Channing Jones

GALACTIC ERA

REGLAMENTO

SeaJay Games

galacticera.net

Sumario

1. **Introducción** ... 3
2. **¿En qué consiste el juego?** ... 3
3. **Contenido** ... 3
4. **Conceptos básicos** ... 4
   - 4.1 **Tablero de juego** ... 4
   - 4.2 **Pueblo Estelar** ... 4
   - 4.3 **Ética** ... 5
   - 4.4 **Población** ... 5
   - 4.5 **Planeta capital** ... 5
   - 4.6 **Naves** ... 6
   - 4.7 **Indicadores de diplomacia** ... 7
   - 4.8 **Tecnologías** ... 7
   - 4.9 **Eras** ... 7
   - 4.10 **Marcador de población** ... 7
5. **Preparación** ... 8
6. **Fases de la partida** ... 12
   - 6.1 **Fase de movimiento y combate** ... 12
     - 6.1.1 Crear flotas ... 12
     - 6.1.2 Mover naves ... 13
     - 6.1.3 Batallas ... 17
   - 6.2 **Fase de progreso** ... 23
     - 6.2.1 Selección de fichas ... 23
     - 6.2.2 Cambios de ética ... 24
     - 6.2.3 Cambios en el orden de turno ... 24
     - 6.2.4 Acciones de progreso ... 25
   - 6.3 **Fase de comercio** ... 31
   - 6.4 **Fase de puntuación de la ronda** ... 31
   - 6.5 **Final de la ronda** ... 32
   - 6.6 **Final de la partida** ... 32
7. **Otros conceptos** ... 33
   - 7.1 **Declarar una guerra** ... 33
   - 7.2 **Bloqueos** ... 34
     - 7.2.1 Bloqueo de acciones de progreso ... 34
     - 7.2.2 Bloqueo durante la selección de fichas de acción ... 35
     - 7.2.3 Bloqueo de un movimiento ... 35
     - 7.2.4 Bloqueo de una recolocación de discos de población ... 35
   - 7.3 **Jugar cartas de Dominación** ... 36
   - 7.4 **Loseta "reserva de emergencia"** ... 37
   - 7.5 **Recolocar discos de población** ... 37
   - 7.6 **Planetas que se convierten en deshabitados** ... 37
8. **Variantes** ... 38
   - 8.1 **Preparación determinística** ... 38
   - 8.2 **Equilibrar jugadores** ... 38
   - 8.3 **Variante para 2 jugadores** ... 38
9. **Consejos para principiantes** ... 40

Apéndice 1: Pueblos Estelares ... 41
Apéndice 2: Tecnologías ... 43
Apéndice 3: Cartas de dominación ... 46
Apéndice 4: Losetas de Historia Galáctica ... 47
Apéndice 5: Losetas de Hito Galáctico ... 49
Apéndice 6: Sectores ... 49
Apéndice 7: Reliquias ancestrales ... 50

1. Introducción

La Era Galáctica es el ciclo de tiempo más extenso de todos. Unos seres surgidos de la luz se han materializado para experimentar con las particularidades del universo físico, dando origen a grandes civilizaciones capaces de conquistar nuevos mundos. Solo una de ellas determinará el destino de la galaxia, antes de regresar a la luz.

Cada jugador controla a una civilización que ha comenzado a explorar la galaxia y a expandirse por ella. Pero antes de contactar con otras civilizaciones, el jugador deberá definir los valores que tendrá su raza. ¿Se expandirá respetando al resto de civilizaciones y comerciando con ellas en paz, u optará por el enfrentamiento y la avaricia?

2. ¿En qué consiste el juego?

Los jugadores compiten entre sí para conseguir la mayor cantidad posible de **Puntos de Destino** (**P.D.**). La mayoría se ganan al final de la partida dependiendo de la población que haya alcanzado cada civilización, pero también se obtienen P.D. de otras formas, tanto al final de la partida como durante el transcurso de la misma. Se puede ganar independientemente de si se juega en el sentido "pacífico" o "agresivo" de la civilización.

La partida transcurre a lo largo de ocho rondas. Al principio de cada una de ellas, los jugadores se turnan para mover sus naves espaciales y tal vez luchar en batallas. Tras resolver esta fase, cada jugador realiza al menos dos acciones de progreso para su civilización, tales como investigar tecnologías, ganar el control de nuevos planetas, incrementar su población o construir más naves. Antes de terminar la ronda, se realizará también una fase de comercio entre los jugadores que estén pacíficamente en contacto, y una fase de puntuación por esa ronda.

3. Contenido (versión "deluxe")

- **96 *miniaturas de* nave básica** (16 en cada uno de los seis colores)
- **234 *discos de* población** [miniaturas de ciudad] (39 en cada uno de los seis colores)
- **6 *miniaturas de* mundo capital** (1 en cada color)
- **30 *fichas cuadradas de* investigación** (6 en cada uno de los 5 tipos)
- **30 *cubos de* nivel tecnológico** (5 en cada uno de los seis colores)
- **6 *tableros de* tecnologías** (1 en cada color)
- **36 *fichas ovaladas de* acción** (6 fichas en cada uno de los seis colores)
- **30 *discos indicadores de* diplomacia** (5 en cada uno de los seis colores)
- **12 *fichas cuadradas de* cambio en el orden de turno** (6 para subir y 6 para bajar)
- **30 *indicadores de* flota** (5 en cada uno de los seis colores)
- **6 *losetas* "reserva de emergencia"** (1 en cada color)
- **6 discos traslúcidos** para marcar el bloqueo de la población (1 en cada color)
- **6 *discos de* puntuación** (1 en cada color)
- **6 *hojas de* referencia del jugador**
- **6 *tableros de* población** (1 en cada color)
- **9 *losetas de* sector**
- **51 *fichas de* planeta neutral** (21 de tipo deshabitado, 15 de tipo primitivo, 15 de tipo avanzado)
- **30 *fichas de* táctica avanzada**
- **114 fichas numéricas de nave/s** (30 de valor 0, 36 de valor 1, 12 de valor 2, 6 de valor 3, 6 de valor 4, 18 de valor 5 y 6 de valor 10)
- **10 *fichas de* reliquia ancestral**
- **13 *cartas de* dominación**
- **4 discos blancos** para casos especiales
- **4 *fichas de* +50/-50 P.D.**
- **2 *fichas de* +50/+100 P.D.**
- **6 *fichas de* agujero de gusano**
- **6 *indicadores octogonales del* orden de turno**
- **8 *losetas de* Hito Galáctico**
- **4 *losetas de* Historia Galáctica**
- **17 *losetas de* Pueblo Estelar**
- **1 peón gris** (marcador de rondas)
- **1 *tablero de* rondas y puntuación**
- **2 *hojas de* referencia de combate e iconografía**
- **15 soportes para flotas**
- **2 dados** (modo de juego en solitario)
- **Tablero de Esclavistas** (modo de juego en solitario)
- **Reglamento**
- **Reglamento para el modo de juego en solitario**
- **Libro del trasfondo del juego**.

4. Conceptos básicos

4.1 Tablero de juego

El tablero de juego está formado por varias losetas de **sector** encajadas entre sí, que en su conjunto representan la galaxia. A su vez, cada sector está dividido en muchas casillas hexagonales, que pueden ser casillas de espacio vacío o representar astros del universo de diferente tipo. Los más destacados son los **planetas**, y todos ellos están indicados con el símbolo y una denominación propia. En cada sector hay siete u ocho planetas, en función de la loseta. El planeta que se encuentra en el hexágono del centro de cada loseta (cuyo nombre se encuentra resaltado) es el **planeta principal** del sector, y es el que da nombre a toda la loseta. Aparte de planetas, los sectores contienen otros cuerpos celestes, considerados **anomalías**: nebulosas, estrellas de neutrones y asteroides (véase págs. 14, 15 y 29).

Las losetas de sector tienen dos caras, indicadas con una letra (**A** o **B**) en la parte inferior de cada loseta. En ambas caras de una misma loseta hay exactamente los mismos planetas, aunque se encuentran distribuidos de distinta forma, y en la cara **B** normalmente hay más casillas de nebulosa que en su respectiva cara **A**.

Nota: El color que tienen los símbolos de los planetas es una referencia para diferenciarlos según la distancia a la que se encuentran, en número de casillas, del planeta principal de su sector. Esta pequeña ayuda visual puede resultar útil durante el arranque de la partida.

Nota: Los números que hay a la izquierda de la letra **A** o **B** de una loseta indican el número total de planetas que hay en el sector, y también la población máxima que podría alcanzar dicho sector solo con el incremento natural de población (véase página 28) de sus planetas. Este valor no contempla las alteraciones producidas por sectores adyacentes.

4.2 Pueblo Estelar

Durante la preparación, cada jugador se queda con una loseta de Pueblo Estelar que representa a una raza o civilización. Todas tienen una habilidad única y/o una bonificación inicial que las impulsan en alguno de los aspectos del juego. Las losetas de Pueblo Estelar tienen dos caras; en ambas aparece representada la misma raza o civilización, pero con un aspecto visual diferente (véase el apartado 4.3: Ética).

Nombre del Pueblo Estelar

Habilidad y/o bonificación inicial

Ética

Texto de ambientación

Opciones para declarar una guerra

Opciones para ganar un nuevo planeta

4.3 Ética

Toda civilización puede clasificarse dentro de una de las dos posiciones éticas fundamentales. El primer grupo considera que los seres vivos formamos parte de un "todo" al que debemos servir, respetando cualquier forma de vida ajena como si fuera parte de nuestra propia existencia. Por el contrario, el segundo grupo no cree que haya ningún vínculo espiritual entre los seres, y por lo tanto defiende que cada uno debe servirse exclusivamente a sí mismo.

En la preparación, cada jugador adoptará una ética u otra para su Pueblo Estelar, eligiendo entre estar al servicio de todas las razas (o ética **STO**; *Service To Others*) o estar solo al servicio de su propia raza (o ética **STS**; *Service To Self*). Ambas opciones ofrecen ciertas ventajas y desventajas (resumidas en el recuadro azul de la derecha). La opción elegida se indica colocando la loseta del Pueblo Estelar con la cara de la ética correspondiente bocarriba, obteniendo las posibles **bonificaciones iniciales** otorgadas por la ética en cuestión. Hay que tener en cuenta que los jugadores obtendrán 1 P.D. al final de cada ronda si la ética de su pueblo es la demandada en esa ronda, según se indica en la **Historia Galáctica** **(véase aptdo. 6.4)**. La ética elegida no se mantendrá necesariamente para el resto de la partida ya que los jugadores tienen la opción de voltear su loseta varias veces durante la partida (aunque sin obtener las bonificaciones iniciales de la otra cara). **Para más detalles sobre cómo voltear la ética, véase el apartado 6.2.2.**

Los pueblos estelares **luminosos** (con la ética **STO**) deben hacer valer sus principios basados en el respeto hacia las otras razas, y por ello están obligados a expandirse pacíficamente. Nunca pueden declarar la guerra a otros pueblos luminosos, y solo pueden declarársela a los pueblos oscuros bajo unas circunstancias muy concretas. Tampoco pueden invadir los planetas primitivos, cuya reserva natural intentan preservar. Pero por otro lado disponen de una gran ventaja: Pueden aliarse fácilmente con los planetas avanzados, incorporándolos a su civilización como nuevos miembros dentro de su senado galáctico. Además, toda la población de cualquier planeta que esté controlado por un pueblo oscuro también se unirá al pueblo luminoso que los libere.

Los pueblos estelares **oscuros** (con la ética **STS**) no tienen ningún tipo de restricción si quieren emprender acciones hostiles. Siempre pueden declarar guerras para atacar a cualquier pueblo, planeta o nave. Además, pueden subyugar los planetas primitivos sin que los nativos que viven en él ofrezcan ninguna resistencia (cualquier raza primitiva se rinde fácilmente ante la amenaza de la fuerza). La gran desventaja que tienen los pueblos oscuros es que conquistar un planeta avanzado les resulta una tarea poco lucrativa.

4.4 Población

La población de los planetas controlados por los jugadores está representada por unas miniaturas de su color con un relieve de ciudad. Son los **discos de población**. En la preparación, se colocan estos discos en los tableros de población de los respectivos jugadores, aunque se irán desplegando por los diferentes planetas a medida que las civilizaciones se vayan expandiendo por la galaxia e incrementando su población. Los discos se pueden apilar en una misma casilla de planeta y su cantidad indicará el total de población que tiene el planeta (no hay límite en el máximo de discos que puede contener). Un planeta nunca puede estar controlado por más un jugador a la vez; solo puede contener discos de un color en cada momento.

4.5 Planeta capital

Cada jugador dispone de una miniatura de mundo capital, que durante la preparación de la partida colocará en el planeta principal del sector que se le asigne (desde dicho planeta también partirán sus primeras naves) y obtendrá una determinada bonificación **(véase Apéndice 6: Sectores)**. Esta miniatura sirve para indicar cuál es el **planeta capital** de la civilización, y equivale a todos los efectos a **6 discos de población** (salvo para seleccionar una ficha ovalada de acción extra; **véase el apartado 6.2.1)**.

4.6 Naves

Muchas naves espaciales están diseñadas en forma de cigarrillo, para minimizar su área de exposición en su parte frontal cuando viajan por el espacio (atravesando los peligros cósmicos a grandes velocidades).

Las naves permiten a los jugadores explorar los planetas de la galaxia, comerciar con las otras civilizaciones, minar asteroides, ganar el control de nuevos planetas y combatir en las batallas. Una nave que esté en el tablero de juego siempre está vinculada a una casilla en concreto, y se puede presentar de dos formas: como **nave básica**, o como una unidad dentro de una **flota**.

