REGLAMENTO

ÍNDICE

Introducción 3

Componentes 4

Cómo se juega 6

- Preparar la partida 6
- El turno 7

Resolver la guerra 9

- Batalla de flotas 10
- Asalto planetario 10
- Dañar 10

Cómo se gana 13

Glosario 14

Modo competitivo 15

AGRADECIMIENTOS

Agradedecemos a nuestras familias por el apoyo recibido, especialmente a Pedro y Schandra por su infinita paciencia y a Estrella y Josep por su apoyo constante; a Miki, Sebastian y Antonio por soportar la árdua tarea de testear; a Carlos y Alba por sus buenos consejos; a nuestros fans de Vilafranca y a la gente de la facultad de Física de la UB por transmitirnos su pasión; a los organizadores de los eventos a los que hemos asistido, especialmente a Gemma de Alc Stronghold; a la Escola Joso por su ayuda; a nuestros magníficos ilustradores por su gran dedicación y a la editorial Games 4 gamers por confiar en nuestro proyecto.
Sin todos ellos esto no hubiera sido posible. ¡Gracias!

CRÉDITOS

Space Opera es una creación de Space Creative.

Equipo Space Creative:
Benet Domínguez, autor y dirección creativa.
David Martínez, autor y dirección general.
Marc Vinyes, dirección de desarrollo.
Anna Esplandiu, dirección artística y producción gráfica.
Elena Esplandiu, colaboradora.

Ilustradores:
Eloy Molas, Nico Uris, Anna Rosselló y Neus Lozano.

Editorial:
Games 4 gamers.

INTRODUCCIÓN

En esta misma galaxia, en un futuro muy, muy probable…

Diversas especies inteligentes aprendieron cómo viajar entre las estrellas, desarrollando la tecnología para hacer saltos interestelares. Los primeros encuentros entre ellas no fueron especialmente pacíficos. Durante siglos, la guerra y los conflictos se extendieron afectando a casi todos los rincones de la galaxia.

Durante la mayor parte de la historia galáctica, las diferentes especies tenían la costumbre de establecerse en los sistemas estelares a los que viajaban. Más que explorar la galaxia, lo que hacían era enviar sus excedentes de población a colonizar nuevos hogares. Ello motivó muchas guerras, pues es muy difícil compartir tu hogar con otra especie que nada tiene que ver contigo. Todo esto cambió cuando llegó "La Plaga".

"La Plaga" fue una enfermedad que afectó a todas las especies inteligentes de la galaxia, mermando su población hasta el borde de la extinción y terminando, por lo tanto, con todas las guerras.

Los supervivientes de cada especie se agruparon como pudieron y, siguiendo protocolos de aislamiento muy estrictos, finalmente "La Plaga" fue prácticamente erradicada. Sin embargo, sus costumbres cambiarían para siempre.

Desde entonces, todas las especies son nómadas, pues en el espacio el entorno es más aséptico, y ya no se establecen en los sistemas estelares que visitan. La mayor parte de su población no permanece en ellos más tiempo que el necesario para extraer sus recursos.

¿Cuál será la especie que se alce sobre las demás? Ahora está en vuestras manos decidirlo.

¡Bienvenidos a Space Opera!

¿Quieréis saber más?

Visitad nuestra web y redes sociales.

www.spaceopera.es

Como jugadores de Space Opera, representáis a una de sus especies en la lucha por alcanzar la supremacía en la galaxia. La partida empieza justo antes de que se rompa el aislamiento, en una situación en que todas las especies están casi extintas. Ello os brinda la oportunidad de un nuevo comienzo.

Durante la partida, cada turno representa el paso de una generación. Cada especie, cada acción y cada carta tiene su rol en el universo de Space Opera.

Para mayores de 14 años. De 2 a 4 jugadores. Duración aproximada de 30 a 90 minutos según el número de jugadores.

