen indicadas con la palabra “*Galaxy*” en el reverso).
- Una bandeja para Extraer/Descartar.

Si hechas en falta alguno de los componentes, contacta con:

GMT Games
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308

www.gmtgames.com

(800)523-6111

Cualquier cuestión concerniente al juego la responderemos con mucho gusto. Por favor indicar “ATTN: Galaxy Rule Question”.

Nota del Traductor: Para cualquier cuestión o posible error apreciable en la traducción, por favor indíquemela escribiendo un correo-e a la siguiente dirección:

david_ayuso_vilacides@yahoo.es

3. COMO GANAR

El juego finaliza después de la quinta ronda, cuando ya solo queden tres *Mundos* supervivientes, o al final de un turno en que la *Mano* y *Reserva* de cartas de todos los jugadores estén agotadas. En ese momento, todas las *Bases* secretas son reveladas. Las *Bases* secretas de los *Mundos* supervivientes son emplazadas sobre la *fila de Mundos del Galaxy*. El jugador con el total mayor de *Influencia* (suma de las *Influencias* de todas las *Bases* supervivientes) es el ganador (ver Figura 1).

Si se da un empate con el total de *Influencia*, los jugadores que han empatado cuentan el valor de las cartas de su *Mano*. Las cartas de *Naves* de un *Mundo* superviviente duplican su valor. Las cartas de *Naves* de un *Mundo* que se ha rendido puntúa simplemente con el valor mostrado. Las cartas de *Tecnología* no se tienen en cuenta. El ganador es el jugador empatado con el valor total más alto en su *Mano* de cartas. Si todavía hubiese empate, el ganador será el jugador empatado que jugó en último lugar.

FIGURA 1 Determinación de la Victoria:

El objetivo del juego es tener el total más alto de *Influencia* en los tres *Mundos* supervivientes de las cinco rondas de juego. En el ejemplo, de situación final del juego, los *Mundos* de los *Imperials*, *Kha'Farjimm* y *The Divergence* han sobrevivido. En este punto, el valor de las cartas previamente jugadas durante la partida carecen de efecto; en cambio, las fichas de *Bases* (y su valor de *Influencia*) son las que ahora nos interesan. El valor de cada ficha de *Base* depende de su posición dentro de la *columna de mundo* en que se ubique (la sección 9 explica todo sobre las *Bases*). El cómputo final en el ejemplo sería este: Verde (G) 14, Amarillo (Y) 13, Azul (B) 7 y Rojo (R) 5. ¡El jugador con las fichas de color verde es el ganador!

4. PREPARACIÓN DEL JUEGO

1° Dar a cada jugador las cinco fichas de *Bases* del mismo color.

2° Colocar boca arriba la primera *carta de mundo* (hay dos por cada *Mundo*) de cada uno de los ocho *Mundos*, ordenada aleatoriamente en una fila (a la que denominaremos *fila de Mundos del Galaxy*). La segunda *carta de mundo* le será dada al *Gobernador* cuando sea asignado durante el transcurso de la partida.

3° Cada jugador lanza los dados para determinar, con la tirada más alta, quien será la “Mano”. La “Mano” baraja las *cartas no-Mundo* (*Naves* y *Tecnología*) y reparte ocho boca abajo a cada jugador. El resto del mazo se coloca también boca abajo formando la Pila de Extracción de Cartas. Cada jugador coge sus ocho cartas (la cuales se denominan *Mano*). El juego está listo para comenzar.

FIGURA 2 Colocación:

Cuatro jugadores se sientan a jugar. Ellos preparan el juego colocando ocho *carta de mundo* distintas en una fila al extremo de la mesa. Cada *carta de mundo* encabeza una *columna de mundo* donde en un futuro se jugarán las *cartas no-Mundo*.

5. SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno de un jugador se descompone en los cuatro pasos (fases) descritos más abajo. Cada fase es completada antes de proceder a la siguiente. En las siguientes secciones se explicaran detalladamente cada una de las fases.

1° FASE DE ACCIÓN: Hay tres acciones alternativas A1, A2 y A3, tal y como se detalla abajo. Deberás optar solamente por **una** de estas tres acciones durante tu fase de acción (**excepción:** sino tienes ninguna carta de *Naves* en tu *Mano* podrás decidir no realizar ninguna acción). Además de estas, hay otras tres acciones opcionales (B, C y D) –no son obligatorias, por lo que podrás optar por realizar alguna, ninguna, o todas estas acciones. Las acciones A, B, C y/o D se podrán realizar **en cualquier orden** durante tu fase de acción.

A1. Jugar una carta de *Naves* de tu *Mano* en una de las *columnas de Mundo* todavía en juego. La carta de *Naves* debe corresponder al *Mundo* en que es jugado (o una *Ally*).

A2. Descartarte de tu *Mano* una sola carta de *Naves* de un *Mundo* que ya se rindió.

A3. Jugar una carta de *Naves* boca abajo como *Guarnición* y colocar una *Base* no jugada sobre ella – esto se llama establecer una *Base* secreta. Cuando realices esta acción **no podrás** conducir las acciones B o C en este turno.

B. Colocar una de tus *Bases* no jugadas, o en lugar de esto, revelar tu *Base* secreta.

C. Usar el poder de la carta de *Naves* que juegues (incluyendo conducir un combate).

D. Jugar una carta de *Tecnología* de tu *Mano*.

2° FASE DE EMPLEO DEL PODER DEL GOBERNADOR: si durante la Fase de Acción eres el *Gobernador* de un *Mundo* en el cual has jugado su correspondiente carta de *Naves* (o una *Ally*), ahora podrás usar el poder del *Gobernador* (es opcional, puedes renunciar a usarlo). Las excepciones son los poderes de los *Cylor*, *The Divergence* y *Kha'Farjimmn*, los cuales son usados en momentos concretos del turno, tal como indican sus poderes.

3° FASE DE RENDICIÓN: Si los demás *Mundos* tienen una carta de *Naves* ya jugada en la *fila de la actual ronda de juego*, descubrir boca arriba la carta de *Naves* de los *Kha'Farjimmn* (si hubiese alguna oculta). Si solo hay una carta de *Naves* cuyo

valor sea el más bajo de la fila correspondiente a la ronda actual, el *Mundo* que ha sido defendido con esa carta es rendido. Cuando un *Mundo* es rendido, el *Gobernador* (o *Gobernadores*, si hubiese más de uno) cuyo *Mundo* se ha defendido con la carta de *Naves* más alta en la fila correspondiente se le otorga un *Botín de Victoria*. Después de otorgarse el *Botín de Victoria*, la ronda se da por finalizada.

4° FASE DE EXTRACCIÓN DE CARTAS: Extraer una carta del mazo y añadirla a tu *Mano* o retornar todas las cartas de tu Reserva a tu *Mano*.

6. DETERMINACIÓN DEL PRIMER JUGADOR

Los jugadores pujan por el derecho a comenzar el primer turno. Inspecciona tus cartas. La “Mano” **debe** pujar primero. Después, los siguientes jugadores (siguiendo el sentido del reloj) van realizando pujas sucesivas, que deberán superar a las anteriores, o pasar. Las pujas pueden dar más de una vuelta alrededor de la mesa si es necesario. El derecho a pujar o a pasar nuevamente cuando te vuelva a tocar no está restringido. Las pujas finalizan cuando alguien puje 10 ó cuando todos los demás jugadores pasen consecutivamente. El jugador que pujo la carta de *Naves* más alta será quien inicie la partida. Él **deberá** jugar una carta de igual valor que la pujada y no podrá hacerlo como *Base* secreta. Los demás jugadores no estarán obligados por sus pujas y podrán jugar en su turno cualquier carta de su *Mano*.