Naves básicas

Son naves independientes. Cada una de ellas equivale a 1 «unidad de nave» y están representadas por las miniaturas de nave del color del jugador. No pertenecen a ninguna flota y tampoco tienen ninguna táctica. Siempre son visibles públicamente.

Flotas

Las flotas son agrupaciones de naves de un jugador, cuya información sobre su táctica y el total de unidades que contiene permanece oculta para el resto de los jugadores. Una flota se compone principalmente de una o varias **fichas numéricas de nave/s** (las fichas redondas con un número en su anverso) y la suma total de todos sus valores representa el valor total de naves de que se compone dicha flota. Estas fichas deben apilarse boca abajo formando un montón, y encima de todas ellas debe colocarse un **indicador de flota** del color del jugador, que además tendrá una letra (A, B, C, D o E). Igual que con las fichas numéricas, los indicadores de flota permanecen boca abajo ocultando así la letra de la ficha. Ésta se revelará principalmente en las batallas ya que la mayoría de las letras está asociada a una táctica de batalla diferente **(para más detalles sobre las diferentes tácticas de las flotas, véase la página 19).**

Ejemplo: *Alberto ha desplegado un indicador de flota con la letra "A" encima de tres fichas numéricas de valores "1", "3" y "5". Por lo tanto, el total de naves presentes en la flota "A" es 9. Tanto la letra como los números se colocan bocabajo ocultando su información, pero Alberto siempre puede consultar sus fichas.*

Cambios: En cualquier momento se puede realizar un cambio de fichas numéricas de una flota propia por fichas de la reserva general si el cambio no altera el valor total de naves de la flota (por ejemplo cambiando una ficha de valor "10" por dos fichas de valor "5"). Cada vez que un jugador haga un cambio de fichas con la reserva general debe mostrarlas al resto de jugadores.

Consejo táctico: Siempre es mejor crear flotas utilizando fichas numéricas con valores pequeños. Así resulta más práctico para posteriormente desvincular las naves de esa flota cuando sea conveniente, sin necesidad de hacer cambios por fichas de la reserva. Además, es mejor no hacer demasiados cambios para no estar revelando continuamente la información de las fichas.

Fichas de señuelo: Son las fichas numéricas de valor cero (en los combates no tienen ningún valor) y se utilizan únicamente para confundir a los enemigos, enmascarando el valor total de las naves de una flota. Las fichas de señuelo se colocan en las flotas igual que las otras fichas. Cada jugador tiene su propia reserva limitada de 5 fichas de señuelo (de su color) y pueden ser desplegadas en el momento de crear o ampliar una de sus flotas.

Nota: Cada flota desplegada debe tener al menos 1 «unidad de nave». Es decir, no puede existir una flota que no tenga fichas numéricas, ni puede estar compuesta únicamente por fichas de señuelo **(véase el recuadro de la izquierda)**. Por otra parte, tampoco puede existir una flota sin un indicador de flota que la defina; por lo tanto cada jugador solo puede tener desplegadas un máximo de cinco flotas simultáneamente.

Conversiones: Durante su turno, los jugadores pueden retirar del tablero una o más naves básicas para crear o ampliar una flota en la misma casilla, transformándolas en fichas numéricas (respetando el total de unidades) e incluyéndolas en el grupo de fichas de esa flota. Igualmente, pueden retirar las fichas numéricas de una flota para convertirlas en naves básicas. **Para más detalles sobre estas conversiones, véase el apartado 6.1.1 (crear flotas) y pág. 16 (reorganización de flotas).**

4.7 Indicadores de diplomacia

Cada jugador debe tener presente en todo momento con qué otros pueblos está en guerra y con cuáles mantiene la paz. Para ello dispone de tantos discos indicadores de diplomacia como otros jugadores haya en la partida (un indicador por cada uno de los colores, sin contar el suyo propio). Cuando un pueblo declara la guerra a otro, ambos jugadores, tanto el declarante como el declarado, deben voltear inmediatamente el indicador del color que corresponda al rival para que muestre bocarriba su lado de **Guerra** (el icono rojo). Asimismo, cuando no haya una guerra entre ellos, como en el comienzo de la partida, el indicador debe mostrar su lado de **Paz** (el icono azul). En cualquier caso, ambos jugadores deben "mostrarse" siempre el mismo lado del indicador que los vincula.

Declarar una guerra: Cualquier jugador que quiera llevar a cabo acciones hostiles contra otro jugador, ya sea para atacar sus naves, invadir alguno de sus planetas o bloquear sus acciones, primero debe estar en guerra con él. A menos que ya estén en guerra desde una fase anterior de la partida, primero deberá declarársela (siempre y cuando la ética de su Pueblo Estelar se lo permita). **Para más detalles sobre las declaraciones de guerra, véase el apartado 7.1.**

Firmar la paz: Dos jugadores que estén en guerra pueden firmar la paz en cualquier momento de la partida, siempre que ambas partes estén de acuerdo en firmarla. Para ello, solo deben voltear sus respectivos discos indicadores. También se firma la paz automáticamente cuando alguno de ellos cambia de ética **(véase el apartado 6.2.2)**.

4.8 Tecnologías

Los jugadores pueden realizar acciones de investigación para mejorar los conocimientos de su raza en cinco campos tecnológicos: Poder militar, Espiritualidad, Propulsión, Robótica y Genética. Todos los jugadores disponen de un tablero personal que muestra las cinco tecnologías divididas en seis niveles de desarrollo, cuyo nivel actual en cada una de ellas está indicado por un cubo de nivel tecnológico de su color. Normalmente empiezan en el primer nivel en cada una de las tecnologías, pero algunos Pueblos Estelares y algunos sectores de inicio permiten comenzar con alguna de las tecnologías en su segundo nivel. Mejorar los niveles tecnológicos proporciona a los jugadores capacidades y acciones cada vez más poderosas. Un nivel ganado ya no se pierde durante el resto de la partida, y el jugador obtiene los nuevos beneficios inmediatamente (no son acumulativos). **Para más detalles, véase la página 30.**

4.9 Eras

Las ocho rondas de la partida transcurren temáticamente a lo largo de tres "Eras", que se encuentran indicadas a lo largo del marcador de rondas. Al comenzar la partida hay una Primera Era Luminosa (las dos primeras rondas) seguida por una Era Oscura (las cuatro rondas centrales) y terminando con una Segunda Era Luminosa (las dos últimas rondas). Todas están vinculadas a la loseta de la Historia Galáctica, que es la que determina las condiciones en las que se obtienen P.D. al final de cada ronda. Las eras luminosas están relacionadas con la ética luminosa (**STO**) y otorgan P.D. en la vertiente pacífica del juego. En cambio, la Era Oscura está ligada a la ética oscura (**STS**), y otorga P.D. a los jugadores que hayan realizado acciones hostiles o que estén en guerra con alguien. **Véase apartado 6.4.**

4.10 Marcador de población

Cada jugador dispone de un tablero con un marcador de población que le permite llevar la cuenta del censo de su civilización. En la preparación, se colocan los discos de población tapando cada uno de los espacios del marcador exceptuando el espacio inferior derecho, que corresponde a la población del mundo capital (indicado con un "6"). Cada vez que un jugador retira un disco del marcador de población para colocarlo en un planeta, debe retirarlo del espacio ocupado a la izquierda del primer espacio libre. Y de forma inversa, si algún disco tiene que ser devuelto al marcador de población, deberá colocarlo tapando el siguiente espacio vacío a la derecha del último espacio ocupado. El espacio visible con el número más alto indica cuál es la **población** que tiene actualmente la civilización. Dicho valor se transformará en P.D. al final de la partida. Además, dependiendo de la población que indique el tablero en cada momento, se producen más o menos naves cada vez que el jugador resuelva su acción de Construir Naves **(para más detalles sobre la acción de Construir Naves, véase la página 29)**.

5. Preparación

Nota: En las partidas de solo uno o dos jugadores hay algunas modificaciones en las reglas. Se encuentran explicadas en el reglamento para el modo de juego en solitario, o en la variante para dos jugadores del apartado 8.3 de este reglamento.

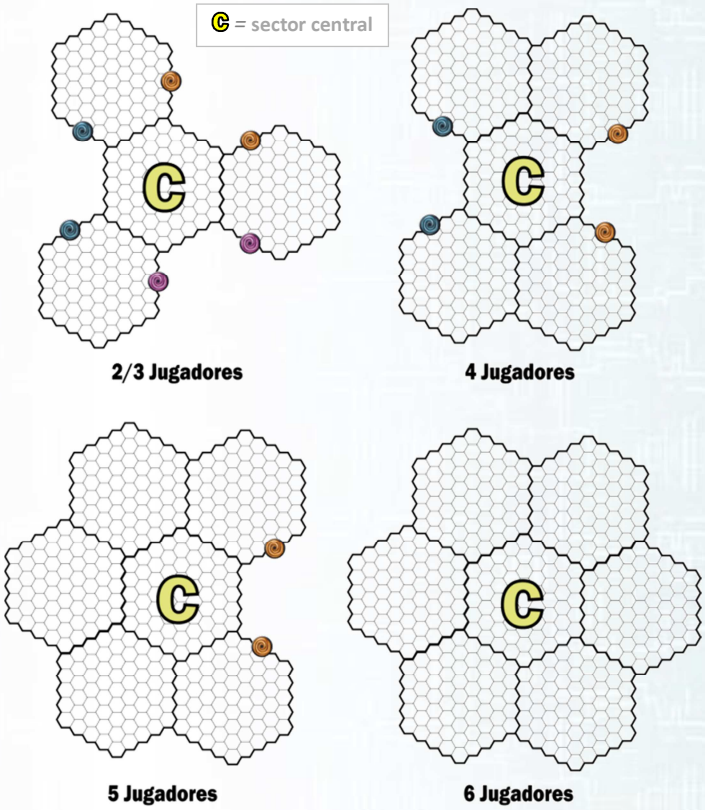
1. El tablero de rondas y puntuación:

a) Coloca el tablero de rondas y puntuación a un lado de la mesa.
b) Coloca el **peón gris** en el espacio más a la izquierda del marcador de rondas (indicado con una flecha)
c) Elige al azar una loseta de **Historia Galáctica** y colócala en el rectángulo que pone *Galactic Story*.
d) Elige al azar una loseta de **Hito Galáctico** y colócalo en el rectángulo que pone *Galactic Goal* (opcional).

Nota: Si todos los jugadores están de acuerdo pueden elegir la combinación de Historia/Hito que prefieran para la partida.

2. Montar el tablero de juego:

a) Elige al azar una loseta de sector y colócala en el centro de la mesa (pon cualquiera de sus lados bocarriba). Esta loseta será el **sector central**.
b) Elige al azar tantas losetas de sector como jugadores haya en la partida y encájalas al sector central reproduciendo el correspondiente diagrama de la derecha. Aleatoriza el lado y la orientación de las losetas. Estos son los sectores desde donde comienzan los jugadores (véase el paso 3-B).
c) En las partidas de 2 a 5 jugadores, coloca fichas de **agujero de gusano** en los bordes del tablero de juego, reproduciendo el correspondiente diagrama de la derecha. Las fichas que coloques a ambos lados de cada "hueco" del tablero tienen que ser del mismo color. Para saber en qué casillas hexagonales deben colocarse busca una pequeña marca (•) en el borde de las losetas pertinentes.



d) Coloca las fichas de **planeta neutral** en el tablero de juego siguiendo este procedimiento:
   - ***En cada sector menos el sector central*** se colocan 6 fichas si es un sector de siete planetas o 7 fichas si es un sector de ocho planetas, compuestas de 2 fichas de tipo primitivo, 2 de tipo avanzado y 2 o 3 de tipo deshabitado. Una vez seleccionadas las fichas, mézclalas y coloca aleatoriamente y bocabajo una en cada casilla de planeta, menos en la casilla del planeta principal (déjalo sin ficha). Repite este proceso para el resto de sectores exteriores.
   - ***En el sector central*** se colocan tantas fichas como planetas haya en el sector. Para hacerlo, primero selecciona 3 fichas para cada uno de los tres tipos posibles (9 fichas en total, y por lo tanto sobrará alguna). Mézclalas y coloca aleatoriamente y bocabajo una en cada casilla de planeta (también en el planeta principal). Las fichas sobrantes se devuelven a la caja.

e) Mezcla todas las fichas de **reliquia ancestral** y coloca aleatoriamente y bocabajo una en cada casilla de planeta del **sector central** (también en el planeta principal). Puedes ponerlas encima de las fichas de planeta neutral. Las fichas sobrantes se devuelven a la caja, sin mirarlas.