COMPONENTES

12 Cartas de especie

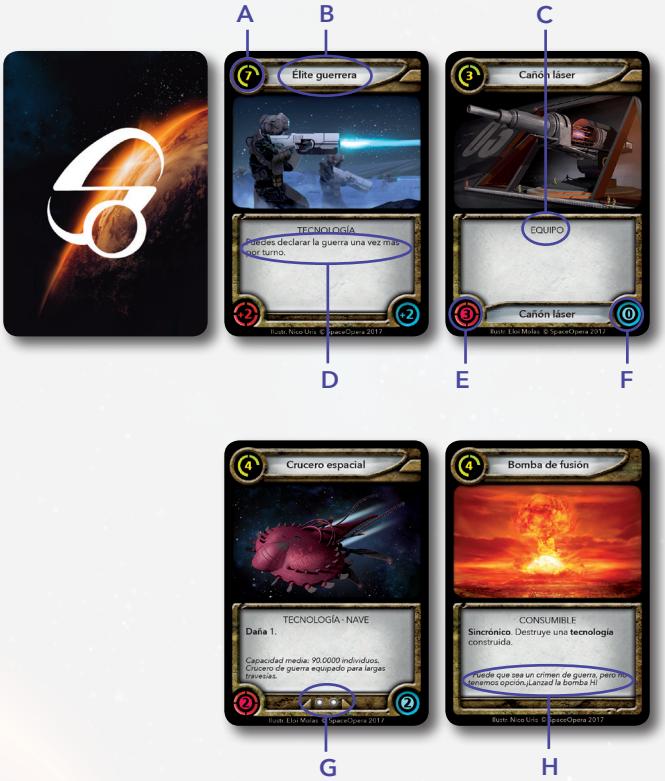
Es la carta que te indica a qué **especie** representas. Te proporciona las características básicas con las que empiezas la partida.

A: Clase. **B**: Nombre.
C: Iniciativa. **D**: Habilidades.
E: Ataque base. **F**: Defensa base.

100 Cartas de recursos

Los **recursos** son las cartas que jugarás para llevar a tu **especie** a la supremacía galáctica.

A: Precio. **B**: Nombre.
C: Tipo. **D**: Efecto.
E: Ataque. **F**: Defensa.
G: Ranuras. **H**: Ambientación.



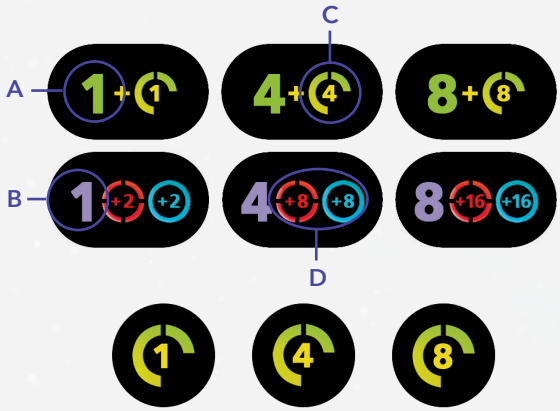
46 Cartas de sistema estelar

Los **sistemas estelares** señalan la posición de cada **especie** en la galaxia. La galaxia está dividida en 5 **sectores** indicados por colores diferentes en los marcos de las cartas y en su icono. No puedes interactuar con otra **especie** que no esté en tu mismo **sector**.

A: Icono de sectores. **B**: Color del sector.
C: Nombre. **D**: Efecto.

4 Pantallas de seguimiento táctico (PST)

Pantalla para mostrar el ataque y la defensa total de un jugador. 8 fichas de ataque y 8 fichas de defensa.



28 Fichas de población

Representan unidades de población. Por un lado representan población civil y por el otro militar.
16 fichas de valor 1, 8 fichas de valor 4 y 4 fichas de valor 8.

A: Unidad civil. **B**: Unidad militar.
C: Crédito que otorga en la reorganización.
D: Ataque y Defensa.

42 Fichas de Créditos

Representan la moneda del Universo Space Opera.
24 fichas de valor 1, 12 fichas de valor 4 y 6 fichas de valor 8.

PREPARAR LA PARTIDA

1. Se baraja el mazo de **recursos** y se coloca boca abajo en el centro de la zona de juego.

2. Se baraja el mazo de **sistemas estelares** y se coloca boca abajo en el centro de la zona de juego.

3. Se colocan en el centro de la zona de juego todas las unidades de población y los créditos (las fichas).

4. Se reparten al azar dos **especies** para cada jugador. Se deberá elegir una y descartar la otra sin que nadie muestre sus **especies**. Cuando todos hayan elegido, se muestran y se colocan frente a cada jugador boca arriba.

5. Se determina el orden de juego. El orden en que a cada jugador le llega el turno viene determinado por la iniciativa de la **especie** que cada uno controla, de menor a mayor número.

Si dos o más **especies** en juego tienen igual iniciativa, los jugadores que las uséis debéis levantar y mostrar una carta al azar del mazo de **recursos**. Aquel que levante un **recurso** con un precio menor juega primero y el resto se ordena de menor a mayor.