Si el jugador ganador de la puja no tiene una carta igual a la pujada (tampoco vale una carta más alta), perderá una de sus *Bases* en esta partida, pudiendo solamente jugar cuatro *Bases*. En este caso, el jugador con la siguiente puja más alta comienza la partida jugando una carta igual a la que últimamente pujo, o sufrirá la misma penalización.

Las pujas solamente se realizan para determinar quien hace el primer turno del juego. A partir de ahí, el turno del siguiente seguirá con el jugador de la izquierda (según el sentido de las reloj), y así sucesivamente.

7. JUGAR UNA CARTA DE NAVES (ACCIÓN A1)

En tu turno podrás jugar una carta de *Naves* de tu *Mano* en un *Mundo* todavía en juego; recuerda que solo puedes hacer una de las Acciones A1, A2 o A3, a menos que no tengas cartas de *Naves* que jugar. Para jugar una carta de *Naves* de tu *Mano*, deberás jugarla en la *columna de mundo* correspondiente y en la *fila de la actual ronda de juego*. La primera ronda, “la *fila de la actual ronda de juego*” comienza justamente debajo de la *fila de Mundos del Galaxy*. En subsiguientes rondas, “la *fila de la actual ronda de juego*” comienza directamente debajo de la fila de la ronda precedente.

Las *cartas de Naves Ally* son una excepción al requisito de colocar una carta de *Naves* en un *Mundo* propio. Las cartas *Ally* no poseen un *Mundo* propio, estas “cartas no asociadas” podrán ser jugadas en cualquier *Mundo*.

Podrás jugar una carta de *Naves* encima de otra carta de *Naves* existente en una fila. Sin embargo, los valores no son acumulativos; si una carta es jugada sobre otra carta de *Naves*, en la misma *columna de*

mundo y en la misma *fila de la actual ronda de juego*, la carta que cubre reemplazara a la carta de *Naves* previa. La carta previa no volverá a estar visible y no podrá ser inspeccionada. Estará fuera de juego mientras siga cubierta.

Nunca podrás examinar ni contar el número de cartas que estén debajo de cualquier carta jugada o descartada.

Los acuerdos que se hagan en la mesa sobre alianzas y/o planificaciones de acciones están permitidos y pueden ser tan específicos como el grupo desee. Sin embargo, tales acuerdos no son obligatorios. La única penalización por faltar a una promesa es la pérdida de credibilidad en un futuro. Todas estas formalidades dependen de la mentalidad de cada jugador. Pese a esto, **nunca** podrás mostrar tus cartas a otro jugador hasta que la juegues o la descartes, excepto como requisito de las reglas (por ejemplo, cuando reveles tu *Base* secreta, deberás mostrar la carta de *Naves* que actúa como *Guarnición*). Podrás prometer o acordar jugar una carta específica, pero no podrás garantizar tu acuerdo mostrando en ese momento dicha carta como prueba de veracidad. Si tu muestra una carta por “accidente” o por cualquier otro motivo, el jugador de tu izquierda te quita aleatoriamente una de tus cartas de tu Mano, la cual será descartada como penalización.

Cuando cada *Mundo* tenga una carta de *Naves* (en su correspondiente *columna de mundo*) en la *fila de la actual ronda de juego* y al comienzo de la Fase de Rendición, se busca aquellos *Mundos* que tengan la carta de *Naves* más baja (en este momento se revela la carta de *Naves* de los *Kha'Farjimmn* si está oculta). Si solo hay un *Mundo* que tiene la carta de *Naves* más baja, la ronda finaliza y el ese *Mundo* se rinde. Si dos o más *Mundos* están empatados con una carta de *Naves* más baja, la ronda aún no finaliza. Los jugadores continúan realizando sus turnos con normalidad, pudiendo jugar en cualquiera de los *Mundos* –no se está limitado a jugar solo en los *Mundos* en los que se de el empate. La ronda continua hasta que al comienzo de la Fase de Rendición solo un *Mundo* tenga la carta de *Naves* más baja y cada *Mundo* tenga una carta en su correspondiente *columna de mundo* en la *fila de la actual ronda de juego*.

8. DESCARTAR UNA CARTA DE NAVES (ACCIÓN A2)

En tu turno, podrás descartar **una** carta de *Naves* de tu Mano si su *Mundo* correspondiente se rindió. El *Mundo* debe haberse rendido para que puedas descartar una de sus cartas. Colocar las cartas descartadas boca arriba en una Pila de Descarte. Una carta de *Naves* descartada no puede usar su poder. Solamente podrás descartarte de **una** sola carta por turno.

Recuerda que solo puedes hacer exactamente una de las acciones A1, A2 ó A3, a menos que no tengas *cartas de Naves* en tu Mano. Descartar es equivalente a renunciar a la oportunidad de colocar una *Base* secreta o jugar una carta en la *fila de la actual ronda de juego*, ya que no está permitido jugar una carta en el mismo turno en que descartas. Las cartas de los *Mundos* los cuales se han rendido siguen siendo útiles ya que minimizan el riesgo en tu Mano –reducen las posibilidades de que otras cartas de más

valor sean extraídas de tu Mano por otros jugadores que usen poderes de las *cartas de Naves* o de *Gobernadores*.

9. COLOCACIÓN DE UNA BASE (ACCIÓN B Y A3)

Hay dos tipos de *Bases*: visibles y secretas. Cada *Base* está representada por una de tus cinco fichas de plástico. Es ventajoso jugar las cinco *Bases* durante la partida. Intenta no dejar ninguna sin ser jugada.

BASES VISIBLES: puedes colocar una *Base* visible directamente en la *columna de mundo* sobre la *fila de la actual ronda de juego*, pero no sobre una fila previa. La *Base* puede ser solamente jugada si ese *Mundo* carece de *Base* visible en la *fila de la actual ronda de juego* de juego. Puedes colocar una *Base* incluso si otra *Base* ha sido jugada previamente en ese *Mundo* en la *fila de la actual ronda de juego* y al haber sido desplazada ahora esa *Base* ya no está allí. La presencia de, o la carencia de, una **carta de Naves** en esa *columna de mundo* en la *fila de la actual ronda de juego* no afecta a la capacidad de colocar una *Base* allí. Ni hay límite al número de *Bases* que tu puedes colocar en una ronda, pero solamente podrás colocar una por turno. Tu podrás continuar colocando una *Base* cada turno en el cual te queden todavía *Bases* por jugar.

Durante el transcurso del juego, las *Bases* pueden revalorizarse o devaluarse (subiendo o bajando una fila en esa *columna de mundo*). No hay límite al número de *Bases* que puedan ocupar una fila dada en una *columna de mundo* (incluyendo la *fila de Mundos del Galaxy*). Sin embargo, el espacio de la *fila de la actual ronda de juego* debe estar vacante para poder desplegar una *Base* nueva.

BASES SECRETAS (Acción A3): Podrás colocar una sola *Base* secreta por partida. Deberás desplegarla en la primera ronda antes de que cualquier *Mundo* se rinda. Para colocar una *Base* secreta, juegas una carta de *Naves* de tu Mano boca abajo y colocas una de tus fichas de *Bases* encima de ella. La carta de *Naves* se denomina *Guarnición*. No podrás conducir acciones B o C en el turno que coloques una *Base* secreta. Las *cartas de Naves Ally* **NO** podrán ser usadas como *Guarnición*. Un jugador podrá libremente examinar su *Guarnición* en cualquier momento. Cuando sea revelada una *Base* secreta, esta es colocada sobre la *fila de Mundos del Galaxy* en la *columna de mundo* que muestra la carta de *Naves* de la *Guarnición*.