3. Preparación de los jugadores:

a) Cada jugador elige un color y recibe los componentes del mismo: 39 discos de población, 1 miniatura de mundo capital, 16 miniaturas de nave básica, 5 cubos de nivel tecnológico, 6 fichas ovaladas de acción, 5 fichas de señuelo (valor cero), 5 indicadores de flota, 1 disco de puntuación, 1 disco traslúcido, 1 loseta "reserva de emergencia", 1 tablero de tecnologías y 1 tablero de población.

b) Asigna un sector diferente a cada jugador. Por norma general, a cada jugador le corresponde el sector que se encuentra más cerca de su zona de la mesa. El sector central no puede ser asignado. Cada jugador coloca su miniatura de **mundo capital** y **3 naves básicas** de su color en la casilla del **planeta principal** del sector que se le ha asignado. El resto de naves básicas se dejan aparte, formando una reserva de naves.

c) Cada jugador dispone sobre su zona de la mesa sus **tableros de tecnologías y de población**.

d) Cada jugador coloca los **discos de población** de su color cubriendo todos los espacios del marcador de su tablero de población, excepto el espacio situado en la parte inferior derecha (indicada con un "6").

e) Cada jugador coloca sus **cubos de nivel tecnológico** en cada uno de los cinco espacios situados más a la izquierda de su tablero de tecnologías (Nivel I en cada tecnología).

f) Todos los jugadores colocan su **disco de puntuación** en la casilla "0" del marcador de P.D. del tablero de rondas y puntuación.

g) Cada jugador deja sus **indicadores de flota** cerca de su zona de juego, mezclados y bocabajo.
Excepción: Ambos lados del indicador "D" muestran su letra, y por lo tanto siempre permanecerá visible.

h) Cada jugador deja sus **fichas ovaladas de acción** cerca de su zona de juego, mezcladas y bocabajo.

i) Cada jugador recibe 5 fichas cuadradas de **investigación**, una por cada tipo de tecnología, y 2 fichas cuadradas de **cambio en el orden de turno**, una para subir y otra para bajar en el orden de turno. Después las mezcla conjuntamente y las deja bocabajo junto a sus fichas ovaladas de acción.

j) Cada jugador recibe tantos discos indicadores de **diplomacia** como jugadores haya en la partida menos uno. Concretamente debe tener uno de cada color en juego menos el suyo (vinculando cada indicador a cada uno de sus oponentes). Debe colocarlos en su zona de juego por el lado de paz bocarriba.

k) Sortea el **orden de turno** para la primera ronda. Cada jugador recibe el indicador octogonal cuyo número indique su posición en el orden de turno, y lo coloca en su zona de juego de modo que sea visible para todos. En las partidas con menos de seis jugadores se devuelven los indicadores sobrantes a la caja.

4. Finalizando la preparación:

a) Crea una reserva general de componentes, compuesta por las fichas numéricas (valores 1, 2, 3, 4, 5 y 10), los discos blancos, las fichas de táctica avanzada, los soportes para flotas, y las fichas de +/- 50/100 P.D.

b) Forma un mazo bocabajo con las **cartas de dominación**, barájalo y déjalo cerca del tablero de rondas y puntuación. Después reparte a cada jugador 1 carta al azar, que ya puede ver (manteniéndola en secreto).

c) Reparte a cada jugador 2 losetas de **Pueblo Estelar** seleccionadas al azar. Tras examinarlas, cada jugador debe quedarse con una de las losetas y descartar la otra. Si es necesario, los jugadores hacen su elección siguiendo el orden de turno establecido. Las losetas descartadas y las sobrantes se devuelven a la caja.

d) Cuando todos los jugadores hayan elegido su loseta de Pueblo Estelar, tienen que decidir con qué **ética** (STO O STS) quieren comenzar. Todos los jugadores deben elegir en secreto una de las dos opciones y luego revelar simultáneamente dicha cara de la loseta y colocarla bocarriba en su zona de juego.

e) Cada jugador aplica la **bonificación inicial** de su Pueblo Estelar **(véase Apéndice 1: Pueblos Estelares)**.
Ejemplo: *Laura quiere jugar con la Coalición de Ankara, y ha decidido empezar con la ética STO (luminosa). Por ello recibe una bonificación inmediata de 2 P.D. Si en un momento posterior de la partida quiere voltear la loseta ya no recibirá las 2 naves extra que hubiera recibido empezando con la ética STS (oscura).*

f) Cada jugador aplica la **bonificación inicial** de su sector **(véase Apéndice 6: Sectores)**.
Ejemplo: *El sector desde donde comienza Laura es Alpha Draconis. Este sector le proporciona la bonificación inmediata de comenzar en el nivel II en su tecnología de Poder Militar.*

> **Nota**: Si la bonificación inicial de tu pueblo estelar y la de tu sector indican la misma recompensa (por ejemplo comenzar en el nivel II de una misma tecnología) aplica solamente una de ellas. A cambio, la segunda bonificación será avanzar al nivel II en cualquier otra tecnología a tu elección. Si varios jugadores se encuentran en esta misma situación, eligen sus opciones siguiendo el orden de turno que se haya establecido previamente.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN PARA 3 JUGADORES

1. Tablero de rondas y puntuación
2. Tablero de tecnologías
3. Tablero de población
4. Hoja de referencia del jugador
5. Fichas numéricas
6. Tablero de juego
7. Carta de dominación (en mano)
8. Pueblo Estelar

9 **Hoja de referencia de combate e iconografía**

10 **Fichas de +50/-50 /+100 P.D.**

11 **Fichas de táctica avanzada**

12 **Fichas de jugador**: orden de turno (octogonal), discos indicadores de diplomacia, indicadores de flota, fichas ovaladas de acción, fichas cuadradas de investigación y cambio en el orden de turno, fichas de señuelo, naves.

13 **Loseta "reserva de emergencia"**

14 **Soportes para flotas**

6. Fases de la partida

Nota: En las partidas de solo uno o dos jugadores, hay algunas modificaciones en las reglas. Se encuentran explicadas en el reglamento para el modo de juego en solitario, o en la variante para dos jugadores del apartado 8.3 de este reglamento.

Una partida tiene ocho rondas, y cada una está dividida en cuatro fases:

I. **Movimiento y combate**
II. **Progreso**
III. **Comercio**
IV. **Puntuación de la ronda**

Una vez realizadas todas las fases comienza una nueva ronda, que se indica avanzando el peón gris una casilla hacia adelante en el marcador de rondas. Tras la octava y última ronda se procede a la puntuación del final de la partida.

6.1 Fase de movimiento y combate

En esta primera fase de cada ronda, cada jugador realiza un **único turno** en el orden establecido por las fichas octogonales de orden de turno. El jugador correspondiente en cada momento (el jugador activo) debe resolver su turno siguiendo estos tres pasos consecutivamente:

Paso 1: Crear flotas *(opcional)*
Paso 2: Mover naves *(opcional)*
Paso 3: Batallas *(si se producen)*

Antes o durante el paso de **mover naves**, también puede gastar sus **visiones** y/o **reorganizar sus flotas**.

6.1.1 Crear flotas

Al comienzo de su turno (antes de empezar a mover sus naves) el jugador activo puede opcionalmente crear nuevas flotas a partir de sus naves básicas. Solo puede crearlas en los planetas que controla, es decir, en los que tenga uno o más discos de población (incluyendo su planeta capital). Se pueden crear varias flotas en un mismo planeta.

Para crear una flota, el jugador primero debe anunciar cuáles de las naves básicas pasarán a formar parte de la nueva flota, retirándolas del tablero y devolviéndolas a su reserva personal. Después, debe coger fichas numéricas de la reserva general por valor de las naves que haya retirado (respetando siempre el total de unidades en la conversión) y formando un montón con esas fichas en la casilla del planeta. Por último, el jugador debe colocar encima del montón de fichas uno de los indicadores de flota que tenga disponibles, asignándole con ella una táctica. **Para más detalles sobre la estructura de las flotas, véase el apartado 4.6.**

Nota: Los soportes para flotas incluidos en la versión "deluxe" del juego pueden ser utilizados para una mayor comodidad en el manejo de las flotas.

Ejemplo: *Juan quiere empezar la partida creando una flota. En su primer turno de movimiento y combate lo primero que hace es devolver a su reserva personal sus 3 naves básicas situadas en su planeta capital y sustituirlas por fichas numéricas. Decide coger un "2" y un "1" de la reserva general y también dos fichas "0" (de señuelo) de su zona. Forma un montón con las cuatro fichas, le añade un indicador de flota "D", y coloca la flota en la casilla donde estaban anteriormente las naves básicas. Una vez completado el proceso, "pasa" y avanza al paso de mover naves.*

Intercambiar indicadores de flota: Si antes de mover sus naves el jugador activo tiene flotas en distintas casillas de planeta que él controla, puede intercambiar sus indicadores de flota sin mostrarlos al resto de jugadores, sin alterar las fichas numéricas. También puede hacer este intercambio de indicadores con los que tenga disponibles (sin usar).

Nota: Está permitido farolear con el intercambio de indicadores, dejándolos tal y como estaban inicialmente.

6.1.2 Mover naves

En este paso de su turno, el jugador activo puede mover **todas sus naves** (o todas las que quiera) desplazándolas por las casillas del tablero de juego. Puede decidir no mover ninguna de ellas.

Cada nave que se encuentra en el tablero de juego (flotas incluidas) puede moverse desde su casilla hasta otra adyacente tantas veces seguidas como su **rango de movimiento** (icono anterior), que depende del nivel que el jugador haya alcanzado en la tecnología de **Propulsión**. Cuando una nave se mueve debe hacer su desplazamiento por completo, agotando todo o parte de su rango. Dicha nave ya no podrá moverse más hasta la siguiente ronda (en el correspondiente paso de mover) salvo en caso de retirarse antes o tras un combate (véase págs. 17 y 18).

Nota: No hay ningún límite en la cantidad de naves y colores diferentes (en naves/flotas) que pueden ocupar una misma casilla.

EXPLORAR: Una de las características principales del movimiento es la exploración de los planetas neutrales. Cada planeta de la galaxia que no está controlado por un jugador es un planeta neutral, que puede estar deshabitado, habitado por seres primitivos o habitado por sociedades avanzadas. Está indicado por las fichas de **planeta neutral** colocadas bocabajo en las casillas de planeta. Además, los planetas del sector central también tienen una ficha de **reliquia ancestral**, que proporciona una recompensa o habilidad al jugador que gana el control del planeta (véase pág. 27).
Si una nave (o más de una) se encuentra en una casilla en la que hay una ficha de planeta neutral y/o una ficha de reliquia ancestral, puede explorarlas. Eso significa que el jugador correspondiente puede mirar en secreto el anverso de la/s ficha/s y luego dejarlas nuevamente en su sitio, bocabajo. Un jugador puede explorar las fichas permanentemente durante todo el tiempo en que sus naves permanezcan allí (pudiendo revisar la información incluso fuera de su turno) pero no puede ojear las que fueran exploradas en rutas pasadas; tendrá que recordarlas o revisitarlas. Una nave tampoco puede explorar fichas en mitad de su movimiento, es decir, en casillas por las que pase sin detenerse.

Deshabitado

Primitivo

Avanzado

VISIONES

Una visión es la capacidad telepática de conectarse al "todo" y adentrarse en su recuerdo para ver de forma remota cualquier evento sucedido en el universo.

Antes o durante el paso de mover naves de su turno, el jugador activo puede tener la capacidad de mirar en secreto las fichas del tablero de juego de forma remota (sin importar a qué distancia estén de sus naves o planetas) o la carta superior del mazo de cartas de dominación. La capacidad de ojear más o menos elementos dependerá del nivel de **Espiritualidad** que el jugador haya alcanzado en su tablero de tecnologías, que es lo que le proporciona las **visiones** (el icono de telepatía) que puede gastar en cada turno. Por cada visión, un jugador puede elegir entre:

- Ojear 1 ficha de **planeta neutral**.
- Ojear 1 ficha de **reliquia ancestral**.
- Ojear la carta superior del mazo de cartas de dominación.
- Ojear todas las fichas de 1 **flota de otro jugador**, incluyendo la letra del indicador de flota.
  Requisito: Tener un nivel de Espiritualidad superior al nivel del jugador objeto de la visión.

Nota 1: Para ojear la ficha de planeta neutral y la ficha de reliquia ancestral de un mismo planeta se precisan 2 visiones separadas, a diferencia de cuando un jugador puede ojearlas explorando con una nave.

Nota 2: No se pueden revisar las fichas o cartas que se hayan ojeado anteriormente por medio de visiones. El jugador tendrá que recordarlas, o volver a gastar visiones para ojearlas de nuevo.

Nota 3: Las visiones que no se gasten durante un turno no se guardan para las futuras rondas.

NEBULOSAS (Anomalía)

Estas brillantes nubes de gas son uno de los fenómenos astronómicos más energéticos del universo. No son peligrosas para las naves, pero suelen evitarse ya que resulta muy fácil perderse en ellas.

Las nebulosas pueden ser un obstáculo en el movimiento si se quiere atajar por ellas en un solo turno, pero por otro lado resultan útiles para impulsarse en el transcurso de dos turnos. Para entrar en una casilla de nebulosa desde cualquier otra casilla (incluso desde otra casilla de nebulosa) las naves tienen que consumir una casilla adicional de su rango de movimiento, o dicho de otra forma, gastando dos puntos de su rango. Sin embargo, si una nave comienza su turno dentro de una nebulosa el rango de movimiento de dicha nave se incrementa en +2 para el turno actual, con respecto al que tenga de base. Por esta razón las nebulosas pueden ser utilizadas para mover a largo plazo de forma más eficiente.

Nota: Salir de una nebulosa no conlleva ningún coste extra en el rango; solo aplica al entrar en la casilla.

Ejemplo: *David quiere explorar un planeta del sector central que está situado a 7 casillas de distancia de una de sus naves. Teniendo en cuenta que se encuentra en el primer nivel en la tecnología de Propulsión y que por ello su rango de movimiento es de 3 (cada turno), necesitaría tres turnos para llegar al planeta con su propulsión actual. Así que decide entrar en una casilla de nebulosa que hay a dos casillas de distancia de la nave, situada por el camino en esa misma dirección. Entrar ahí le hace perder 1 punto adicional de su rango, y pese a que se ha movido solo dos casillas consume todo su rango. En la siguiente ronda la nave de David parte desde dentro de la nebulosa, a 5 casillas de distancia de su objetivo. Por suerte, su nave ahora tiene +2 a su rango de movimiento (para gastar este turno) gracias a la energía de la nebulosa, que añadido a su rango de base (3) le permite mover hasta 5 casillas y alcanzar ya el planeta.*

AGUJEROS DE GUSANO

Los puentes de Einstein-Rosen, más conocidos como agujeros de gusano, son "atajos" que conectan dos puntos del espacio muy alejados entre sí. Esto permite a las naves espaciales viajar a los confines de la galaxia en una fracción de segundo.