6. Cada jugador tomará la PST que le corresponda según el orden en que juegue (la 1 para el que juega primero, la 2 para el segundo en jugar, etc.) e indicará su ataque y defensa en ella (inicialmente, el que aporte su **especie**) con las fichas de ataque y defensa.

En la PST debes mostrar la suma total del ataque y la defensa que te otorguen tu **especie**, tus unidades militares y todos los r**ecursos** que no sean **naves** o **equipo**. Es decir, deben sumarse todos los números que aparezcan con el símbolo "+".

7. Cada jugador obtiene 4 unidades de población civil y 4 créditos y los pone al lado de su carta de **especie**.

8. En orden de iniciativas, cada jugador extrae 5 **recursos** y los guarda en su **almacén**.

La palabra clave "**almacén**" se usa para referirse a la mano de un jugador. Los **recursos** del **almacén** debes ocultarlos al resto de jugadores.

9. Por último, cada jugador elige y se queda un **recurso** de su **almacén** y pasa el resto al jugador de su izquierda. De los 4 **recursos** recibidos se elige otro y se pasa el resto al jugador de la izquierda. Se repite esta operación hasta recibir un solo recurso.

En el modo de juego competitivo (ver modo competitivo más adelante) esta elección de **recursos** (punto 9) no se realiza.

Si una de las cartas del juego contradice alguna norma, se aplica la carta y no la norma.

Ej. Empezando la partida

EL TURNO

Cuando el último jugador (el de mayor iniciativa) termine su turno le vuelve a llegar el turno al primer jugador.

Mientras no sea su turno no se puede jugar, salvo que se use un **efecto sincrónico** o **consumible sincrónico** (ver **consumible y sincrónico** más adelante).

Al finalizar su turno el jugador no puede tener más de 6 r**ecursos** en su **almacén**. Si eso sucede, se deben descartar **recursos** hasta tener 6.

No se pueden descartar **recursos** sin usarlos si no es por este motivo o por algún **efecto**.

El turno se compone de dos fases; reorganización y activación:

Debido al aislamiento, en el turno inicial de cada jugador no debéis realizar la reorganización. Además, durante éste primer turno, está prohibido **saltar** (ver **saltar** más adelante) así como sacrificar unidades de población. A partir del segundo turno ya podéis jugar normalmente.

Reorganización:

Al empezar su turno, el jugador debe realizar las siguientes acciones en el orden indicado:

1. Voltear las **tecnologías** en construcción y devolver los créditos que tuvieran encima a la pila central (ver **tecnología** más adelante).

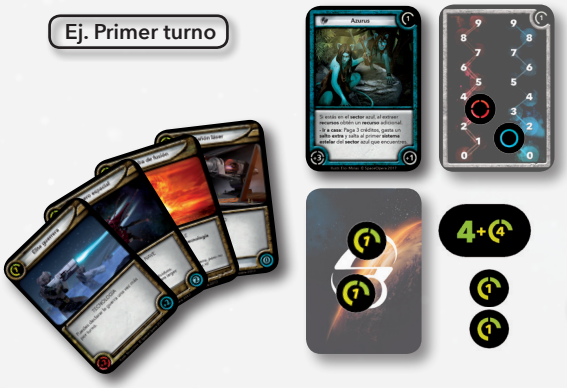
2. Obtener una unidad civil y después tantos créditos como civiles se tengan en total. Este punto se modifica cuando se entra en declive (ver declive más adelante).

3. Descartar los sistemas estelares del turno anterior.

4. Saltar a un nuevo **sistema estelar** y extraer un **recurso**.

La reorganización no puede ser interrumpida por ningún jugador, ni siquiera mediante el uso de **efectos sincrónicos**.

Ej. Primer turno



Ej. Reorganización

El declive: Evento que sucede cada vez que el mazo de **recursos** se agota. Las cartas del descarte se barajan y se crea un nuevo mazo de **recursos**, pero se entra en declive. El declive afecta a todos los jugadores y es irreversible. A partir de este momento, el paso 2 de la reorganización se modifica permanentemente. En vez de obtener una unidad civil, se sacrifica una unidad de población del tipo que sea. Con cada nuevo declive (mazo agotado de nuevo) se sacrifica otra unidad más.

A partir del primer declive se sacrifica una unidad de población en cada reorganización, a partir del segundo se sacrifican dos y así sucesivamente.