REVELACIÓN: Podrás revelar tu *Base* secreta durante tu turno **en lugar de** jugar una de tus *Bases*. Revelar la carta de *Naves* de la *Guarnición*, devolverla a tu Mano y colocar la ficha como *Base* visible sobre la *fila de Mundos del Galaxy*. Si el *Mundo* correspondiente a la carta de *Naves* de la *Guarnición* ha sido rendido, la carta de *Guarnición* es colocada en la Pila de Descarte (cumpliendo con la Acción A2), y tu *Base* es retirada del juego. La carta de *Naves* de la *Guarnición* recobrada puede ser jugada en ese turno o retenida en tu Mano (aunque si te la guardas, deberás jugar o descartar otra carta de *Naves* en ese turno –acción A1 ó A2). Al finalizar el

juego, todas las *Bases* secretas restantes son reveladas y colocadas según lo dispuesto.

INFLUENCIA: Las *Bases* dan a sus propietarios *Influencia* en los *Mundos*. El jugador con el mayor de *Influencia* visible en una *columna de mundo* es su *Gobernador*. El jugador con el mayor total de *Influencia* en todos los *Mundos* al final de la partida es el ganador.

El valor de la *Influencia* de cada *Base* depende de su actual posición en relación al *Mundo* que ocupen:

- Cada *Base* sobre la *fila de Mundos del Galaxy* es valorada en cinco de *Influencia*.
- Cada *Base* sobre la primera fila de *Mundos* es valorada en cuatro de *Influencia*.
- Cada *Base* sobre la segunda fila de *Mundos* es valorada en tres de *Influencia*.
- Cada *Base* sobre la tercera fila de *Mundos* es valorada en dos de *Influencia*.
- Cada *Base* sobre la cuarta fila de *Mundos* es valorada en uno de *Influencia*.
- Cada *Base* sobre la quinta fila de *Mundos* carece de valor en *Influencia*.

10. CARTAS DE GOBERNADORES

El jugador que actualmente tenga más *Influencia* en una *columna de mundo* es su *Gobernador*. A ese jugador se le da la correspondiente *segunda* carta de *Mundo*, esto representa que él es el *Gobernador* de ese *Mundo*. Durante la partida, las *Bases* pueden ganar o perder valor de *Influencia* siendo mejoradas o dañadas, moviéndose entre filas en la *columna de mundo*. Cuando otro jugador gana más *Influencia* en un *Mundo* que su *Gobernador*, el nuevo jugador toma la correspondientes *carta de mundo* pasando a ser el nuevo *Gobernador*. Cuando otro jugador iguala la *Influencia* del actual *Gobernador*, no sucede nada. Solamente puede haber un *Gobernador* por *Mundo*.

En el momento en que la actual *Influencia* del *Gobernador* quede por debajo de dos (o más) jugadores los cuales están empatados, el jugador quien haya reducido la actual *Influencia* del *Gobernador* debe elegir uno de los jugadores restantes empatados para ser el nuevo *Gobernador*.

El actual *Gobernador* es el único jugador que puede usar el poder del *Gobernador* de su *Mundo*. Un *Gobernador* de un *Mundo* puede (no está obligado) usar el poder del *Gobernador* cuando juegue una carta de *Naves* –de ese *Mundo* o *Ally*- en su *columna de mundo*. Un jugador deberá ser el *Gobernador* de un *Mundo* **antes** de jugar la carta de *Naves* para poder usar el poder del *Gobernador*.

Cuando un jugador finalice su turno, las *cartas de Naves* que ha jugado pasan a estar controladas por el *Gobernador* de los *Mundos* en donde fueron jugadas. A efectos del *Botín de Victoria* y de los combates futuros entre *cartas de Naves*, el *Gobernador* pasara a controlar la carta de *Naves*. El *Gobernador* no puede usar el poder del *Gobernador* cuando otro jugador juegue una carta de *Naves* en su *Mundo*.

11. RESERVA

Otros jugadores que jueguen el poder de la carta de *Drones* [1] (ver Sección 12) o que use el poder del *Gobernador Myrmidon* (ver Sección 15) pueden

coger cartas de tu Mano y asignarlas a tu Reserva. Aquellas cartas, que desde tu Mano, se colocan boca abajo en una sola pila frente a ti son las cartas de Reservas, estás ya no se considerarán más como parte de tu Mano. Retendrás el control de tus cartas de Reserva, pero no para jugarlas ni descartarlas, ya que no están actualmente en tu Mano. Los demás jugadores no podrán extraer cartas de tu Reserva – inmunes a los poderes de las cartas de *Drones* [1], *Raiders* [5] y al *Gobernador de Myrmidon*. Podrás examinar las cartas de tu Reserva en cualquier momento, pero antes de hacerlo deberás colocar las cartas de tu Mano boca abajo en la mesa y separada de las Reservas (revertiendo el proceso cuando finalices de examinar tus Reservas –de este modo no confundirás las cartas de Reserva con las de tu Mano). Solamente podrás devolver las cartas de tu Reserva a tu Mano escogiéndolo como opción, en vez de extraer una nueva carta durante tu Fase de Extracción de Cartas.

12. PODER DE LAS CARTAS DE NAVES

Adicionalmente al valor numérico que posee, cada carta de *Naves* tiene un único poder que **podrá** ser usado solamente durante el turno que se juegue (excepción: *Nova* [0]).

Nova [0]: Esta carta de *Naves* no puede ser atacada por otras *cartas de Naves*. La única manera de que esta carta se vea afectada es que se juegue otra encima, o se use la carta de *Tecnología Warp Drive*, o el poder del *Gobernador Felowi* sobre ella.

Drone [1]: Jugando esta carta de *Naves* tienes derecho a extraer aleatoriamente una carta de la Mano del *Gobernador* de ese *Mundo*. Después de inspeccionarla, colócala boca abajo en la Reserva del *Gobernador* –la carta NO va a tu Mano. Puedes informar a los demás jugadores de la carta que has extraído con diversa precisión, pero sin mostrarla.

Shuttle [2]: Jugando esta carta de *Naves* tienes derecho a examinar y rechazar la carta que inicialmente has extraído en tu Fase de Extracción de cartas, devolviéndola al fondo de la Pila de Extracción. Luego deberás aceptar la siguiente que extraigas y acabar tu turno. O podrás colocar la primera carta al fondo de la Pila de Extracción y reclamar las cartas de tu Reserva en vez de tomar una segunda carta.

Transport [3]: Jugado esta carta de *Naves* te permite mejorar cualquier *Base* visible en su *columna de mundo* desplazándola una fila hacia la *fila de Mundos del Galaxy* (o sobrepasándola si ya se encontraba allí). Esto aumenta su *Influencia* en uno. Una *Base* nunca puede ser mejorada por encima de cinco *Influencias*. Por este proceso, varias *Bases* pueden llegar a ocupar la misma fila en la misma *columna de mundo*.

Assault Craft [4]: Jugado esta carta de *Naves* te permite dañar cualquier *Base* visible en su *columna de mundo* descendiendo una fila (sobrepasando la *fila de Mundos del Galaxy* si se hallaba por encima de esta fila). Esto decrece su *Influencia* en uno. Una *Base* nunca puede ser dañada en más de uno de *Influencia*, por ejemplo, si su *fila de la actual ronda de juego* está valorada en cuatro de *Influencia*, la *Base* no podrá ser reducida en menos de tres de *Influencia*. Por este proceso, varias *Bases* pueden

llegar a ocupar la misma fila en la misma *columna de mundo*.