Un agujero de gusano conecta dos casillas no adyacentes, cada una de ellas ubicada en el borde de un sector. Estas casillas están indicadas por las fichas de agujero de gusano del mismo color. El túnel imaginario que une a ambas fichas permite a las naves "saltar" de una casilla a la otra como si fueran adyacentes (consumiendo el punto de rango habitual). No se puede saltar hacia las casillas con un agujero de otro color. Cualquier nave puede detenerse o pasar por cualquier casilla que contenga una ficha de agujero de gusano sin necesidad de utilizar su efecto.

Nota 1: El número de agujeros de gusano en el tablero de juego varía en función del número de jugadores que haya en la partida. Con 6 jugadores no hay ningún agujero de gusano en juego.

Nota 2: El movimiento a través de un agujero puede ser bloqueado **(véase apartado 7.2.3)**.

ESTRELLAS DE NEUTRONES (Anomalía)

La masa de estos astros pulsantes es tan abismal que aplastaría con su gravedad a cualquier nave que se acercase a ellas. Pero con la tecnología adecuada es posible hacerlo, y utilizar su energía.

Las estrellas de neutrones son inaccesibles para las naves al comienzo de la partida. Pero cuando un jugador alcanza el quinto nivel en la tecnología de Propulsión puede acceder con sus naves a dichas casillas, e incluso puede utilizarlas para activar **Portales tipo 2** **(véase Portales, abajo)** y hacer que sus naves "salten" desde allí hacia otros planetas o estrellas de neutrones, o viceversa.

PORTALES

Los portales intergalácticos pueden "plegar" el espacio y generar un agujero de gusano artificial. Por esta razón, es uno de los inventos más destacados para el desarrollo espacial.

Los jugadores que alcanzan el tercer nivel en la tecnología de Propulsión obtienen la habilidad de activar portales durante el movimiento de sus naves. Un portal permite que estas puedan teletransportarse a otro lugar, ignorando la distancia que separa a ambas casillas y tratándolas como si fueran adyacentes. Estos "saltos" flexibilizan mucho el movimiento de sus naves a los jugadores, a veces evitándoles tener que perder varios turnos recorriendo casillas intrascendentes antes de alcanzar su destino.

Un jugador puede activar un portal antes o incluso en mitad del movimiento de una nave (ya sea una nave básica o una flota). Es una acción gratuita que no se representa mediante ninguna ficha; simplemente se declara al resto de jugadores la activación del portal y acto seguido se efectúa el teletransporte de las naves hacia la nueva casilla (consumiendo el punto de rango habitual). Un portal solo puede ser activado si ambas casillas que lo conectan (tanto la de entrada como la de salida) cumplen con los requisitos necesarios en función del tipo de portal generado:

Portales tipo 1 ***(Propulsión en el nivel III o IV)***: Estos portales pueden activarse en cualquier casilla de planeta que esté controlado por el propio jugador y cuyo número de discos de población sea de 3 o más. Las naves pueden teletransportarse a cualquier casilla de planeta que también cumpla estas características.

Portales tipo 2 ***(Propulsión en el nivel V)***: Estos portales mejoran notablemente la opción anterior, ya que pueden activarse en cualquier casilla de planeta del tablero, excepto las que estén controladas por jugadores "enemigos" (con los que esté en guerra). Por lo tanto, se pueden activar en todos los planetas propios, en todos los planetas de otros jugadores con los que mantenga la paz y en todos los planetas neutrales. Además también pueden activarse en las casillas de las estrellas de neutrones. Las naves pueden teletransportarse a cualquier casilla que también cumpla estas características.

Nota 1: El número de portales que se pueden activar en cada turno o en una misma casilla es ilimitado.

Nota 2: Los portales no pueden ser utilizados para ninguna otra finalidad que no sea la del movimiento de las naves durante el turno del jugador. No pueden ser activados en las retiradas, y tampoco se tienen en cuenta para calcular las distancias o el límite de población de los planetas.

Nota 3: El movimiento a través de un portal puede ser bloqueado **(véase apartado 7.2.3)**.

REORGANIZACIÓN DE FLOTAS

Un Pueblo Estelar dispuesto a conquistar la galaxia necesita construir muchas naves, tanto para expandirse como para combatir a sus enemigos. Por esta razón, una buena reorganización de sus flotas resulta fundamental para optimizar sus recursos navales.

Antes o durante el paso de mover naves de su turno un jugador puede reorganizar libremente sus flotas. Esto significa que sus naves básicas en juego pueden introducirse en las flotas que el jugador ya tenga desplegadas, o de forma inversa, hacerlas abandonar las flotas a las que pertenecen para convertirse en naves básicas. No hay ninguna restricción en cuanto al orden o a la cantidad de acciones de este tipo que se pueden realizar durante el turno. Se pueden hacer durante los propios movimientos; El jugador podría, por ejemplo, ampliar una flota varias veces mientras se mueve, "recogiendo" naves situadas en otras casillas. Eso sí, deberá controlar minuciosamente que ninguna nave se mueva nunca más casillas de las que le permita su rango de movimiento.

A diferencia de cuando se crean flotas nuevas **(véase el apartado 6.1.1)** estas reorganizaciones en las flotas se pueden hacer en **cualquier casilla** del tablero (incluso en las de espacio vacío). Las acciones posibles son:

- **Aumentar una flota**: Un jugador puede convertir naves básicas de su color en fichas numéricas y añadirlas a una de sus flotas que esté situada en la misma casilla. Para hacerlo, primero debe retirar todas las naves básicas que quiere sustituir (devolviéndolas a su reserva de naves) y luego coger fichas numéricas de la reserva general por el mismo valor y colocarlas boca abajo junto a las otras fichas de la flota. Debe verificar el cambio con el resto de jugadores.

- **Disminuir una flota**: Un jugador puede convertir las fichas numéricas de una de sus flotas en naves básicas de su color, cuyas miniaturas se colocan en la misma casilla. Para hacerlo, primero debe retirar de la flota las fichas numéricas que quiere sustituir (devolviéndolas a la reserva general) y luego coger de su reserva de naves tantas miniaturas de nave como el valor combinado de las fichas devueltas y colocarlas en la casilla correspondiente. Debe verificar el cambio con el resto de jugadores.

- **Disolver una flota**: Es básicamente la misma acción que al disminuir una flota, pero llegando al extremo de vaciarla por completo (ya sea dejándola sin fichas numéricas o dejándola solo con fichas de señuelo, de valor cero). Cuando esto ocurre, dicha flota se disuelve y el indicador con la táctica se devuelve a la reserva del jugador, sin revelarla. Disolver flotas puede resultar muy conveniente al principio del turno para recuperar un indicador de flota que el jugador necesite, pudiendo crear una nueva flota con dicho indicador (si se hace antes de empezar a mover naves).

- **Transferencia entre flotas**: Un jugador puede transferir fichas numéricas de una flota a otra, si ambas se encuentran en una misma casilla. En este caso no es obligatorio mostrar las fichas numéricas al resto de jugadores, ya que en ningún momento es necesario hacer cambios con la reserva general.

  Nota: Los jugadores pueden farolear con la transferencia y dejar las fichas tal y como estaban al principio.

- Partiendo de las anteriores opciones, los jugadores pueden reorganizar sus flotas de otras tres formas: **Unir dos flotas** – En esencia disolviendo una de ellas y a la vez transfiriéndole sus fichas a la otra; **Dividir una flota en dos (*)** – En esencia creando una nueva flota y a la vez transfiriéndole parte de sus fichas de la otra; **Intercambiar indicadores de flota en una misma casilla** – Es como si las dos flotas se transfirieran mutuamente todas sus naves. En todos estos casos no hay que mostrar las fichas al resto de jugadores, ya que en ningún momento es necesario hacer cambios con la reserva general.

  (*): Al dividir una flota en dos, se deben respetar igualmente los requisitos de la creación de nuevas flotas, tanto en la obligatoriedad de estar en un planeta controlado por el jugador que crea la flota, como en el requisito de no haber empezado a mover ninguna nave todavía.

Importante: Un jugador solo puede reorganizar sus flotas durante su turno, y siempre antes de que termine su paso de mover naves. Durante el paso de batallas o en cualquier otra fase de la ronda (incluyendo la fase de progreso) **NO** están permitidas las acciones de reorganización.

6.1.3 Batallas

Cuando el jugador activo concluye su paso de mover naves, debe resolver obligatoriamente todas las batallas que surjan en las casillas donde estén sus naves. Las batallas se desarrollan en el "espacio exterior" (los planetas no intervienen) y solamente participan en ellas las naves del jugador activo y sus **naves enemigas** (las de los jugadores con los que esté en guerra) en las casillas donde haya contacto entre ellas.

Una batalla puede surgir si el jugador activo ha movido sus naves hacia una casilla ocupada por naves enemigas, pero también si opta por no moverlas de una casilla donde ya hubiera naves enemigas (esto ocurre si en la fase de progreso de la ronda anterior se declaró una guerra entre ambos jugadores). En cualquier caso, las naves del jugador activo conforman siempre el **bando atacante**, mientras que las naves del resto de jugadores que participan en las batallas conforman el **bando defensor**. En este sentido, no importa cuál de los jugadores ha declarado la guerra o en qué casilla se produce la batalla; el jugador activo es quien ha tenido la opción de mover sus naves para evitar el enfrentamiento, y por lo tanto, si no lo ha hecho significa que habrá optado por atacar.

En caso de producirse batallas en varias casillas del tablero, se deben resolver de una en una (por completo) en el orden que decida el jugador activo, independientemente de contra quién sea cada batalla. Es importante recalcar que solo se resuelven aquellas batallas en las que esté implicado el jugador activo, ya que la resolución de otras posibles batallas entre jugadores ajenos se hará durante el paso de batallas de uno de los jugadores implicados.

Nota: Si en la casilla de la batalla también hay naves de terceros que mantienen la paz con el jugador activo, sus naves permanecen al margen en todo momento y no participan en el combate. Tampoco pueden retirarse voluntariamente de la casilla.

Pacto defensivo: Si en una casilla de batalla hay naves de más de un jugador enemigo con respeto al jugador activo, automáticamente todas ellas forman un único bando defensor temporal, para combatirlo. Esto significa que sus naves unen sus fuerzas de combate para intentar vencer (incluso estando también en guerra entre ellos).

Retirada antes del combate

Al resolver cada batalla, lo primero que hay que hacer es determinar si el jugador o jugadores del **bando defensor** pueden retirar sus naves de la casilla para eludir el combate. Pueden hacerlo si cumplen con alguna de estas condiciones:

- Tener un nivel de **Espiritualidad** superior al del jugador activo.
  El conocimiento de la "fuerza viva" le permite a las naves defensoras predecir el ataque y esquivarlo.
- Tener un nivel de **Propulsión** superior al del jugador activo.
  Las naves defensoras son mucho más rápidas que las del atacante, pudiendo escapar fácilmente de ellas.
- **La flota "E"** puede retirarse antes de cualquier combate en el que participe dentro del bando defensor, gracias al efecto de su táctica. El jugador que la controla deberá revelar el indicador para demostrar que dispone de la habilidad. **Para más detalles sobre las diferentes tácticas de flota, véase el recuadro de la página 19.**

Si un jugador cumple con alguna de las anteriores condiciones, puede eludir el combate. Si decide hacerlo, debe mover sus naves hacia una casilla adyacente a su elección pero que no contenga naves enemigas (en guerra con él). Está permitido retirarse hacia una casilla de nebulosa adyacente. No se puede efectuar la retirada utilizando agujeros de gusano ni portales. En el caso que todas las casillas adyacentes contengan naves enemigas, el jugador puede retirarse hacia una de las siguientes casillas más cercanas. Si hay varios jugadores que pueden retirarse antes de una misma batalla, las respectivas retiradas deben efectuarse siguiendo el orden de turno.

Nota: Cada jugador debe decidir entre combatir o retirar todas sus naves si tiene un nivel de Espiritualidad o de Propulsión superior al del jugador activo. No puede decidir retirar parte de ellas. La única excepción es en el caso especial de la flota "E" **(página 19)**

Combate

Una vez que se hayan efectuado las posibles retiradas, si aún quedan naves del bando defensor en la casilla de la batalla se produce el combate o enfrentamiento, que debe resolverse siguiendo estos pasos:

1.) Se revela la información de todas las fichas en las flotas que participan en el combate. **Excepción**: Si alguna flota del bando defensor tiene la táctica "E" con táctica avanzada "x2" puede retirarse tras llegar a este punto.

> **Nota**: Todas las naves implicadas en la batalla que no se hayan retirado deben participar obligatoriamente en el combate.

2.) Se hace el recuento del total de naves que tiene cada uno de los bandos en la casilla, incluyendo tanto las naves individuales como las naves en las flotas.

3.) Se calcula la **fuerza de combate** (**F.C.**) para cada bando. Este total se obtiene de la multiplicación del número de naves que hay en el bando por el **valor de combate (V.C.)** que aporta individualmente cada nave, determinado por la tecnología de **Poder Militar** del jugador que la controla. Cada nave puede aportar un valor de combate comprendido entre 1 y 10, de base.