Activación:

Durante esta fase se puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

· **Usar un consumible**: Tras pagar su precio, se aplica su **efecto** y se descarta. Algunos **consumibles** aplican su efecto de inmediato y otros lo aplican en otro momento, según indique la carta. El **consumible** no se descartará hasta que no se aplique su **efecto** o sea anulado.

Para usar un **consumible** contra otro jugador, debes coincidir en su mismo **sector**.

· **Construir una tecnología**: Se coloca boca abajo y se pone encima de ella su precio en créditos. Mientras permanezca boca abajo se considera en construcción y no aplica sus **efectos** hasta que se voltee. Una vez boca arriba, la t**ecnología** se considera construida y permanece en la zona de juego hasta que es destruida.

Las **tecnologías** propias construidas no se pueden descartar salvo que se eliminen a causa de algún efecto.

Solamente puedes tener construidas un máximo de 8 **tecnologías**. Debes pagar el precio total de cada **tecnología** de una sola vez, no puedes pagar a plazos.

Recuerda que todas las **tecnologías** en construcción se voltean durante la siguiente reorganización, devolviendo los créditos a la pila central. El ataque y la defensa de las **tecnologías**, excepto si son **naves** (ver **nave** más adelante), se suman a la PST.

· **Montar equipo**: Se monta directamente boca arriba al pagar su precio, colocándose debajo de una **nave** ya construida y con **ranuras** disponibles. Cada **equipo** ocupa una **ranura**.
Una **nave** junto con todos sus **equipos** se considera como una sola **tecnología**. Una vez montado en una **tecnología**, el **equipo** no puede ser desmontado.

· **Negociar**: Se puede negociar con otras **especies** que estén en el mismo **sector**. Negociar implica intercambiar r**ecursos** del **almacén** o créditos.
Se puede negociar para hacer regalos o extorsionar. Abrir una negociación no quiere decir que sea obligatorio llegar a un acuerdo.
No se puede negociar ni con unidades de población ni con **tecnologías** construidas.

Solo puedes negociar si es tu turno o el turno del jugador con el que negocias. No se puede negociar durante una guerra (ver resolver la guerra más adelante).

· **Salto extra**: Para hacer un **salto extra** se pagan 2 créditos y se **salta** (ver **saltar** más adelante). Solamente se puede realizar un **salto extra** por turno.

Al **saltar**, obtén una carta de encima del mazo de **sistemas estelares** y colócala encima del **sistema estelar** donde estuvieras antes. En este **salto** se aplica la misma norma que en los demás; tras **saltar**, extrae un **recurso**.

· **Entrenar militares**: Paga 4 créditos y dale la vuelta a una unidad civil.
Cada unidad militar otorga +2 al ataque y +2 a la defensa, y **daña** 1 en el asalto planetario (ver **dañar** y asalto planetario más adelante). Las unidades militares no se pueden desentrenar salvo que sea mediante algún **efecto**.

Recuerda que el ataque y la defensa de las unidades militares deben sumarse en la PST.

Las unidades militares no otorgan crédito durante la reorganización.

· **Declarar la guerra**: Solamente se puede declarar la guerra una vez por turno. Basta con decir "te ataco" a un jugador que esté en el mismo **sector**. Una vez iniciada nadie puede echarse atrás.

Cada una de estas acciones puede iniciar una o varias fases, según su descripción.

Si se inicia una acción, se debe concluir antes de iniciar otra. Es decir, no se puede interrumpir una acción con otra. Por ejemplo, no se puede entrenar unidades militares o abrir una negociación una vez iniciada una guerra.

RESOLVER LA GUERRA

La guerra se inicia cuando, durante su turno, un jugador ataca a otro. El jugador que declara la guerra es el atacante y el que recibe la declaración el defensor.

Durante la guerra hay dos fases que pueden suceder; la batalla de flotas y el asalto planetario. En caso de que se den ambas, siempre se resolverá en primer lugar la batalla de flotas.

Para poder declarar la guerra el jugador atacante debe asegurarse de que podrá realizar al menos una de las dos fases y debe coincidir en el mismo sector que el defensor.

Durante una guerra, no podéis usar **efectos** o normas que no sean **sincrónicos** a no ser que en la descripción del **efecto** se especifique lo contrario.

Durante una guerra, se considera que ambos combatientes os encontráis en el **sistema estelar** del defensor. Cualquier jugador que coincida en el **sector** del defensor puede jugar **sincrónicos** para intervenir.

Ej. Si el Atacante está en un **sistema del sector** rojo y el defensor está en un **sistema** doble, rojo y verde, las **especies** en sectores rojo y/o verde pueden intervenir en la guerra.