Ranider [5]: Jugado esta carta de *Naves* te permite extraer aleatoriamente una carta de la Mano del *Gobernador* de ese *Mundo* y añadirla a tu Mano. Esto no impide que puedas extraer cartas en tu Fase de Extracción; a tal efecto tu Mano aumenta en contrapartida de la de tu oponente que disminuye.

Fleet Ships [6-10] (flotas de *Naves*): *Frigates, Destroyers, Cruisers, Battles Cruisers* y *Dreadnaughts* (fragatas, destructores, cruceros, cruceros de batalla y dragaminas). Tienen el poder de iniciar un combate pero usando distinta fuerza -igual a su valor numérico mostrado en la carta. Jugando una *Flete Ship* te permite atacar a otra carta de *Naves* y/o *Bases* si se da la oportunidad de combate.

13. COMBATE

OPORTUNIDAD DE COMBATE: Podrás atacar con una carta *Fleet Ship*, que juegues en tu turno, a una carta de *Naves* y/o *Base*, si se aplica algo de lo siguiente. Tu ganas tantas oportunidades de ataques como condiciones de abajo se cumplan en tu turno.

- **CUBRIENDO:** Cuando juegues una carta *Fleet Ship* en lo alto de otra carta de *Naves*, ganas una oportunidad de ataque.
- **IGUALANDO:** Cuando juegues una carta *Fleet Ship* cuyo valor iguale a otra carta visible de *Fleet Ship* en la misma fila, pero en distinta *columna de mundo*, entonces ganas una oportunidad de ataque **por cada** carta *Fleet Ship* cuyo valor iguales.
- **IMPERIALS:** Cuando seas el *Gobernador Imperials* y juegues una carta *Fleet Ship* en la *columna de mundo Imperials*, ganas una oportunidad de ataque.

Las oportunidades de ataque son acumulables en los tres casos. Tu podrás hacer un ataque por cada oportunidad de ataque que obtengas.

COMBATE ENTRE CARTAS DE NAVES: Si obtienes una oportunidad de combate, podrás atacar **cualquier** carta de *Naves* visible de la actual ronda, incluidos *Naves* en un *Mundo* donde seas *Gobernador* (no si es la propia cartas de *Naves* que acabas de jugar, ya que no se puede atacar a si misma). Los combates son resueltos añadiendo el valor de la carta *Fleet Ship* atacante a una tirada de dos dados. La carta de *Naves* defensora añade su valor a la suma de su tirada de dos dados. El *Gobernador* del *Mundo* defensor se encarga de hacer la tirada de dados por la carta de *Naves* defensora. Si un *Mundo* no tiene *Gobernador*, el jugador de la derecha del jugador atacante tirará los dados en su defensa.

- Si el total atacante es mayor que el total defensor, la carta de *Naves* defensora es eliminada y descartada.
- Si el atacante total es igual o menor que el total defensor, la carta de *Naves* defensora resulta indemne y **puede** contraatacar a la carta de *Naves* atacante; si es una carta defensora en un *Mundo* sin *Gobernador* está obligada contraatacar.

Si ninguna de las cartas de *Naves* resulta eliminada después de un ataque y posible contraataque, ese combate finaliza sin resultado. El

atacante habrá gastado una de sus oportunidades de ataque. Si la nave atacante no ha sido destruida y todavía le quedan oportunidades de combate, podrá volver a atacar de nuevo a la misma nave o elegir nuevo objetivo.

CONTRATAQUE: si la cartas de *Naves* atacante fallan en su intento de eliminar a la nave defensora, el defensor puede contraatacar. Cuando una *Fleet Ship* inicia un ataque, cualquier carta de *Naves* atacada podrá contraatacar. Si bien, la carta de *Naves* defensora no tiene contraataque si hay un *Gobernador* de ese *Mundo* que decida no contraatacar. Ambos jugadores tiran de nuevo los dos dados y añaden el valor de sus cartas de *Naves*. Si el total del contraatacar es mayor, el contraataque tiene éxito y la carta de *Naves* oponente es eliminada. En cualquier otro caso, el combate finaliza sin eliminación de ninguna nave.

ELIMINACIÓN: Cuando una nave es eliminada, se coloca en la pila de Descarte. Si había alguna carta de nave debajo en la *fila de la actual ronda de juego*, ésta inmediatamente se convierte en la carta de *Naves* defensora del *Mundo* a partir de esa ronda. Si no hay tal carta de *Naves*, el *Mundo* está sin defensa.

FIGURA 3, Combates - Ejemplo de Oportunidad de Ataque:

En la situación de arriba, si juegas el Crucero *Felowi* [8] no podrás atacar a nadie, ya que no ha sido jugado en lo alto de otra carta existente, ni ha igualado el valor de otra carta visible en misma *fila de la actual ronda de juego* de juego.

No obstante, si juegas el Destructor *Felowi* [7] podrás atacar una vez, ya que igualas al Destructor *Ally* [7] en el *Mundo Ecup Contract*.

Si jugaras la Fragata *Felowi* [6], podrías atacar un par de veces, ya que igualas a dos cartas de *Fleet Ships* visibles.

Si jugaras la Fragata *Myrmidon* [6] podría atacar tres veces, ya que la has jugado en lo alto de una carta de *Naves* existente y además has igualado el valor de otras dos cartas de *Fleet Ships* (*Imperial* y *The Divergence*).

COMBATE ENTRE CARTAS DE NAVES CONTRA BASE: Cualquier *Base* **sin defensa**, visible en **cualquiera** de las filas puede ser atacada por cualquier carta de *Fleet Ship* con una oportunidad de combate. Una *Base* está sin defensa si no tiene ninguna carta de *Naves* en la *fila de la actual ronda de juego* en una *columna de mundo*. A menos que el jugador propietario de la *Base* obtenga una tirada mayor con dos dados que el total del valor de la carta de *Fleet Ship* atacante, el ataque daña la *Base* descendiendo una fila en la *columna de mundo*, resultando la pérdida de un punto de *Influencia*. Las *Bases*, al igual que las cartas de *Naves*, pueden ser atacadas tantas veces como oportunidades de ataque le queden al atacante. Sin embargo, una *Base* nunca puede ser dañada más de una fila por debajo de la *fila de la actual ronda de juego*.

CONTROL DE LA CARTA DE NAVES: Siempre controlarás la carta de *Naves* que juegues **hasta** que el siguiente jugador comience su turno. En ese momento, todas las cartas de *Naves* ya jugadas

pasan a control del *Gobernador* en sus respectivos *Mundos* a efectos del Combate y del *Botín de Victoria*.

14. JUGAR CARTAS DE TECNOLOGÍA (ACCIÓN)

Las cartas de *Tecnología* aumentan las habilidades de un jugador **durante** toda la ronda (**excepción:** *Advanced Processing* puede ser jugado una sola vez). Estas cartas se juegan adicionalmente con las cartas de *Naves* y se emplazan boca arriba frente a su propietario. Descartar todas las cartas de *Tecnología* jugadas cuando la ronda finalice.

PHASE BANKS: Cualquier carta de *Naves* / *Base* que controles añade 2 (+2) a su tirada de dados en combate durante el resto de la actual ronda.

SCREENS: Cualquier carta de *Naves* que controles no podrá ser atacada durante el resto de la actual ronda a menos que tu lo permitas.