A este valor de base, también deben aplicársele las bonificaciones de las tácticas de las flotas "**A**" y "**C**" que participan en el combate (véase pág. 19); Cada nave que pertenezca a una de estas flotas debe ajustar su V.C. con su bonificación correspondiente.

4.) El bando que haya obtenido la F.C. más alta es declarado el **bando vencedor**, y recibe inmediatamente 3 P.D. si alguna de sus flotas está asociada a la táctica avanzada de **+3** (véase pág. 19). En caso de empate en F.C., vence el bando que tenga el mejor nivel de Poder Militar. Si persiste el empate, vence el bando defensor.

5.) El vencedor decide cuales de las naves del bando derrotado son destruidas a consecuencia del combate. Puede destruirlas todas, ninguna, o parte de ellas (eligiéndolas separadamente para cada uno de los jugadores derrotados, si fuese el caso). La decisión debe ser comedida, ya que un combate "encarnizado" sin una clara superioridad puede acarrear la destrucción de muchas de las naves del vencedor (véase el siguiente paso).

6.) Si la F.C. del bando vencedor ha sido el **triple** (o superior) a la F.C. del bando derrotado, el vencedor puede destruir todas las naves enemigas sin ninguna contrapartida. Pero si dicha ratio no alcanza a ser de 3:1, el bando vencedor también sufre **pérdidas** en combate. Deberá destruir tantas naves suyas como la mitad de las que haya destruido del bando derrotado, redondeando hacia arriba. Si, por ejemplo, ha destruido 7 naves enemigas, deberá destruir 4 de sus propias naves (o todas las que pueda si tiene menos de esa cifra). Podría darse el caso de que sean destruidas todas las naves de la casilla, dejándola vacía pese a haber un vencedor.

> **Nota**: En el caso especial en que el bando defensor esté formado por más de un jugador (**pacto defensivo**) y todos ellos sean declarados los vencedores del combate, será el jugador del bando vencedor que tenga más naves en la casilla el que decidirá cuantas naves son destruidas en el bando derrotado, y por ende cuantas naves se pierden en el bando vencedor (puede decidir cuáles de las naves se destruyen, pudiendo elegir las de los otros vencedores). En caso de empate en naves entre los jugadores vencedores, el orden de turno determina cuál de ellos será el jugador que decida las posibles pérdidas.

7.) Las naves del jugador o jugadores derrotados que hayan sobrevivido al combate deben **retirarse** de la casilla. El jugador que las controla debe mover dichas naves hacia una única casilla adyacente que no contenga naves enemigas (en guerra con él) del mismo modo que en las retiradas antes del combate. En el caso en el que haya naves de varios jugadores que deban retirarse, las respectivas retiradas se efectúan en el orden de turno.

> **Nota**: Los discos de población nunca se ven afectados por un combate o una retirada. Si el combate se ha producido en un planeta controlado por un jugador del bando derrotado, sus discos de población siguen permaneciendo allí (por ahora).

8.) Tras el combate todas las flotas del tablero vuelven a su estado normal, ocultando de nuevo su información.

Una vez resueltas todas las batallas del jugador activo, comienza el turno de movimiento y combate del siguiente jugador. Tras el turno del último, termina la fase de movimiento y combate y comienza la fase de progreso.

TÁCTICAS: Cada indicador de flota tiene una letra (A, B, C, D o E) en su anverso que la relaciona a una táctica y a su correspondiente bonificación, aplicable a las naves que la conforman:

A **Asalto:** En todos los combates, cada nave de esta flota suma **+1** a su valor de combate **(V.C.)**

B **Bombardeo:** Al conquistar o liberar un planeta, **cada 2 naves** que haya en esta flota suman **+1 nave** extra. Por ejemplo, 5 naves en esta flota cuentan como 7 en las conquistas y liberaciones.

C **Contraataque:** En los combates en las que esta flota se enfrente a cualquier flota "**A**", cada nave de esta flota suma **+2** a su valor de combate **(V.C.)**

D **Distancia:** Al mover durante su turno, cada nave de esta flota suma **+1** a su **rango de movimiento**. Si una nave se separa de esta flota pierde el "rango extra" inmediatamente. Cualquier flota que haya utilizado esta bonificación durante su movimiento no puede disolverse, ni sus naves pueden abandonar la flota hasta la siguiente ronda.

El indicador muestra la letra "**D**" tanto en el anverso como en el reverso de la ficha, permaneciendo siempre visible.

E **Evasión:** Esta flota puede **retirarse antes del combate** si pertenece al bando defensor en una batalla (es decir, durante el turno de otro jugador) pudiendo hacerlo al margen de los niveles de Espiritualidad y Propulsión que tenga el atacante. Para efectuar la retirada, el jugador que controla la flota debe revelar el anverso del indicador "**E**" para demostrar que la flota tiene esta bonificación (después debe devolver el indicador nuevamente a su sitio y bocabajo).

Nota: Las otras flotas o naves que el jugador tenga en la casilla donde se encuentra su flota "E" no se benefician de esta bonificación. La flota "E" puede retirarse por su cuenta, de forma excepcional.

TÁCTICAS AVANZADAS: Al alcanzar ciertos niveles en la tecnología de **Poder Militar** los jugadores obtienen fichas de táctica avanzada para mejorar las capacidades de sus flotas. Estas fichas se colocan en el tablero de tecnologías personal, en los espacios que hay a la derecha de la sección de tecnologías. Cada ficha puede ir en uno de los cinco espacios vacíos representados, asociado a cada una de las cinco flotas y a sus respectivas tácticas. En el momento de obtener una o más fichas de táctica avanzada, el jugador debe decidir dónde y cómo quiere colocarlas. No puede colocar una ficha en un espacio ya ocupado, y una vez colocada no se puede reubicar ni voltear durante el resto de la partida.

Cada ficha de táctica avanzada ofrece dos opciones, una en cada lado:

Una flota con la táctica avanzada de x2 "dobla" el efecto de su táctica, y por lo tanto:

A **Asalto:** En todos los combates, cada nave de esta flota suma **+2** a su **V.C.**

B **Bombardeo:** En las conquistas y liberaciones, cada nave cuenta por **+1 nave** extra.

C **Contraataque:** En combates ante flotas "**A**" cada nave de esta flota suma **+4** a su **V.C.**

D **Distancia:** En su turno, las naves de esta flota suman **+2** a su **rango de movimiento**.

E **Evasión:** En este caso concreto, doblar el efecto se traduce en que el jugador puede retirarse antes del combate **una vez revelada la información de las flotas enemigas**. Además, si opta por la retirada puede hacerlo sin tener que revelar sus fichas numéricas.

La táctica avanzada de +3 proporciona **3 P.D.** inmediatos al jugador cada vez que vence en un **combate** con esa flota, incluso si la misma se disuelve a consecuencia de la pérdida de naves. El jugador obtiene esta bonificación una sola vez por batalla, aunque en ella participen varias flotas que tengan esta táctica avanzada. Si todas las naves enemigas se han retirado antes del combate, no se considera como ganado.

Ejemplo de turno de movimiento y combate

*Es el turno de **Laura** (color rojo). Sus oponentes son **David** (amarillo), **Alberto** (verde) y **Juan** (azul).*

*Antes de empezar, **Laura** gasta una visión obtenida gracias a su nivel II de Espiritualidad y decide ver la ficha de reliquia del planeta neutral Khaa, planeta que aún nadie controla (aunque **Juan** tiene naves ahí y se encuentra en disposición de ganar su control). Tras examinar la ficha la devuelve al planeta; le ha interesado esa reliquia.*

Su siguiente paso es crear una nueva flota en Cygnus; puede hacerlo ya que controla el planeta y en él tiene 5 de sus naves básicas. Crea una flota "C" (sin mostrar la letra a los demás) convirtiendo 3 de sus 5 naves básicas en fichas numéricas que coge de la reserva general. Las otras dos naves básicas decide dejarlas tal y como están.

*Ya no quiere crear más flotas, así que comienza su paso de mover naves. Cada una de sus naves tiene un rango de movimiento de 4 porque está en el nivel II de Propulsión, así que decide mover una de sus naves básicas hacia el planeta Capella (**David** también tiene una nave básica allí) y explorar inmediatamente las fichas del planeta. Con su otra nave no puede alcanzar Canis Major en un solo turno por culpa de una nebulosa que hay por el camino, así que decide moverla hacia otra dirección y aprovechar para entrar en una casilla de asteroides (allí también hay una nave de **Alberto**). Para terminar con su paso de movimiento, **Laura** mueve la flota que ha creado hacia el planeta Khaa.*

*Una vez completados todos los movimientos, **Laura** procede a resolver su paso de batallas ya que está en guerra con **David** y **Juan** y sus naves están en contacto con las de ellos. En cambio, mantiene la paz con **Alberto** y por lo tanto las naves en la casilla de asteroides permanecen cordiales entre sí.*

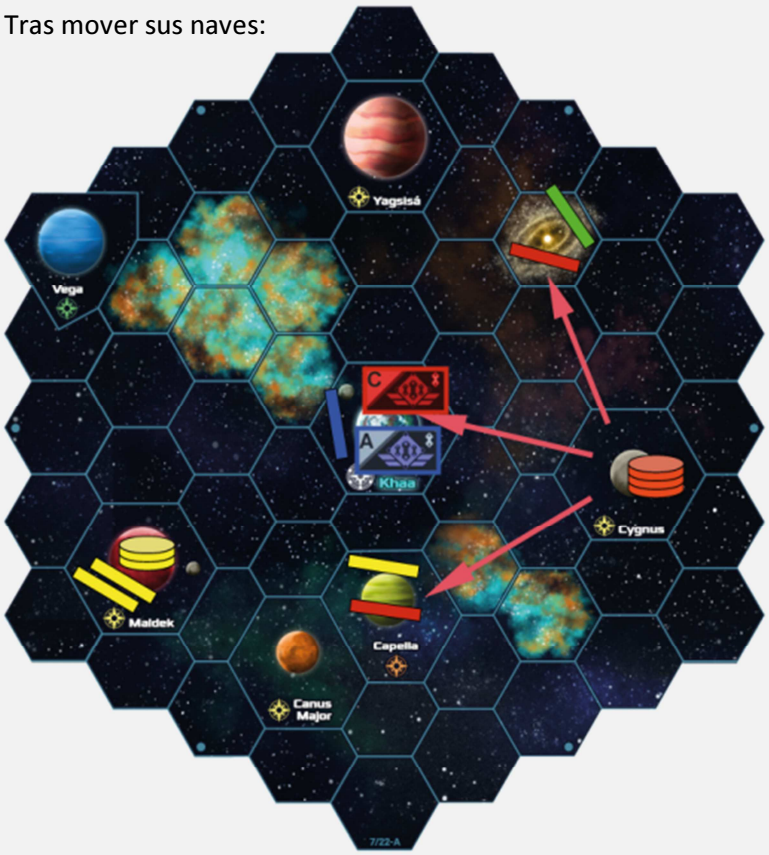
*Como jugadora atacante, **Laura** decide activar primero su batalla contra **David** en Capella. Sin embargo, él tiene su tecnología de Propulsión en el nivel III (uno por encima) y puede retirarse antes del combate. Decide hacerlo, así que mueve su nave a una casilla adyacente y aprovecha esta retirada para entrar en una nebulosa.*

*Ahora **Laura** tiene que resolver la batalla contra **Juan**, surgida en el planeta Khaa. Él no tiene más Espiritualidad ni Propulsión que ella, ni tiene ahí su flota "**E**", así que no tiene opción de retirar ninguna nave. Se resuelve el combate:*

- *Se hace pública la información de las flotas en el combate. En este caso, una flota en cada bando.*
- *Se hace un recuento de naves. **Laura** solo tiene 3 naves en una flota "C". Por su lado, **Juan** tiene 5 naves en una flota "A" y tiene 1 nave básica que también se encuentra en la casilla (en total tiene 6 naves).*
- *La tecnología de Poder Militar de **Laura** está en el nivel III, mientras que **Juan** la tiene en el nivel II. Aplicando los valores de combate correspondientes, cada una de las naves de ella tiene un **V.C.** de **2**, y las de él un **V.C.** de **1**. Sin embargo, hay que aplicar el efecto de las tácticas de las flotas. La flota "C" proporciona a cada una de sus naves **+2** a su **V.C.** ya que afortunadamente está combatiendo contra una flota "A". Por su parte, la flota "A" siempre proporciona a cada una de sus naves **+1** a su **V.C.** Por lo tanto, cada nave de la flota de **Laura** tiene un **V.C.** de **4** y cada nave de la flota de **Juan** tiene un **V.C.** de **2**. La única nave básica que hay en la casilla no tiene ninguna bonificación, así que mantiene su **V.C.** de **1**.*
- *Se hace el cálculo para determinar el vencedor. **Laura** tiene una **fuerza de combate** de **12** (3 naves x 4 V.C.) mientras que **Juan** tiene una **F.C.** de **11** ([5 naves x 2 V.C.] **+** [1 nave x 1 V.C.]). **Laura** vence la batalla. De haber empatado en F.C., ella sería también la vencedora al superar a su oponente en Poder Militar.*
- ***Laura** decide no destruir las naves de **Juan** porque la victoria ha sido muy ajustada e implicaría pérdidas; destruir todas las naves enemigas acarrearía perder todas las suyas (destruir 6 de él = destruir 3 propias). Podría destruir menos naves enemigas, pero decide no hacerlo y así afianzar su posición en el planeta.*
- *Tras la derrota, **Juan** debe retirar de la casilla del planeta Khaa sus naves supervivientes (su flota y su nave básica) moviéndolas conjuntamente hacia una casilla adyacente a su elección.*

Estado inicial:

Tras mover sus naves:



Tras el paso de batallas:

6.2 Fase de progreso

La segunda fase de cada ronda es la fase de progreso, en la que los jugadores pueden desarrollar su civilización. Pueden investigar tecnologías, construir más naves, ganar nuevos planetas, incrementar la población y cambiar su ética. En esta fase también pueden modificar el orden de turno. Se sigue siempre esta secuencia de pasos:

1. **Selección de fichas**
2. **Cambios de ética**
3. **Cambios en el orden de turno**
4. **Acciones de progreso** *(1 turno por jugador)*

6.2.1 Selección de fichas

Todos los jugadores miran en secreto y eligen simultáneamente **2 fichas ovaladas de acción** (de las 6 que tienen) y **1 ficha cuadrada**, que puede ser de investigación o de cambio en el orden de turno, y las dejan boca abajo en su zona de juego sin revelarlas todavía. Cuando todos los jugadores han terminado de seleccionar sus fichas, se revelan todas. Las acciones que se hayan seleccionado se resuelven durante los pasos posteriores de esta fase.