Ej. Si el Atacante está en un **sistema doble**, amarillo y azul, pero el defensor está en un **sistema** amarillo, solo las **especies** en el sector amarillo pueden intervenir en la guerra.

BATALLA DE FLOTAS

Esta fase sucede si el defensor tiene **naves** construidas. De entre todas sus **naves**, el atacante decide que **naves** participan. El defensor decide cómo las bloquea y en qué orden resuelve los enfrentamientos.

Si atacante y defensor poseen **naves**, el atacante está obligado a enviar por lo menos una **nave** para participar en la batalla de flotas. El defensor está obligado a bloquear todas las **naves** que pueda.

Cada **nave** solo puede bloquear o ser bloqueada una vez. Para bloquear una **nave** del atacante, el defensor pondrá una de sus **naves** enfrente. Si cualquiera de las **naves** que se enfrentan supera con su ataque la defensa de la otra, la destruye.

Si en un enfrentamiento ninguna de las **naves** se destruye, ambas se consideran bloqueadas.

Tras resolver todos los enfrentamientos, las **naves** que han participado y que no estén bloqueadas o destruidas aplican su **daño** sobre las unidades de población del oponente (ver **dañar** más adelante). Al aplicar el **daño**, se considera que todas las **naves** del defensor participan en la batalla de flotas.

El **daño** que infliges a tu enemigo es la suma de los **daños** de todas tus **naves** no bloqueadas que hayan participado en la batalla de flotas.

El atacante es quien decide qué unidades se eliminan de cada combatiente, civiles o militares.

ASALTO PLANETARIO

Esta fase solo sucede si el atacante tiene unidades militares y desea ejecutarla.

Ambos combatientes comparan su ataque y defensa totales, que tienen indicados en sus PST. Si cualquier combatiente supera con su ataque la defensa de su rival, lo **daña** (ver **dañar** más adelante).

El atacante decide qué unidades se eliminan de ambos combatientes, civiles o militares. Además, el atacante roba del defensor tantos créditos como unidades haya conseguido eliminar.

El **daño** total realizado en esta fase es la suma del **daño** de las unidades militares y del **daño** de las cartas que no sean **naves.**

DAÑAR

El **daño** se inflige sobre un rival en las distintas fases de una guerra. El **daño** total recibido es el número de unidades que se eliminan de la **especie dañada**.

Los **sincrónicos** jugados en una fase sólo aplican su **efecto** durante la misma.

EJEMPLO DE GUERRA

Durante su turno, tras entrenar unidades militares, una **especie** que coincide en tu mismo **sector** te ataca.

Configuración del atacante

Tu configuración

Como eres el defensor y posees **naves**, sucede primero la batalla de flotas.

El atacante decide que solo participan en ella su "crucero espacial" y su "satélite de la destrucción", dejando fuera a su "nave civil".

Decides bloquear el "crucero espacial" del atacante con tu "nave civil" y el "satélite de la destrucción" del atacante con el tuyo. Debido a que todas las **naves** del atacante ya han sido bloqueadas una vez, tu "Mecadestructor" no bloquea ni queda bloqueada.

Decides resolver primero el enfrentamiento entre tu "nave civil" y el "crucero espacial" del atacante. Usas "Droides de combate" para mejorar el ataque de tu "nave civil".

Ambas **naves** se destruyen mutuamente.

Entonces se resuelve el enfrentamiento entre los dos "satélite de la destrucción". El atacante paga un crédito y usa el "misil interplanetario" a favor de su "satélite de la destrucción". En este caso, te destruiría tu "satélite de la destrucción". Pero otro jugador, que se encuentra en el **sector** rojo, usa "señuelos térmicos" a favor tuyo. Ningún "satélite de la destrucción" es destruido y por lo tanto ambos quedan bloqueados.

Como las dos **naves** que participan del atacante han sido destruidas o bloqueadas, no consigue infligir ningún **daño**.