SENSORS: Cada turno que juegues una carta de *Naves* usando el *Sensor* haces una tirada y lo comparas con el valor de carta jugada. Si la tirada (con dos dados) es menor o igual que el valor de la carta de *Naves* jugada en un *Mundo*, entonces todos los jugadores (excepto tú) deberán examinar sus *Bases* secretas y revelarlas instantáneamente si tienen alguna en ese *Mundo*. El uso del *Sensor* es opcional, no obligatorio. Puedes elegir no emplear el *Sensor* y no hacer ninguna tirada. Las guarniciones de las *Bases* secretas desveladas retornan a la Mano de sus propietarios y las *Bases* son colocadas sobre la *fila de Mundos del Galaxy* en la *columna de mundo* correspondiente. Las *Bases* secretas son reveladas antes de que el poder de la carta de *Naves* sea usado. Si se descubre al final de la partida que un jugador no ha revelado su *Base* secreta cuando el empleo *Sensors* en un *Mundo* tuvo éxito, ese jugador automáticamente recibe una puntuación total de cero *Influencia*, independientemente del valor de las restantes *Bases* en juego.

WARP DRIVE: Puedes reclamar para tu Mano, en cada turno hasta el final de la ronda, cualquier carta visible de filas de ondas **predecesoras** en la misma *columna de mundo* en el que juegues esta carta de *Naves*. Si debido al poder del *Gobernador The Divergence*, juegas dos cartas de *Naves* en tu turno, podrás reclamar una carta de cada *columna de mundo* en la que juegues. Si también eres el *Gobernador Felowi* y juegas en *Felowi*, podrás reclamar dos cartas de la *columna de mundo Felowi* en este turno.

ADVANCED PROCESSING: Extraes tres cartas del mazo a tu Mano inmediatamente. A continuación también deberás inmediatamente descartarte de esta carta de *Tecnología*.

15. PODER DEL GOBERNADOR (FASE 2)

Cada *Mundo* tiene un poder que puede ser solamente usado por su *Gobernador*, siempre que este juegue una carta de *Naves* en la *columna de mundo*. Un *Gobernador* nunca está obligado a usar su poder. Si no eres el *Gobernador* de un *Mundo* cuando juegues una de sus cartas de *Naves*, no podrás usar todavía el poder del *Gobernador*. Sin embargo, puedes colocar una *Base* (o revelar una *Base* secreta) para hacerte como *Gobernador* de ese *Mundo* **antes** de jugar la carta de *Naves*, así podrás usar el poder

del *Gobernador* en el mismo turno en el que juegas la carta de *Naves*. La carta de *Naves* que juegues no necesita sobrevivir a la Fase de Acción a efecto de emplear el poder del *Gobernador*. Podrás usar el poder del *Gobernador* incluso si la carta de *Fleet Ship* que has jugado es eliminada en combate. El poder del *Gobernador* es usado durante la Fase del Poder del *Gobernador* a menos que dicho poder especifique lo contrario (ver las excepciones en *Cylor*, *The Divergence* y *Kha'Farjimmn*).

CYLOR: El *Gobernador Cylor* puede descartar hasta tres cartas de *Naves* de su Mano de cualquier *Mundo* que se rindió y reemplazarlas por un número igual de cartas extraídas del mazo durante la Fase de Extracción del turno. Este poder deberá ser usado antes de y en lugar de la extracción normal de cartas. El *Gobernador Cylor* no podrá descartar una carta de *Guarnición* o de *Naves* de la pila de Reservas que aún no hayan retornado a su Mano. Las cartas de *Naves* descartadas en un mismo turno no necesitan ser del mismo *Mundo*. Por ejemplo, podría ser una carta de *Mundos* rendidos diferentes, o dos cartas de un mismo *Mundo* rendido y otra carta de otro, o tres cartas de un mismo *Mundo* rendido.

FELOWI: El *Gobernador Felowi* puede reclamar para su Mano cualquier carta visible en cualquier fila de ronda predecesora de la *columna de mundo Felowi*. Cuando una carta sea reclamada, la carta que haya debajo de esta primera (si la hay) pasa a estar visible y sujeta a subsiguientes reclamaciones del poder *Felowi*. Al cambiar las cartas de *Naves* visibles en una ronda predecesora el valor de sus *Bases* no varían. Las reclamaciones no impide que extraigas cartas durante la Fase de Extracción, por lo tanto, este poder incrementa el tamaño de tu Mano en una carta extra por cada turno que juegues en el poder *Felowi*.

MYRMIDON: El *Gobernador Myrmidon* puede extraer aleatoriamente la mitad (fracciones redondeada hacia arriba) de la Mano de un jugador ("la víctima") y sin ser inspeccionadas, emplazarlas boca abajo en la pila de Reservas de la víctima.

THE DIVERGENCE: El *Gobernador The Divergence* podrá jugar una segunda carta de *Nave* en su Fase de Acción, después de que el poder de la primera carta de *Naves* sea o no usado. La segunda carta de *Naves* **NO** podrá ser jugada en la *columna de mundo* de *The Divergence*. Si también es *Gobernador* en el otro *Mundo* podrá usar ambos poderes de *Gobernador*. Al usar el poder *The Divergence* se juegan dos cartas (una carta por cada *Mundo*), causando por consiguiente la disminución de la Mano de su *Gobernador*, y a que la extracción de cartas está restringida a una sola carta por turno, independientemente de las cartas jugadas. El poder del *Gobernador The Divergence* para jugar una segunda carta se mantiene aunque la primera carta de *Naves* haya sido eliminada en combate antes de jugar la segunda.

ECUP CONTRACT: El *Gobernador Ecup Contract* puede extraer aleatoriamente una carta de cualquier jugador, después inspeccionarla, y luego elegir entre:

- Devolverla, o
- Cambiársela a otro jugador por una carta que él elija de su propia Mano.

IMPERIAL: El *Gobernador Imperial* obtiene un oportunidad de combate cuando juegue una carta *Fleet Ship [6-10]* en la *columna de mundo Imperials*. Esta oportunidad de combate es adicional a cualquier oportunidad de combate normal que se pueda dar (por cubrir o igualar a otras cartas de *Naves*). Por lo tanto, si esta es la primera carta de *Naves* jugada en una ronda, podrá hacer un ataque solo contra una *Base* (si la hay).

KHA'FARJIMMN: El *Gobernador Kha'Farjimmn* puede jugar su correspondiente carta de *Naves* boca abajo en la *columna de mundo Kha'Farjimmn*. Dicha carta no es visible y no será atacada mientras este boca abajo. Se mantiene no visible hasta que todos los *Mundos* tengan una carta de *Naves* en la *fila de la actual ronda de juego* al **comienzo** de la Fase de Rendición. En ese momento, la carta que esté en lo alto de la *columna de mundo Kha'Farjimmn* en la *fila de la actual ronda de juego* es vuelta boca arriba. Si la ronda continuase -debido a un empate en el valor más bajo de cartas de *Naves*- la carta de *Naves* revelada se mantiene boca arriba, siendo vulnerable a los ataques. El *Gobernador Kha'Farjimmn* puede todavía seguir jugando cartas de *Naves* boca abajo en la *columna de mundo Kha'Farjimmn*, pero serán reveladas nuevamente en la siguiente Fase de Rendición si todos los *Mundos* vuelven a tener cartas de *Naves* en la *fila de la actual ronda de juego*.

Las cartas de *Naves* boca abajo no pueden usar sus poderes. Una carta de *Naves* boca abajo **puede** ser jugada encima de otra carta. De forma similar, una carta boca arriba puede ser jugada encima de otra boca abajo. Las *Bases* están defendidas por las cartas de *Naves* boca abajo en la *fila de la actual ronda de juego* de su *columna de mundo*. El *Gobernador Kha'Farjimmn* es libre de examinar una carta boca abajo **durante su turno** si esa carta está en lo alto de la *columna de mundo* y *fila de la actual ronda de juego*.