Las diferentes acciones están explicadas en los recuadros azules de las páginas 24 a 30.

Nota: La fase de puntuación de algunas rondas puede otorgar P.D. por las acciones que hayan hecho los jugadores durante la fase de progreso, y por lo tanto es recomendable mantener separadas las fichas seleccionadas hasta haber puntuado la ronda.

Nota: Al comenzar una fase de progreso, los jugadores siempre disponen de todas sus fichas (ovaladas y cuadradas) para elegir.

FICHAS OVALADAS "EXTRA": Los jugadores que controlan planetas muy poblados pueden seleccionar más de dos fichas ovaladas de acción durante este paso, "comprándolas" con sus P.D. Por **cada planeta** que un jugador controle y que tenga **5 discos de población o más**, puede seleccionar una ficha ovalada "extra" durante la selección de fichas de cada ronda. El planeta capital no puede ser utilizado para este propósito. Al margen de las 2 fichas ovaladas de base que pueden ser siempre seleccionadas, por cada ficha "extra" el jugador **pierde 3 P.D.** que debe restar del marcador de P.D. en el momento de revelar sus fichas.

Nota 1: No es obligatorio enseñar al resto de jugadores la cantidad total de fichas de acción que se han seleccionado antes de revelarlas.

Nota 2: Avanzar en la tecnología de **Genética** permite, en sus niveles más avanzados, perder menos P.D. por cada ficha de acción "extra" seleccionada. **Para más detalles, véase Apéndice 2: Tecnologías.**

Nota 3: Una nave enemiga puede bloquear la selección de una ficha de acción "extra". **Para más detalles, véase el apartado 7.2.2.**

Puntuación negativa: Como consecuencia de la pérdida de P.D. (por la razón que sea) es posible que la puntuación de un jugador sea negativa durante el transcurso de la partida. En este caso, el jugador deberá retroceder su disco de puntuación tantas casillas como sea necesario por debajo del "0" en el marcador de P.D., y obtener una ficha de -50 puntos de la reserva a modo de recordatorio de que su puntuación actual es negativa.

6.2.2 Cambios de ética

Una vez seleccionadas y reveladas todas las fichas de acción, el siguiente paso es resolver simultáneamente la acción de **cambiar de ética** (véase el recuadro inferior) de los jugadores que la hayan seleccionado como una de sus acciones. Simplemente consiste en voltear la loseta del Pueblo Estelar y firmar la paz con el resto de jugadores.

ACCIÓN: CAMBIAR DE ÉTICA

En una civilización puede producirse, muy de vez en cuando, una transformación social y política tan profunda que revoluciona los principios morales de su población.

Esta acción te hace voltear la loseta de tu Pueblo Estelar, y por ende cambiando a la **ética opuesta**. Si tu ética era STO, de ahora en adelante pasas a tener la ética STS, y viceversa. Esta acción solo se resuelve en el paso de cambios de ética (véase arriba), y las ventajas y desventajas de la nueva ética se aplican inmediatamente y hasta que selecciones nuevamente esta acción en otra ronda. Ten en cuenta que pierdes cualquier habilidad que tuvieras gracias a la otra cara de la loseta.

Además, **firmas la paz** con todos aquellos jugadores con los que estés en guerra, y por lo tanto, ellos también deben colocar su indicador de diplomacia mostrando que ahora están en paz contigo. Estos armisticios se producen obligatoriamente y sin tener en cuenta las éticas vigentes de los jugadores o si han combatido en esta ronda *(tras la revolución siempre hay buena predisposición diplomática)*. Aunque ninguna regla impide volver a declarar la guerra en la ronda en la que se ha firmado la paz.

Nota 1: Cuando se voltea la loseta de Pueblo Estelar no se obtienen las bonificaciones iniciales del otro lado.
Nota 2: El cambio de ética es la única forma de forzar a otro jugador a que firme la paz con tu Pueblo Estelar.
Nota 3: Los planetas que hayas ganado con un requerimiento de ética los mantienes aunque cambies de ética.

6.2.3 Cambios en el orden de turno

El orden de turno de los jugadores no es fijo, sino que puede variar durante el transcurso de la partida. Los cambios se aplican en este paso de la fase de progreso y fijan un nuevo orden de turno tanto para el resto de la ronda como para futuras rondas (hasta que sea nuevamente modificado).

Si en la selección simultánea de fichas de la actual fase de progreso uno o varios jugadores han revelado una de sus fichas cuadradas de "cambio en el orden de turno", se deben aplicar sus efectos en este paso.

Primero, todos los jugadores que hayan elegido la ficha de **subir** en el orden de turno (flecha verde) intercambian su indicador octogonal del orden de turno con el del jugador que tenga el **número anterior al suyo**, y por lo tanto adelantándolo en el orden de turno. Se hacen los intercambios empezando por el menor número, y así sucesivamente. Si ya tienes el número "1", ésta ficha cuadrada no tiene ningún efecto (no puedes evitar que el jugador con el "2" te lo intercambie, etc.)

Después, todos los jugadores que hayan elegido la ficha de **bajar** en el orden de turno (flecha roja) intercambian su indicador octogonal del orden de turno con el del jugador que tenga el **número posterior al suyo**, y por lo tanto haciendo que él te adelante en el orden turno. Se hacen los intercambios empezando por el mayor número, y así sucesivamente. Si ya tienes el mayor número, ésta ficha cuadrada no tiene ningún efecto (no puedes evitar que el jugador que tiene el segundo mayor número te lo intercambie, etc.)

Nota 1: Según sea el caso, se puede producir un adelantamiento en cadena. Por ejemplo, si el jugador con el "2" intercambia su posición con el "1" y además el jugador con el "3" intercambia su posición con el "2", el jugador inicial se quedaría con el "3" sin poder impedirlo.

Nota 2: Si no quieres jugar una ficha de cambio en el orden de turno, puedes seleccionar una ficha de investigación aunque no la uses.

¿ES MEJOR SER PRIMERO O ÚLTIMO?

En muchas fases de la partida los jugadores ejecutan sus acciones siguiendo el orden de turno establecido por las fichas octogonales, y la posición que ocupan en el turno puede ser decisiva para sus intereses. A veces resulta conveniente ser el primero en realizar las acciones para adelantarse a los demás, pero otras veces todo lo contrario. A continuación se resumen las ventajas de ocupar un extremo u otro en el orden de turno:

El **primero** en el orden de turno tiene ventaja especialmente si mantiene la paz con la mayoría de jugadores, ya que puede llegar antes que nadie a los planetas e incorporarlos a su civilización. Por otro lado, al mover las naves antes que el resto de jugadores puede reorganizarlas y/o atacar a las naves enemigas antes de que ellas puedan hacerlo. También es muy conveniente estar por delante en el orden de turno si alguien puede superar el último nivel de la tecnología de Poder Militar, ya que el efecto especial hace cancelar acciones de los otros jugadores que aún no hayan hecho su turno (interesa jugar antes tanto para realizar el efecto como para evitar ser objeto de él). Por último, también resulta ventajoso ir primero para desempatar, ya que algunos empates en determinados aspectos del juego se rompen en favor del jugador que va por delante en el orden de turno.

El **último** en el orden de turno tiene ventaja especialmente si está guerra con otros jugadores, ya que puede moverse en último lugar tras observar los movimientos que éstos hagan. Esta información le permite optimizar su movimiento: Puede mover más eficientemente sus naves ya sea explorando, atacando a otras naves para evitar que un planeta neutral sea tomado, o pudiendo reaccionar ante un ataque a sus propios planetas. En resumen, el último en jugar en la fase de movimiento y combate es quien tiene la última palabra de cómo quedarán distribuidas las naves en el tablero de juego antes de que comience la fase de progreso de la ronda.

6.2.4 Acciones de progreso

Una vez completados los pasos anteriores, se resuelven el resto de acciones que los jugadores hayan seleccionado al comienzo de la fase de progreso. Cada jugador resuelve todas sus acciones en un único turno, siguiendo el probable **nuevo orden de turno** tras aplicar los cambios producidos en el paso anterior. Cada jugador puede resolver todas o cualquiera de las acciones que haya seleccionado, activándolas de una en una y en el orden que elija. Las cuatro acciones que se resuelven en este paso son:

- **Ganar un Planeta** (esta acción puede seleccionarse dos veces)
- **Incrementar la Población**
- **Construir Naves**
- **Investigar** (esta acción solo tiene efecto si se ha jugado también una ficha cuadrada de investigación)

ACCIONES DE PROGRESO ESPECIALES

También se pueden obtener otras acciones de progreso gracias a determinados efectos, ya sea superando el último nivel en algunas tecnologías, como recompensa por jugar algunas cartas de dominación, o gracias a la habilidad que tienen algunos Pueblos Estelares. Estas acciones especiales se resuelven de forma gratuita (sin perder P.D.) y sin utilizar ninguna ficha ovalada a menos que se indique. Siempre deben resolverse durante el turno del propio jugador junto con sus otras acciones de progreso, y se tienen en cuenta para las posibles puntuaciones como si fueran acciones estándar.

Ejemplo: *David tiene su tecnología de Propulsión al máximo nivel, pero decide hacer una nueva investigación en esta tecnología. Como ya no puede avanzar más, obtiene como recompensa dos veces la acción especial de Ganar un Planeta tal y como se indica a la derecha del marcador de Propulsión, en el tablero de tecnologías. Dichas acciones adicionales se resuelven al momento, de forma gratuita, y sin usar ninguna ficha ovalada.*

Acción: Ganar un Planeta

Muchas civilizaciones sienten la imperiosa necesidad de expandirse hacia nuevas fronteras, ya sea formando nuevas alianzas, colonizando mundos inexplorados, o conquistando el territorio enemigo.

Esta acción te permite obtener el control de un nuevo planeta, colocando en la casilla correspondiente uno o más discos de población de tu color. Puedes ganar tanto los planetas neutrales como los que están controlados por tus enemigos (jugadores en guerra contigo) aunque las opciones en cada tipo de planeta y según cada ética son diferentes. Para ganar cualquier planeta siempre necesitas tener un determinado número de naves en su casilla, sin importar los valores de combate que tengan. Si reúnes las condiciones, puedes realizar la acción en el planeta y ganar su control: Primero retira de la casilla la ficha de planeta neutral o los discos enemigos, y luego coge de tu tablero de población la cantidad indicada de discos de población y colócalos en el planeta, formando un montón de discos.

La información sobre las naves requeridas y los discos de población obtenidos en cada caso se encuentra detallada en la loseta de tu Pueblo Estelar. La mayoría ofrecen estas opciones:

Planeta a ganar	*Jugadores con ética luminosa (STO)*	*Jugadores con ética oscura (STS)*
Deshabitado	**Colonizar:** Tener al menos **1 nave** en la casilla del planeta deshabitado. ***Resultado:*** Retira la ficha del planeta neutral deshabitado y coloca **1 disco de población** de tu color en la casilla del planeta ganado. (Tanto los jugadores luminosos como los oscuros pueden colonizar planetas deshabitados)	
Primitivo	Los jugadores del lado luminoso (STO) no pueden ganar planetas neutrales primitivos.	**Subyugar:** Tener al menos **1 nave** en la casilla del planeta primitivo. ***Resultado:*** Retira la ficha del planeta neutral primitivo y coloca **2 discos de población** de tu color en la casilla.
Avanzado	**Aliar:** Tener al menos **1 nave** en la casilla del planeta neutral avanzado. ***Resultado:*** Retira la ficha del planeta neutral avanzado y coloca **3 discos de población** de tu color en la casilla.	**Conquistar:** Tener **4 naves** (mín.) en la casilla del planeta avanzado. ***Resultado:*** Retira la ficha de planeta neutral avanzado y coloca **1 disco de población** de tu color en la casilla.
De otro jugador	**Liberar:** Estar en guerra con el otro jugador (que será oscuro) y tener **más naves** en el planeta que discos de población enemigos en la casilla. ***Resultado:*** Retira todos los discos de población enemigos (que vuelven al tablero de población correspondiente) y coloca **el mismo número de discos de población** de tu color en la casilla (un mundo capital equivale a 6 discos). Puedes hacer 1-2 **robos tecnológicos**.	**Conquistar:** Estar en guerra con el otro jugador (o declararla ahora) y tener **más naves** en el planeta que discos de población enemigos ahí. ***Resultado:*** Retira todos los discos de población enemigos (que vuelven al tablero de población correspondiente) y coloca **1 disco de población** de tu color en la casilla del planeta ganado. Puedes hacer 1-2 **robos tecnológicos** **(para más detalles véase página 27).**

Nota: Algunos Pueblos Estelares tienen opciones, requisitos o resultados diferentes a los representados en la tabla anterior. Las características indicadas en las losetas de Pueblo Estelar prevalecen en todo momento, y deben ser tenidas en cuenta cada vez que se seleccione la acción de Ganar un Planeta.