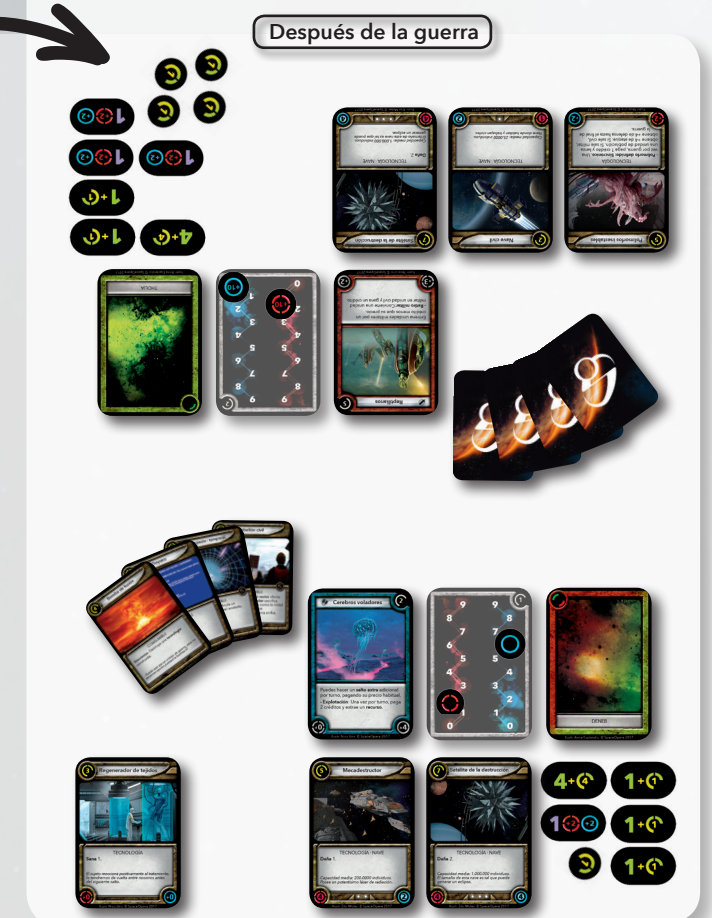
Sin embargo, a pesar de que tus otras dos **naves** han sido destruidas o bloqueadas, posees un "mecadestructor" que participa en la batalla de flotas y no está bloqueado. Como el "mecadestructor" **daña** 1, eliminas una unidad del atacante. El atacante decide que la unidad eliminada es una civil.

Acaba la **batalla de flotas** y el atacante decide iniciar el **asalto planetario**.

Se comparan el ataque y la defensa totales de ambos combatientes. Debido a que solamente el atacante supera con su ataque la defensa de su rival, solo él inflige **daño**.

Antes de la guerra

El atacante te **daña** 3, uno por cada militar. Tu **sanas** 1 por el efecto de tu "regenerador de tejidos", por lo tanto te elimina 2 unidades de población. De estas 2, decide eliminar una unidad civil y una militar. Entonces, el atacante te roba 2 créditos.



CÓMO SE GANA

Exterminio:

Siendo el único jugador con unidades de población.

Si te quedas sin unidades de población, se considera que tu **especie** está extinta y pierdes la partida.

Nivel de civilización:

· Por cada 4 unidades de población que posea el jugador, sean civiles o militares, su **especie** obtiene un nivel.

· Por cada 4 t**ecnologías** construidas que posea el jugador, su **especie** obtiene un nivel.

Si una **especie** sube a nivel de civilización 3 o superior, gana la partida al finalizar su siguiente turno, siempre que las demás **especies** estén en niveles inferiores. Es decir, deberá aguantar en ese nivel hasta que jueguen las demás **especies** y vuelva a ser su turno, por lo menos una vez. En caso de que se produzca un empate se sigue jugando hasta desempatar.

Ejemplos:

1. Acabas de subir a nivel 3 al empezar tu turno, durante la reorganización. Entonces debes esperar a tu siguiente turno y cuando lo finalices ganas la partida. A no ser que durante el turno de los demás jugadores alguien te baje de nivel o logre empatar contigo.

2. Acabas de subir a nivel 4 para romper un empate a nivel 3. En este caso se aplica la norma igual que en el caso anterior. Lo mismo sucede si subes a nivel 5 para romper un empate a nivel 4, etc.

3. Dos especies estáis empatadas a nivel 3 y tú ya llevas más de un turno en este nivel. Si consigues que la otra especie baje de nivel, ganas al finalizar tu turno.

GLOSARIO

· **Almacén**: Palabra clave que se usa para designar la mano de un jugador. Los **recursos** en el **almacén** de una **especie** no deben mostrarse al resto.

· **Ambientación**: Texto en cursiva que poseen algunas cartas. Este texto nunca aporta ningún efecto a la carta. Su única función es narrar detalles del universo de Space Opera.

· **Efecto**: Un **efecto** se describe en el texto de una carta. Los **efectos** realizan acciones o mejoran otras. Existen **efectos** activos y pasivos. Los efectos **pasivos** se aplican siempre que se dé el caso.