ERITHIZONIAN : El *Gobernador Erithizonian* al jugar una carta de *Naves* en la *columna de mundo Erithizonian* puede mover cualquier (solo una) carta *Ally* de la *fila de la actual ronda de juego* de una *columna de mundo* a otra *columna de mundo*.

16. RENDICIÓN DE MUNDOS (FASE 3)

Cuando cada *Mundo* tenga una carta de *Naves* en su *columna de mundo* en la *fila de la actual ronda de juego* dará comienzo la Fase de Rendición. Comprobar que *Mundos* tienen la carta de *Naves* más baja. Poner boca arriba la carta de *Naves* de lo alto de la *columna de mundo Kha'Farjimmn* de la *fila de la actual ronda de juego*. Si solamente hay un *Mundo* cuya carta de *Naves* sea la más baja, la ronda acaba y ese *Mundo* se rinde. Si dos o más *Mundos* empatan con la carta de *Naves* de valor más baja, la ronda aún no finaliza.

La *carta de mundo* que se rinde es retirada de la *fila de Mundos del Galaxy* y apartada a un lado. La segunda *carta de mundo* también es retirada y apartada. Todas las cartas de *Naves* de la *columna de mundo* rendido son colocadas en la pila de Descarte. Cualquier *Base* no secreta en ese *Mundo* rendido es también retirada y colocada a un lado; los propietarios de las *Bases* no pueden reutilizar dichas *Bases*. Las *Bases* secretas relacionadas con un *Mundo*

que se ha rendido **no** se retiran ni se revelan; se mantienen en juego y te permite jugar un farol con tus oponentes, aunque ya estas no tienen ningún valor cuando el juego finalice.

BOTÍN DE VICTORIA : El jugador que controle la carta de *Naves* con el valor más alto en la *fila de la actual ronda de juego* cuando un *Mundo* se rinda gana un bono denominado *Botín de Victoria*. El jugador podrá entre mejorar o dañar cualquier *Base* visible en la *columna de mundo* donde este dicha carta. Esto también incluye mover una *Base* desde o hasta una posición sobre la *carta de mundo (fila de Mundos del Galaxy)*. Una *Base* nunca podrá ser descendida más de una fila en la actual ronda. Al finalizar la primera ronda, las *Bases* que valgan cuatro de *Influencias* (que estén sobre la *fila de la actual ronda de juego*) no podrán verse reducida a menos de tres *Influencia* por *Botín de Victoria*.

La mayoría de las *cartas de Naves* son controlados por el *Gobernador*, siendo normalmente el *Gobernador* quien gana el *Botín de Victoria*. No obstante, cuando el jugador del turno actual sea quien haya jugado la carta de *Naves* cuyo valor sea el más alto ganará el *Botín de Victoria*, independientemente si es o no es el *Gobernador* de ese *Mundo* -ya que todavía control la carta durante la Fase de Rendición.

Si al rendirse un *Mundo*, varias cartas de *Naves* empatan con el valor más alto, entonces cada jugador que controle dichas cartas gana un *Botín de Victoria*, comenzando con el jugador del actual turno y siguiendo según el sentido de las agujas del reloj. Si la carta de *Naves* con el valor más alto en la *fila de la actual ronda de juego* esta sin control (sin *Gobernador*), entonces ningún *Botín de Victoria* es ganado por esa carta de *Naves*.

17. Extracción de Cartas (Fase 4)

No hay límite al número de cartas que puedas tener en tu Mano. El tamaño de tu Mano será fluctuante durante la partida dependiendo de las cartas que ganes o pierdas. Al finalizar tu turno, podrás entre extraer una nueva carta de la pila de Extracción o recoger todas las cartas de tu Reserva (ver sección 11), si la pila de Extracción está agotada, ya no podrás extraer nuevas cartas; esto es probablemente se de normalmente en casi todas las partidas.

Al finalizar tu turno, las cartas de *Naves* que hayas jugado pasan a ser controladas por el *Gobernador* del *Mundo* donde se jugaron.

El jugador de la izquierda (según el sentido del reloj) comienza ahora su nuevo turno.

TRES RONDAS DE EJEMPLO DE PARTIDA

Reparto y Determinación del Primer Jugador

Los jugadores eligen sus colores y tiran un dados para determinar la Mano (los nombramos por su orden comenzando con la Mano: Verde (G), Rojo (R), Azul (B) y Amarillo (Y)). Después repartir ocho cartas a cada jugador, la Mano (Verde) puja 3, el jugador Rojo puja 5, el Azul puja 6, el Amarillo puja 8, la Mano incrementa su puja a 9, y finalmente los

demás deciden pasar. El Verde gana la acción de ser el primer jugador, y deberá jugar un 9. La primera ronda da comienzo ahora.

RONDA 1

Verde: Coloca una *Base* en la *columna de mundo Kha'Farjimmn* y toma la segunda *carta de mundo* al ser ahora su *Gobernador*. Juega *Cylor* 9. Extrae una carta del mazo.

Rojo: Coloca una *Base* en la *columna de mundo Erithizonian* obteniendo el poder *Gobernador*. Juega *Felowi* 5. Extrae una carta del mazo.

Azul: Juega *Kha'Farjimmn* 4. Usa el poder de la nave para desplazar la *Base* Verde. Coloca una *Base* en la fila (ahora vacante) de *Kha'Farjimmn*, arrebatando el control del *Gobernador* al Verde. Extrae una carta del mazo.

Amarillo: Juega una *Base* en el *Mundo Myrmidon* obteniendo el poder del *Gobernador*. Juega *Ecup Contract* 8. Extrae una carta del mazo.

Verde: Juega una *Base* Secreta con la carta boca arriba *Kha'Farjimmn* 1. Extrae una carta del mazo.

Rojo: Juega una *Base* Secreta con la carta boca abajo *Ecup Contract* 5. Extrae una carta del mazo.

Azul: Juega una *Base* secreta con la carta boca abajo *Myrmidon* 4. Extrae una carta del mazo.

Amarillo: juega una *Base* secreta con la carta boca abajo *The Divergence* 0. Extrae una carta del mazo.

Verde: Juega una *Base* visible en *The Divergence* obteniendo el poder del *Gobernador*. Juega *Felowi* 9 (ganando dos oportunidades de combates, una por cubrir la carta de *Naves Felowi* y otra por igualar a la carta *Cylor* 9). El Verde decide usar ambos ataques contra *Bases* en vez de contra cartas de *Naves*. Ataca la *Base* Amarilla *Myrmidon* (la tirada Amarilla es baja –un 6, la cual ni siquiera es más alta que el valor de la carta de *Naves* atacante así que la *Base* es dañada un nivel). Ataca a la *Base* Roja *Erithizonian* (el Rojo obtiene un 12 en la tirada que causa que el ataque sea fallido). Extrae una carta del mazo.

FIGURA 4: Continuación Ronda 1

Aquí la situación después de los dos ataques del Verde. Independientemente del número de turnos que ha habido y de las cartas jugadas, una ronda no puede finalizar hasta que todos los *Mundo*s tengan una carta de *Naves* en la fila de la ronda actual durante la Fase de Rendición. Normalmente, no todos los jugadores tienen la misma suerte al jugar la misma ronda (ver Figura 5 abajo).