Nota: Si un jugador gana un planeta usando las naves de sus flotas, debe revelar solo las fichas o indicadores imprescindibles.

RELIQUIA ANCESTRAL

Antes de que se desvaneciera, una antigua civilización dejó su legado en forma de poderosas y misteriosas reliquias, que durante mucho tiempo han permanecido intactas en los planetas interiores de la galaxia.

Cuando un jugador gana un planeta que contiene una ficha de reliquia ancestral, inmediatamente la voltea y obtiene su beneficio. Cada reliquia es diferente; algunas proporcionan una recompensa inmediata, como avanzar un nivel en una tecnología (la ficha es descartada), y otras proporcionan una habilidad que el jugador tendrá mientras conserve el control del planeta, ya que estas reliquias no pueden ser trasladadas (la ficha permanece bocarriba en la casilla). **Para más detalles sobre cada reliquia, mira el Apéndice 7: Reliquias Ancestrales.**

ROBOS TECNOLÓGICOS

Cuando ganas un planeta controlado por otro jugador, ya sea por **conquista** o **liberación**, si quieres puedes "aprender" de sus conocimientos tecnológicos, subiendo en los niveles que tengas menos avanzados que él (en el caso que no tengas ningún nivel menos avanzado no puedes aprender nada de tu enemigo). Si has retirado de **1 a 5 discos de población** de tu enemigo puedes subir inmediatamente **+1 nivel** en una de las tecnologías a tu elección (de las que puedas aprender), mientras que si has retirado **6 o más discos de población** de tu enemigo puedes subir inmediatamente **+2 niveles** a tu elección, que pueden ser de la misma o de diferentes tecnologías siempre que sean niveles que puedas aprender de él. El jugador objeto del robo tecnológico no puede impedir que aprenda de sus tecnologías, pero tampoco pierde sus niveles tecnológicos actuales.

EVACUACIÓN DEL MUNDO CAPITAL (POR INVASIÓN DEL PLANETA)

Ya sea por conquista o por liberación, cuando un jugador pierde el control del planeta que contiene su miniatura de mundo capital debe reubicarla inmediatamente para que pueda restablecerse el gobierno de su civilización. De entre todos los planetas que el jugador controle y en los que **no haya naves enemigas**, debe colocar su miniatura de mundo capital en aquel que tenga **más discos de población**. En el caso de tener varias opciones posibles, el jugador puede decidir en cuál de los planetas en cuestión desea colocarla. Para efectuar el traslado, primero debe retirar todos los discos de población tanto de la casilla del planeta invadido (si los hay) como del planeta al que se efectúa el traslado, y luego colocar en este último su miniatura de mundo capital. Los discos de población que se hayan retirado en el proceso se devuelven al tablero de población.

EVACUACIÓN VOLUNTARIA DEL MUNDO CAPITAL

En cualquier momento durante su turno en la fase de progreso, un jugador puede evacuar voluntariamente su mundo capital si en su misma casilla hay cualquier **presencia de naves enemigas**. El traslado se efectúa del mismo modo que con las evacuaciones por invasión, con la diferencia que el jugador coloca **1 disco de población** en la casilla "evacuada" para indicar que sigue controlando el planeta (aunque sea bajo mínimos). Evacuar voluntariamente es mejor que tener que hacerlo por la fuerza, ya que así se evita que el agresor pueda aprender dos niveles tecnológicos (con los robos tecnológicos) o coloque muchos discos de población si libera el planeta.

Nota 1: En cualquier evacuación, si el jugador no tiene ningún planeta válido al que pueda efectuar el traslado de su mundo capital debe seleccionar cualquier casilla de espacio vacío dentro del mismo sector e instalar allí la miniatura. De ahora en adelante se tratará esa casilla como si fuera una casilla de planeta.

Nota 2: El jugador que evacúa su mundo capital, ya sea voluntaria o involuntariamente, puede gastar su loseta "**reserva de emergencia**" **(véase el apartado 7.4)** tras el proceso de evacuación.

ACCIÓN: INCREMENTAR LA POBLACIÓN

Los planetas que se encuentran en zonas apartadas de la galaxia suelen ser lugares muy prósperos al aprovechar los recursos espaciales de su región. En estos planetas la población crece con mucha rapidez hasta que su número de habitantes se estabiliza debido a la masificación. Sin embargo, algunas sociedades recurren a la genética para seguir poblando sus planetas con mayor eficiencia y productividad.

Esta acción te permite añadir más discos de población a los planetas que ya controlas, y así seguir sumando puntos (P.D.) en tu tablero de población. La acción está dividida en dos sub-acciones: Primero se produce un incremento natural y posteriormente un incremento artificial.

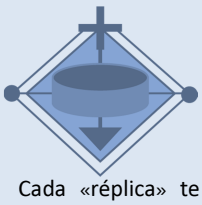
INCREMENTO NATURAL: Te permite añadir exactamente **1 disco de población** a **todos** aquellos planetas bajo tu control que estén por debajo de su **límite natural**. Este límite puede variar incluso en un mismo planeta, ya que se fija dependiendo de cómo de lejos esté de otros planetas que también tengan discos de población. Concretamente, un planeta está por debajo de su límite cuando el número de discos que contiene es menor que la **distancia** que hay (en número de casillas) al planeta poblado más cercano, independientemente de qué jugador lo controle. Por ejemplo, puedes incrementar de forma natural la población en un planeta que esté a 3 casillas de distancia del planeta poblado más próximo, solo si el primero tiene todavía menos de tres discos. Este techo no impide que puedas seguir añadiéndole discos de población con el incremento artificial (explicado a continuación), pero si un planeta alcanza o sobrepasa su límite ya no ganará más discos en esta sub-acción, por lo menos hasta que reduzca su población y vuelva a estar por debajo de su límite (sería posible con una eventual recolocación de discos; **Véase el apartado 7.5)**.

Nota 1: Colocar el disco de población que reciben los planetas con esta sub-acción es opcional. Además, se puede realizar la acción de Incrementar la Población incluso si ninguno de los planetas puede incrementarla de forma natural. En ese caso, se procede a resolver directamente el incremento artificial.

Nota 2: La distancia para determinar el límite natural de un planeta es diferente que el rango de movimiento de las naves. Para medir distancias debes contar casillas del mismo modo que al mover una nave, pero debes ignorar el contenido de las mismas (no se tienen en cuenta nebulosas, portales, estrellas de neutrones, etc.).

Nota 3: Nunca puedes perder población en tus planetas como consecuencia de resolver el incremento natural, aunque alguno de ellos esté por encima de su límite natural. Este límite solo tiene relevancia cuando se le añaden discos de población, y solo durante esta sub-acción.

Nota 4: Tu mundo capital (6 de población) también puede ganar discos; Colócalos debajo de la miniatura.



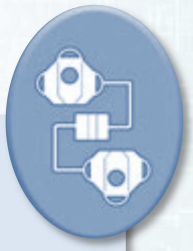
INCREMENTO ARTIFICIAL: Tras haber podido incrementar la población de tus planetas de forma natural, puedes añadir más discos gracias a los avances de tu civilización en la *clonación*. Según el nivel que tengas en la tecnología **Genética** obtendrás un número determinado de «**réplicas**» de población (icono de la izquierda) que puedes gastar exclusivamente al realizar esta sub-acción.

Cada «réplica» te permite añadir 1 disco de población en cualquier planeta que controles, **ignorando el límite natural que tenga**. En una misma acción no puedes colocar más de un disco de población en un mismo planeta con tus «réplicas», pero sí que puedes haber colocado 1 disco de población en el planeta con el incremento natural y ahora colocar otro gracias a una «réplica».

Nota 1: Además de las «réplicas» obtenidas gracias a la tecnología de Genética, algunos efectos especiales también pueden proporcionar «réplicas» adicionales. Cuando resuelvas la acción de Incrementar la Población debes tener en cuenta el total de «réplicas» que tengas a tu disposición y repartirlas por tus planetas sin gastar nunca más de una «réplica» en cada planeta.

Nota 2: Si un jugador tiene más «réplicas» por gastar que planetas bajo su control, el exceso se pierde.

Nota 3: Tu mundo capital (6 de población) también puede ganar discos; Colócalos debajo de la miniatura.



ACCIÓN: CONSTRUIR NAVES

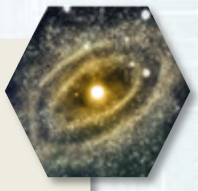
Esta acción te permite añadir más naves de tu facción al tablero de juego. El número de naves que puedes desplegar cada vez, está determinado por la suma de las naves producidas por:

- **Tu población actual**: El número de naves producidas está indicado en el tablero de población, por debajo de los espacios para los discos, y lo establece el primer espacio vacío del marcador. *Por ejemplo, tener 10 de población te permite producir 3 naves*.
- **Tu nivel en la Robótica**: Producirás más o menos naves según se indica en tu tablero de tecnologías, dependiendo del nivel que hayas alcanzado en la Robótica.
- El número de **casillas de asteroides** donde tengas presencia de naves: Cada casilla de asteroides que "mines" te hace producir +1 nave cuando resuelves esta acción.

Una vez hayas hecho el recuento de naves que produces en total, puedes desplegarlas por el tablero de juego colocándolas en las casillas de los planetas que controles y que tengan un **astillero** para construirlas; estos inicialmente son tus planetas con **4 discos de población o más** (incluyendo el planeta que contiene tu miniatura de mundo capital). No obstante, avanzar en la tecnología de Robótica también hace que tus planetas menos poblados puedan construir naves, tal y como se indica en el tablero. Si hay varios planetas en los que puedes construir las naves que produces, puedes repartirlas como más te convenga; Solo debes tener en cuenta que no puedes construir naves en aquellos planetas-astillero que tengas bloqueados (véase el apartado 7.2.1); Si todos tus astilleros están bloqueados, solo puedes construir naves evacuando tu capital (véase página 27).

Cada nave que construyes puede ser desplegada como una nave básica o como una ficha numérica (enséñala al resto de jugadores) que debes colocar en una flota que haya en el planeta en cuestión. De forma excepcional **puedes crear una nueva flota** en esa casilla, usando únicamente los indicadores de táctica que tengas disponibles en tu reserva (no puedes disolver flotas en este momento). Si no tienes suficientes naves básicas en tu reserva y tampoco puedes poner fichas numéricas al no tener flotas accesibles ni indicadores disponibles, el exceso de naves producidas se pierde.

Nota: Las naves que ya estén en el tablero no pueden entrar dentro de las flotas que se hayan creado durante esta acción, por ahora. Las reorganizaciones de las flotas solo están permitidas durante el turno del jugador en la fase de movimiento y combate (siempre antes del paso de combate).



ASTEROIDES (Anomalía)

En los cinturones de asteroides se encuentra una abundante cantidad de los minerales utilizados en la construcción de naves espaciales.

"Minar" una casilla de asteroides permite al jugador mejorar su producción de naves. Por cada casilla de asteroides en la que un jugador tenga presencia de naves (con una es suficiente), **produce 1 nave más** cuando resuelve su acción de Construir Naves (véase el recuadro anterior). Si varios jugadores ocupan una misma casilla de asteroides, todos ellos pueden obtener esta bonificación durante la fase de progreso.

ACCIÓN: INVESTIGAR

Esta acción te permite avanzar un nivel en alguna de las tecnologías y obtener sus capacidades. Para hacerlo, simplemente avanza el cubo de nivel tecnológico al siguiente nivel en la tecnología que hayas indicado durante la selección de fichas (mediante una ficha cuadrada de investigación). Si has seleccionado la acción de Investigar y no la has asociado a ninguna ficha de investigación, no puedes investigar nada y pierdes esta acción.

> **Nota:** Si has alcanzado el quinto nivel en la tecnología de Robótica, puedes seleccionar más de una ficha cuadrada durante la selección de fichas de acción, y por lo tanto, podrías avanzar en dos tecnologías diferentes asociando ambas fichas cuadradas a la misma acción de investigación.

Cada tecnología te proporciona nuevas capacidades en un determinado aspecto del juego:

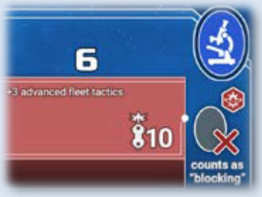
- El **Poder Militar** le proporciona a cada una de tus naves un valor de combate, que resulta fundamental para derrotar a tus enemigos en las batallas (tanto en ataque como en defensa). Además te proporciona las fichas de táctica avanzada, que sirven para mejorar las habilidades de tus flotas.

- La **Espiritualidad** te proporciona las visiones que te permiten ojear la información de las fichas del tablero, desde la distancia. Además, en los niveles más avanzados obtienes múltiples ventajas en el sentido pacífico del juego: Puedes retirarte antes de las batallas, comerciar con los otros jugadores sin estar en contacto con ellos, evitar los bloqueos y evitar que tus discos de población regresen a tu tablero personal.

- La **Propulsión** le proporciona a cada una de tus naves un rango de movimiento, que resulta fundamental para la exploración de los planetas. Además te proporciona la habilidad de retirarte antes de las batallas, y en los niveles más avanzados te permite recolocar tus discos de población y activar portales para que tus naves puedan teletransportarse de una ubicación a otra.