Efectos destacados:

· **Dañar**: El **daño** se inflige sobre un rival en las distintas fases de una guerra. El **daño** total recibido es el número de unidades que se eliminan de la especie dañada.

El **daño** de las **naves** se aplica en la batalla de flotas. **El daño** de cualquier otro tipo de carta y el de las militares se aplica en el asalto planetario. Cada militar **daña** 1.

· **Efecto activo**: En algunas **tecnologías** así como en la mayoría de cartas de **especie**, hay efectos que poseen un nombre propio en negrita a continuación de un guión y seguido de dos puntos. Estos son **efectos** activos, la mayoría de ellos tiene un precio adicional y su uso es voluntario. Es decir, no se aplican pasivamente, debes usarlos voluntariamente pagando su precio si lo tiene.

· **Saltar**: Esta es una palabra clave que te indica que hagas lo siguiente; obtén una nueva carta de **sistema estelar** y ponla encima de la anterior y, a continuación, extrae un r**ecurso**.

Tras un **salto** se considera que estás en el último **sistema estelar** al que llegas. Siempre que se **salta**, por el motivo que sea, se extrae un **recurso**.

· **Salto extra**: Palabra clave que se refiere a la acción disponible una vez por turno que consiste en pagar 2 créditos y **saltar**.

· **Sanar**: La sanación total que tengas corresponde a la cantidad de **daño** total que reduces en cada fase.

Cada carta con este **efecto**, aplica su sanación tanto en la batalla de flotas como en el asalto planetario.

· **Sincrónico**: Se aplica sobre un **efecto** o un **consumible** convirtiéndolo en **sincrónico**. Un **efecto** o un **consumible sincrónico** se puede usar aunque no sea tu turno y en cualquier fase salvo la reorganización. Usar un **sincrónico** detiene la fase que se estuviera jugando hasta que se resuelve.

Si varios jugadores usan **sincrónicos** a la vez, se resolverán en pila empezando por el último que se ha jugado y terminando por el primero. Mientras se resuelve la pila se pueden añadir a ella nuevos **sincrónicos** y se volverá a iniciar su resolución.

· **Universal**: Se aplica sobre un **efecto** o un **consumible** convirtiéndolo en **universal**. Un **efecto** o un **consumible universal** se puede usar contra **especies** que no se hallen en tu mismo **sector**.

· **Especie**: La carta de **especie** indica la **especie** que controla cada jugador. La palabra especie puede referirse a la carta de **especie** o al propio jugador según el contexto.

· **Recurso**: Los **recursos** son las cartas que puedes jugar cuando sea tu turno. Existen diferentes tipos de **recursos** que encontrarás en el mazo de **recursos**.

Tipos de recursos:

· **Consumible**: Es un **recurso** que se descarta al usarse. Para usarlo se paga su precio, se aplica su **efecto** y, tras ello, se descarta.

Generalmente, el **efecto** de un **consumible** solo se aplica en la fase en que se usa aunque puede no ser así. Un c**onsumible** puede ser anulado antes de que concluya su **efecto** y sea descartado.

· **Equipo**: Durante el turno, se pueden montar **equipos** en **naves** construidas y con **ranuras** disponibles. Los **equipos** mejoran la **nave** donde van montados, aplicando sus bonificadores y **efectos** sobre ésta.

Para montar un **equipo**, la **nave** debe disponer de **ranuras** libres. Una **nave** junto con todos sus **equipos** se considera como una sola **tecnología** a todos los **efectos**. El precio de un **equipo** nunca se suma al de la **tecnología** al recibir ciertos **efectos**. Una vez montado en una **tecnología**, el **equipo** no puede ser desmontado.

· **Ranura**: Hueco que poseen las **naves** donde se puede montar **equipo**. Cada círculo blanco en la parte inferior de las cartas **nave** es una ranura. Cada **equipo** ocupa una **ranura**.

· **Tecnología**: Las **tecnologías** deben construirse para ponerse en juego y, una vez construidas, permanecen en la mesa hasta que sean destruidas, aplicando sus **efectos** y modificadores.

Como máximo puedes tener 8 **tecnologías** construidas sobre la mesa.

· **Nave**: Este subtipo te indica que la **tecnología** es una **nave** de tu **flota**. Las **naves** poseen **ranuras** donde pueden montar **equipos**. Además, durante una guerra existe una fase que es propia de las **naves**, la batalla de flotas.

· **Único**: Los **recursos** con el símbolo tienen una norma que se aplica en el modo competitivo, que se explica en el apartado de este modo.