Rojo: Coloca una *Base* en la *columna de mundo Imperial* obteniendo el poder del *Gobernador*. Juega *Erithizonian* 8 (ganando una oportunidad de ataque por igualar el valor de una carta de *Naves*). Ataca la *Base* Verde *The Divergence* (tirada del Verde 10; el ataque falla). Extrae una carta del mazo.

Azul: Coloca una *Base* en *Felowi* obteniendo el poder del *Gobernador*. Coloca *Myrmidon* 10. Extrae una carta del mazo.

Amarillo: Coloca una *Base* en la *columna de mundo Cylor* obteniendo el Gobierno. Coloca *Imperial* 6 (ganando una oportunidad de ataque). Ataca la carta de *Naves Kha'Farjimmn*. Saca en la

tirada un “4” (+6 por la carta *Imperial*), con un total de 10, mientras Azul obtiene un “8” (+4 pro la carta de *Naves Kha'Farjimmn*) con un total de 12, el ataque falla. El contraataque también falla, con una tirada Azul de “7” (+4)=11 y una tirada Amarilla de “6” (+6)=12. Extrae una carta de la pila.

Verde: Coloca una *Base* en la *fila de la actual ronda de juego* del *Mundo Myrmidon* (vacante por que su *Base* fue atacada en un turno previo), obteniendo el poder del *Gobernador*. Juega *The Divergence* 6 (ganando una oportunidad de ataque –la cual declina a usar). Como actual *Gobernador The Divergence*, usa su poder para jugar otra carta –*Ecup Contract* 3. Obsérvese que a pesar de que cubra otra carta de *Naves*, esta no genera una oportunidad de ataque, ya que la carta de Transporte no es una carta *Fleet Ship*. Sucede una rendición de *Mundo*, después del cual extrae una carta del mazo (obsérvese que la Mano del Verde ahora tiene solamente siete cartas debido al uso del poder *The Divergence*).

FIGURA 5: Ronda 1 Rendición de Mundos

El *columna de mundo Ecup Contract* es la única con la carta de *Naves* con el valor más bajo, por lo que la ronda finaliza. Las cartas de *Naves* en *Ecup Contract* y sus *Bases* visibles son retiradas del juego. El *Gobernador Myrmidon* (verde), aquel cuyo *Mundo* tiene la carta de *Naves* más alta, obtiene un *Botín de Victoria* por esta ronda. El Verde sube la *Base* Verde *Myrmidon* un nivel arriba (colocándola sobre la *fila de mundos del Galaxy*, valiendo ahora cinco *Influencias*).

RONDA 2

El juego continúa hacia la izquierda –con el Rojo iniciando el siguiente ronda (ya que está sentado a la izquierda del que acabó la ronda previa). Ahora las cartas de *Naves* y *Bases* son jugadas en la nueva *fila de la actual ronda de juego*, la fila inferior a la fila de la ronda previa.

Rojo: Coloca una *Base* sobre la *columna de mundo Felowi* en la *fila de la actual ronda de juego*. Juega *Myrmidon* 3 (elige no mejorar una *Base* con el poder de la carta de *Naves*). Extrae una carta del mazo.

Azul: Coloca una *Base* en la *columna de mundo Cylor* en la fila de ronda actual. Juega la carta de *Tecnología Advanced Processing* (extrae tres cartas del mazo y luego descarta *Advanced Processing*). Juega *Felowi* 8. Como *Gobernador Felowi*, Azul usa el poder para reclamar *Felowi* 9 de la ronda previa. Extrae una carta del mazo (obsérvese que su Mano ahora tiene nueve cartas debido al uso del poder *Felowi*).

Amarillo: coloca una *Base* en la *fila de la actual ronda de juego* en la *columna de mundo The Divergence*. Juega *Ally* 8 en *Cylor* (ganando una oportunidad de ataque). Ataca una *Base* Verde en *Kha'Farjimmn*, y toma el Gobierno en *Cylor*; el Amarillo usa el poder de descartar *Ecup Contract* 0. Extrae dos cartas del mazo (obsérvese que su Mano se mantiene en ocho).

Verde: Juega *Sensors*. Coloca una *Base* en el espacio vacante en la *columna de mundo Kha'Farjimmn* de la *fila de la actual ronda de juego* y arrebató el *Gobernador* al Azul. Juega

Kha'Farjimmn 3 boca arriba (usando el poder del *Gobernador* a la vez del poder de la carta de *Naves* subiendo en dos niveles la *Base Verde*). Usa el poder del *Sensor* en *Kha'Farjimmn*, pero la tirada obtenida es "4" (mayor que el valor de la carta de *Naves*), demasiado alto para descubrir *Bases* secretas. Extrae una cara del mazo.

FIGURA 6: Continuación Ronda 2

Aquí la situación es posterior a la recuperación del *Gobernador Kha'Farjimmn* por el Verde. Obsérvese que ahora el Verde tiene dos *Bases* en la misma fila en la *columna de mundo* del *Kha'Farjimmn*, pero su *Transport* (el cual podría haber sido jugado boca abajo) fue jugado boca arriba para subir un nivel de *Influencia*.

Rojo: Juega *Imperial* 10 (gana una oportunidad de ataque por el poder del *Gobernador Imperial*). Ataca Ally 8 (en *Cylor*). Rojo obtiene un "9" (+10 por la carta de *Naves Imperial*)=19, mientras Amarillo (el *Gobernador Cylor*) obtiene un "7" (+8 para la carta de *Naves Ally*)=15, siendo la carta de *Naves Ally* destruida (y descartada). Extrae una carta del mazo.

Azul: Coloca una *Base* en *Imperials*. Juega *Ally* 2 en *Erithizonian*. Extrae una carta del mazo, usa el poder de la carta de *Naves* jugada para devolverla al fondo del mazo y extraer una nueva carta del mazo.

Amarillo: Juega *Ally* 7 en *The Divergence*. Extrae una carta del mazo.

Verde: juega *Cylor* 10 (gana una oportunidad de ataque –la cual rehúsa). Usa *Sensors* y obtiene un 8, revelando todas las *Bases* secretas para el *Cylor* –no hay ninguna. Una rendición de *Mundo* ocurre, después el cual extrae una carta del mazo.

FIGURA 7: Fase Rendición Ronda 2

El *Mundo Erithizonian*, aquel con la carta más baja, es retirado del juego. El *Gobernador Imperial* (Rojo), que controla una de las dos cartas de *Naves* con el valor más alto, obtiene un *Botín de Victoria* por esta ronda, moviendo la *Base Imperial* arriba un nivel. El Verde mantiene el control del *Dreadnaught Cylor* hasta el final de su turno. La carta de *Naves Cylor* empata en ser más alta con la de los *Imperials*, por lo que el Verde también gana un *Botín de Victoria*, eligiendo dañar la *Base Amarilla* en *Cylor*.

Ronda 3

Rojo: Coloca una *Base* en la nueva *fila de la actual ronda de juego* en *Felowi*, arrebatando el *Gobernador* al Azul. Juega *Felowi* 10. Usa el poder *Felowi* para reclamar *Felowi* 8 de la fila previa. Extrae una carta del mazo.

Azul: Juega *Ally* 4 en *Imperial*. Baja un nivel la *Base Roja Imperial*. Extrae una carta del mazo.

Amarillo: Coloca una *Base* en *The Divergence*, arrebatando el *Gobernador* al Verde. Juega *Phaser Banks*. Juega *Ally* 9 en *The Divergence*. Como *Gobernador* de *The Divergence*, el Amarillo usa el poder para poder jugar *Felowi* 0. Extrae una carta del mazo.

Verde: Juega una carta boca a bajo en *Kha'Farjimmn* (la 9), usando el poder del *Gobernador* (no gana ninguna oportunidad de ataque, debido a que es jugada boca abajo). Extrae una carta del mazo.

Rojo: Juega *Myrmidon* 0. Extrae una carta del mazo.

Azul: Juega *Cylor* 3 y usa el poder de la carta para subir un nivel la *Base Azul* (Amarillo controla el *Gobernador*). Con todos los *Mundos* con carta de *Naves*, la carta de *Naves* en *Kha'Farjimmn* deberá ser descubierta en la Fase de Rendición (esto no genera oportunidad de ataque). Luego extrae una carta del mazo.

FIGURA 8: Fase de Rendición Azul

La *fila de la actual ronda de juego* ha sido completada, la carta de *Naves* que cubrió la carta *Kha'Farjimmn* deberá ser revelada (es un *Battlecruiser*). Obsérvese que, ningún *Mundo* se rinde, y la ronda continua, debido a que se da un empate entre *Myrmidons* y *Felowi* por tener la misma carta más baja. Ahora es el turno Amarillo.

Amarillo: Juega *Myrmidon* 5. Usa el poder de la carta para extraer una carta de la Mano del *Gobernador Myrmidon* (Verde). La rendición de *Mundo* ocurre nuevamente, después del cual extrae una cara del mazo.

FIGURA 9: Fase de Rendición

El *Mundo Felowi*, aquel con la carta de valor más bajo, es retirado del juego. El *Gobernador The Divergence* (Amarillo) y *Kha'Farjimmn* (Verde) –que controlan una de las dos cartas de *Naves* con el valor más alto de esta ronda- ganan un *Botín de Victoria*. Amarillo sube la *Base Amarilla* a la fila dos. El Verde decide dañar la *Base Azul*, moviendo una fila abajo.

La rendición del *Mundo* de los *Felowi* perjudica tanto a Azul y Rojo –acaba con la esperada Roja de ser ganador (habiendo perdido su *Base* secreta cuando los *Erithizonian* se rindieron, aunque realmente sus oponentes no lo saben). Los demás jugadores todavía tienen *Bases* secretas viables, aunque las subidas y bajadas de filas de las *Bases* visibles son también importantes en el recuento final de *Influencia*.

Aquí acaba nuestro ejemplo de partida, ver la Figura 1 para visualizar el resultado de unos minutos de juego más (2 rondas más).

REPORTAJE DEL SECTOR

Asunto: Descripción de las razas envueltas en la actual disputa

Por: Agente S. K. Tucker (61899; Nivel B, Habitación 5)

IMPERIALS: OK, como "humanos" no son tan numerosos como para abarcar todo un imperio

galáctico, aunque sí (al menos los terrestres reclutados en las fuerzas Imperiales) bastantes perspicaces en la lucha. El miedo a morir hace de los pilotos espaciales *Imperials* los más evasivos, además siempre llevan un láser extra o dos (extraoficialmente, por supuesto).

Características Físicas: Humanos. Para hacerse una mejor idea de los marines me remito a su historia en la Tierra, pero añadiendo el mejor equipamiento protector para el combate.

THE DIVERGENCE: Por supuesto, la expansión *Imperial* no se ha obtenido sin ningún coste social. Aunque fue una medida de reclusión para los miembros universitarios lo que hizo optar a la comunidad científica de todo el planeta emigrase. Su “escuelas sin muros” pronto se transformaron en un aparato político que iba hundiendo sus garras en cada mundo, llegando su raza a este sector. Ellos han perdido todos los escrúpulos a la hora de derramar sangre a cuenta de su impulso revolucionario, el de proveer de una mejor galaxia para el día de mañana (y pagarán un poco de dictadura).

Características Físicas: Humanos. Gran desarrollo de la medicina (nadie usa gafas ni lentes), aunque ahora han llegado a ser los seres más diabólicos del universo.

CYLOR: Genéricamente se reconocen bajo su aspecto humano, estas “gentes” tienen los mayores avances en ingeniería de la galaxia. Ellos rápidamente reparan sus equipos, manteniendo siempre su flota dispuesta en formación de combate. Sin embargo, echan bastante en falta el don de la invención, en vez de innovar se limitan a copiar la tecnología a la que pueden acceder como por la recogida de escombros después de una batalla.

Características Físicas: Humanoides, bípedos, con varios mecanismos y biomecanismos.

FELOWI: Aparentemente amistosos, aunque realmente son muy xenófobos; estas criaturas invasoras tranquilizan a sus oponentes dando seguridad y confianza, utilizando para ello una manera muy curiosa. Ellos socialmente se comprometen a ocuparse de sus competencias. Ellos reparan y reciclan tanto material de los planetas como ellos pueden. Mientras que su aparente acción puede no aparentar que sea otra, ellos van haciendo los máximos desarraigos posibles en los lugares reclamados. Una pronta aprehensión ha seguido al establecimiento de sus colonias en este sector.

Características Físicas: Humanoides, bípedos con tendencia a no mantenerse recto, de escasa estatura.

KHA'FARJIMMN: El nombre de esta raza alienígena suena parecido a un gruñido. Normalmente

hablan de esa forma en el primer contacto con la “presa”. Su imperio (el cual llaman La Jungla) continúan expandiéndose con extrema ferocidad hasta los territorios de otros, aunque ellos seleccionan y eligen sus batallas cuidadosamente.

Características Físicas: Un Cruce bípedo entre osos terrestres y grandes gatos, tienen una piel la cual sirve como camuflaje, así como otros recursos personales.

THE ECUP CONTRACT: Con una población que crece desorbitadamente, van subyugando de mundo en mundo, lo que significa que a su vez van adquiriendo nuevas tecnologías. Su pequeño tamaño, junto con su inteligencia, técnicas avanzadas de teletransportación y conducta parasitaria le hacen merecedores en toda la galaxia de su reputación como plaga del espacio. Aún no conoces lo eficaces que son desvalijando.

Características Físicas: Diminutos, humanoides bípedos, solamente se sienten cuando están en grupo de tres o cinco miembros, usan una telepatía limitada que le proporciona un alto coeficiente de inteligencia.

MYRMIDONS: Han sido descritos por humanos como una entidad social de estructura similar a una colmena. La iniciativa diplomática con respecto a ellos frecuentemente fracasa, ellos ven con repulsa hacer tratos con otras especies. Su propensión al suicidio a las ordenes de sus líderes los hacen particularmente peligrosos en este sector. Están bastantes dispuestos al sacrificio de sus pequeñas naves con el fin de atrapar a una presa grande. Usan técnicas para emboscar; arrojan rápidamente a la oposición, aunque a un alto coste.

Características Físicas: No-humanoides, seis miembros, criaturas de sangre fría con lo cual sobreviven a las más extremas y hostiles ambientes. Un “alienígena” peligroso, yo nunca he visto alguno.

ERITHIZONIANS: Tienen grandes poderes psiónicos, estas criaturas nunca permiten a sus enemigos capturar ninguna baja suya. Cuando usan sus poderes mentales son más efectivos atacando a un cuerpo a cuerpo en melees, son más vulnerables en las largas distancias del espacio profundo. Para compensar, desde hace siglos embarcaron en una cruzada estableciendo una fuerte red de alianzas simbólicas y bajo influencias. Evidentemente, sus avanzados exploradores pueden encontrarse en los fondo oceánicos de la mayoría de los mundos en este sector.

Características Físicas: Gelatinosos, criaturas marinas que aparecen ser más líquida que sólida (¿podrían tus ojos ver realmente tales criaturas?).