· **Sistema estelar:** Carta que señala la ubicación de una **especie** en la galaxia. Cada **sistema estelar** puede ser de uno o más **sectores**, indicados por el color del marco de la carta y el icono de **sector**.

· **Sector**: Hay 5 **sectores** en la galaxia que se diferencian por su color y su icono de **sector**. El **sector** (o **sectores**) donde se encuentra una **especie** viene determinado por el último **sistema estelar** al que ha saltado.

MODO COMPETITIVO

Todas las normas descritas están pensadas para jugar con un único mazo de **recursos** y un único descarte en el centro de la mesa. Esta manera de jugar se conoce como el modo casual.

En el modo competitivo, cada jugador escoge la **especie** que quiera y diseña un mazo de **recursos** competitivo que haga sinergia con ella. Durante la partida, cada jugador extrae de su propio mazo y sus **recursos** son descartados en su propio descarte y, por lo tanto, tiene su propio declive. Por lo demás todas las normas son las mismas que las descritas hasta ahora.

Cada **mazo** competitivo debe contener 1 carta de **especie** y 40 cartas de **recursos**, pudiendo poner como máximo 3 de cada que sean iguales. De las cartas indicadas como **únicas** solo se puede poner una copia de cada.

En el modo competitivo, dos o más jugadores podéis usar la misma **especie** en vuestro mazo.

Preparar la partida en modo competitivo:

Se prepara la partida de igual forma que en el modo casual hasta el punto 8 inclusive, como se ha descrito anteriormente, salvo que cada jugador tendrá su **especie** elegida y su propio mazo de **recursos** frente a él. El punto 9 se sustituye por lo siguiente:

De los cinco **recursos** extraídos, cada jugador selecciona aquellos que no quiera y los pone debajo del mazo de **recursos**. Entonces extrae tantos **recursos** como haya devuelto. Después, vuelve a barajar el mazo de **recursos**.

GUÍA RÁPIDA

Reorganización: Fase que sucede al principio del turno.

1. Se levantan las **tecnologías** en construcción.
2. Se obtiene una unidad civil y después tantos créditos como civiles se tengan.
3. Se descartan los **sistemas estelares**.
4. Se **salta** a un nuevo **sistema estelar**.

Recursos: Cartas del mazo de recursos. Son las cartas que se juegan.

Consumibles: Se descartan al aplicar su **efecto**.

Tecnologías: Se construyen y permanecen en la mesa. Por cada 4 t**ecnologías** se obtiene un nivel. Solo se pueden tener construidas 8 **tecnologías** como máximo.

Nave: **Tecnología** que participa en la batalla de flotas y que posee **ranuras** donde montar **equipos**.

Equipo: Se monta directamente boca arriba debajo de una **nave** con **ranuras** disponibles.

Unidad: Ficha de población y puntos de vida. Por cada 4 unidades se obtiene un nivel.

Civil: Otorga 1 crédito durante la reorganización.
Militar: Otorga +2 de ataque, +2 de defensa y **daña** 1.

Cuesta 4 créditos entrenar una civil para convertirla en militar.

Efectos: Los efectos con un nombre propio seguido de dos puntos son **efectos** activos y su uso es opcional.

Otros efectos:

Sincrónico: Puede utilizarse aunque no sea el turno del jugador que lo usa. Se aplican en pila del último al primero jugado.

Universal: Puede aplicarse sobre jugadores que no estén en el mismo **sector**.

Daña: El **daño** es igual al número de unidades de población que se eliminan.

Sana: La **sanación** que se tenga corresponde a la cantidad de **daño** total que se reduce en cada fase de la guerra.

Guerra: Evento que sucede cuando un jugador ataca a otro en su mismo **sector**. Solo se puede declarar una vez por turno. Solo se puede declarar si va a suceder alguna de sus fases.

Batalla de flotas: Es la primera fase de una guerra. Sucede si el defensor tiene naves.

Asalto planetario: Es la segunda fase de una guerra. Sucede si el atacante tiene unidades militares y desea ejecutarla.

Importante recordar:

· No puedes interactuar con ninguna **especie** que no coincida en el mismo **sector** que tú.

· Durante tu turno puedes negociar con otras **especies** en tu mismo sector intercambiando los **recursos** que tengas en la mano o tus créditos.

· Solo puedes hacer un **salto extra** por turno. **El salto extra** tiene un precio de 2 créditos.

· Tras cualquier **salto** se extrae un **recurso**.