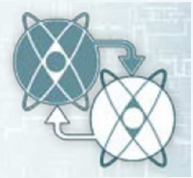
- La **Robótica** te permite producir más naves cuando resuelves la acción de Construir Naves, y en los niveles más avanzados puedes desplegarlas en los planetas con menos de 4 discos de población. A partir del quinto nivel, también puedes seleccionar 2 fichas cuadradas en cada fase de progreso (durante la selección de fichas de acción).

- La **Genética** te permite añadir más discos de población a tus planetas cuando resuelves el incremento artificial de la acción de Incrementar la Población, y además te permite colocarlos ignorando el límite natural que tienen. Además, a partir del quinto nivel pierdes menos P.D. por las fichas de acción "extra" cuando las seleccionas al principio de cada fase de progreso (durante la selección de fichas de acción).



Cuando un jugador investiga una tecnología que ya se encuentra en su sexto y máximo nivel, en vez de avanzar un nivel se obtiene la acción o **efecto especial** que se indica a la derecha del nivel, dentro de su misma fila tecnológica. El efecto especial también se obtiene cuando se produce esta situación mediante una reliquia ancestral.

Para más detalles sobre los beneficios que se obtienen en cada nivel tecnológico y los distintos efectos especiales que se obtienen al final del recorrido en cada tecnología, véase el Apéndice 2: Tecnologías.



6.3 Fase de comercio

Después de la fase de progreso se produce una fase simultánea en la que determinados jugadores pueden ofrecerse para comerciar con sus tecnologías. Cuando se cierra un trato entre dos jugadores, ambos pueden avanzar **+1 nivel** en alguna de las tecnologías que tengan menos avanzadas que el otro jugador, siempre que ambas partes acepten tanto la tecnología a enseñar como la tecnología a aprender. Los niveles comerciados durante esta fase se aprenden inmediatamente (avanzando los correspondientes cubos de nivel tecnológico un espacio hacia la derecha); La tecnología "enseñada" **no** se pierde nunca, permanece en su nivel actual.

Cada jugador solo puede comerciar una vez por ronda (es decir, solo puede ganar 1 nivel tecnológico durante cada fase de comercio). Además, solo puede hacerlo si mantiene la paz con el jugador con el que comercia y está actualmente "en contacto" con él, en cualquier casilla del tablero; El contacto puede ser de nave con nave, o de nave con planeta, indistintamente. Sin embargo, a partir del cuarto nivel en la tecnología de Espiritualidad un jugador puede comerciar con los demás sin la necesidad de estar en contacto **(véase el Apéndice 2: Tecnologías)**.

Cuando los jugadores que pueden hacerlo han terminado de negociar y de ganar los niveles tecnológicos correspondientes (u optan por no comerciar) concluye esta fase y comienza la puntuación de la ronda **(véase a continuación)**.

Nota 1: Un comercio es un intercambio de conocimientos tecnológicos que se produce siempre entre dos jugadores, nunca entre más de dos jugadores.

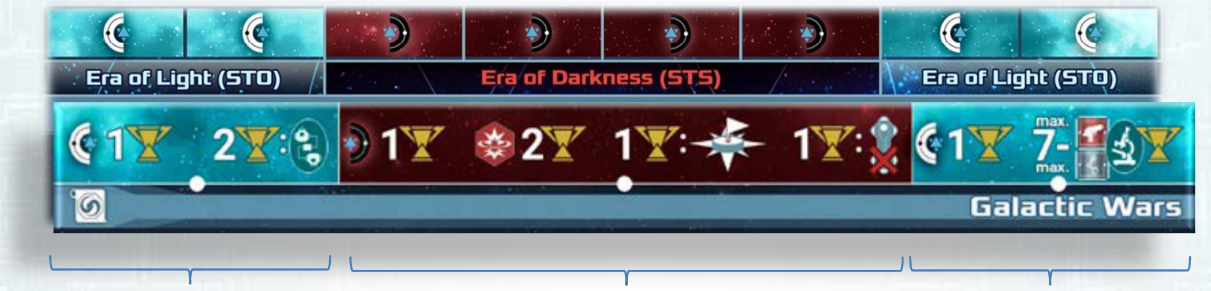
Nota 2: Dos jugadores pueden comerciar si además de mantener la paz y estar "en contacto" ambos tienen niveles tecnológicos que pueden ofrecer al otro jugador. No pueden comerciar si solo uno de ellos puede recibir una tecnología del otro.

Nota 3: Algunos efectos (de las cartas de dominación o de los Pueblos Estelares) permiten comerciar más de una vez durante esta fase. El jugador que tenga esta capacidad puede negociar y cerrar sus tratos en cualquier orden, e incluso puede comerciar con un nivel tecnológico que haya recibido durante esta misma fase.

6.4 Fase de puntuación de la ronda

La última fase de cada ronda consiste en una puntuación por unos objetivos comunes para todos los jugadores, que proporcionan P.D. en función de unos requisitos concretos o por las acciones que hayan realizado a lo largo de la ronda. Los objetivos que se puntúan cada caso están determinados por la **Historia Galáctica** y por la **"era"** actual. Concretamente, en la primera y la segunda ronda se puntúa por los dos objetivos de la Primera Era Luminosa, de la tercera a la sexta ronda se puntúa por los cuatro objetivos de la Era Oscura, y en la séptima y la octava ronda se puntúa por los dos objetivos de la Segunda Era Luminosa. Todos los jugadores pueden puntuar por un mismo objetivo, y los P.D. recibidos deben indicarse ajustando el disco de puntuación correspondiente en el marcador de P.D. **(para más detalles sobre los objetivos que tiene cada Historia Galáctica, mira el Apéndice 4: Losetas de Historia Galáctica).**

Nota: Algunos de los objetivos resulta más práctico puntuarlos cuando se satisfacen, en vez de hacerlo al final de la ronda, como cuando se gana una batalla o un planeta. El resto de objetivos deben puntuarse al llegar a esta fase.



2 objetivos de las rondas de la Primera Era Luminosa

4 objetivos de las rondas de la Era Oscura

2 objetivos de las rondas de la Segunda Era Luminosa

6.5 Final de la ronda

Una vez terminada la fase de puntuación de una ronda, esta finaliza y comienza la siguiente ronda; Esto se indica avanzando el peón gris un espacio en el marcador de rondas. Tras la octava ronda, se dispara el final de la partida.

ROBAR UNA NUEVA CARTA DE DOMINACIÓN

Durante los cambios de "era" (al pasar de la ronda 2 a la 3 y al pasar de la ronda 6 a la 7) los jugadores pueden descartar de su mano la carta de dominación que tengan aún sin completar, para robar del mazo una nueva carta (este paso está indicado en el marcador de rondas mediante el icono anteriormente representado). No obstante, durante el segundo cambio de era, los jugadores que aún no hayan completado ninguna carta de dominación deben robar directamente una segunda carta sin descartar la que ya tengan en su mano. Cualquier robo y/o descarte de cartas de dominación que los jugadores hagan durante estos pasos debe ser resuelto en el orden de turno vigente. Las cartas descartadas se colocan siempre en el fondo del propio mazo, bocabajo.

Nota: Los jugadores que ya hayan puntuado sus dos cartas de dominación ya no pueden robar ni completar más cartas, y por lo tanto deben ignorar este paso.

Para más detalles sobre las cartas de dominación, véase el apartado 7.3 y el Apéndice 3: Cartas de dominación.

6.6 Final de la partida

Tras la octava y última ronda, la partida termina y se produce una puntuación de final de partida. A los P.D. acumulados durante la partida, los jugadores también puntúan en este momento por:

- **Su tablero de población**: Ganan tantos P.D. como indique el valor del primer espacio vacío (sin disco) en su marcador de población.
- **El hito galáctico**: Ganan (o pierden) tantos P.D. como indique la loseta del hito galáctico seleccionada para la partida. Algunos hitos se puntúan durante la partida **(véase el Apéndice 5: Losetas de Hito Galáctico)**.
- **La mayoría de naves en cada sector**: El jugador que tenga más naves en cada sector (contando naves básicas y naves en las flotas) puntúa 4 P.D. En caso de empate, todos los empatados reciben los 4 P.D.
- **Cartas de dominación en su "mano"**: Los jugadores que aún tengan cartas de dominación en su mano deben jugarlas y puntuarlas por alguna de sus secciones **(véase el apartado 7.3)**.

Tras las puntuaciones del final de la partida, el jugador con más P.D. es el ganador de la partida. En caso de empate, gana el jugador que controle más planetas de entre los empatados. Si persiste el empate, gana el jugador que haya terminado primero en el orden de turno de entre los empatados.

7. Otros conceptos

7.1 Declarar una guerra

Para que un jugador pueda emprender acciones hostiles contra otro jugador, ya sea combatiendo contra sus naves, ganando sus planetas o bloqueando sus acciones, primero debe estar en guerra con él (indicado por los respectivos discos indicadores de diplomacia). Si la guerra ha sido declarada en otro momento por cualquiera de las dos partes y aún permanece vigente, no es necesario hacer ninguna nueva declaración de guerra. En caso contrario, el jugador debe tener una ética que le permita declarársela y así voltear los indicadores para que muestren el lado de Guerra; de no hacerlo tampoco podrá realizar dichas hostilidades contra él. Los jugadores que tienen más facilidad para declarar guerras son los que tienen la ética STS (oscura).

Los jugadores con ética oscura (STS) pueden declarar la guerra fácilmente a cualquier otro jugador, ya sea luminoso u otro pueblo oscuro. Pueden hacerlo ➲ **en cualquier momento durante su paso de mover naves** de su turno (no hace falta estar en contacto con él) o también en el momento de (y para):

- ➲ **Conquistar** un planeta al otro jugador mediante la acción de Ganar un Planeta.
- ➲ **Bloquear** una acción del otro jugador (en su turno). Esto incluye:
  - Bloquear una acción de progreso cuando se dispone a resolverla (acciones especiales incluidas).
  - Bloquear la selección de una ficha de acción "extra" gracias a un planeta con 5+ de población.
  - Bloquear el movimiento de sus naves a través de un portal o de un agujero de gusano.
  - Bloquear una recolocación de discos de población desde o hacia un planeta.
  - Bloquear el traslado del mundo capital evacuado hacia una casilla de planeta en la que haya naves propias (esto impide que la capital de ese jugador se pueda establecer allí).

  Para más detalles sobre todos estos bloqueos, véase el apartado 7.2.
- ➲ Resolver el **efecto especial** de la tecnología de **Poder Militar**, que permite cancelar fichas ovaladas de acción.

Los pueblos luminosos desean la paz y no suelen iniciar las guerras, pero cuando son testigos de una maniobra que consideran inmoral no dudan en declarar la guerra al pueblo oscuro que la intenta perpetrar.

Los jugadores con ética luminosa (STO) solo pueden declarar la guerra a los pueblos con una ética oscura, y solo para **bloquearle una acción de Ganar un Planeta** **(véase apartado 7.2.1)** que implique invadir un planeta "inocente" (subyugar un planeta primitivo, conquistar un planeta avanzado o conquistar un planeta de otro jugador luminoso).

Nota: Si varios jugadores luminosos se encuentran presentes en la casilla en la que se intenta perpetrar dicha invasión, todos pueden declararle la guerra al jugador oscuro en cuestión. Solo con que uno lo haga es suficiente para bloquear su acción.

Nota: Por muy loable que sea la causa, un jugador luminoso no puede declarar una guerra en el momento de resolver su acción de Ganar un Planeta si es para liberar un planeta de un jugador oscuro. Solo puede liberar sus planetas si ambos jugadores ya han entrado en guerra previamente, habiendo sido declarada según las opciones que tenga cada uno.

RECUERDA: La ética no tiene nada que ver con el hecho de estar en guerra, sino con el hecho de declararla. Una civilización luminosa (que probablemente no sea la declarante de sus guerras) podría combatir activamente a los jugadores con los que esté en guerra durante varias rondas, atacando sus naves, liberando sus planetas o bloqueando sus acciones constantemente. Por otro lado, una civilización oscura podría mantener la paz y comerciar con el resto de jugadores durante toda la partida si en ningún momento quiere declararles la guerra (pese a poder hacerlo).

7.2 Bloqueos

Un bloqueo se produce cuando la **presencia de naves** de un jugador impide que determinados planetas o lugares puedan ser utilizados normalmente por parte de otro jugador. Existen varios tipos de bloqueos, pero en todos los casos solo se producen si ambos jugadores están **en guerra** entre ellos. Dependiendo de la ética que un jugador tenga, puede declarar la guerra en el mismo momento en el que quiera efectuar un bloqueo **(véase apartado 7.1)**.

> **Nota:** Dos jugadores que están "en paz" no pueden bloquearse el uno al otro de ninguna forma. Por lo tanto, cuando dos jugadores firman la paz, los bloqueos que hubiere entre ellos dejan de tener efecto inmediatamente (la presencia de las naves del otro jugador ya no condiciona sus posibles acciones allí).

7.2.1 Bloqueo de acciones de progreso

Un jugador **nunca** puede resolver sus acciones de progreso en ningún planeta en el que haya presencia de naves consideradas enemigas, ya que éstas automáticamente bloquean el planeta.

- Acción: **Ganar un Planeta** » Un jugador no puede resolver la acción de Ganar un Planeta en una casilla de planeta (tanto si es neutral como si está controlado por otro jugador) si en dicha casilla también hay presencia de naves de **cualquier jugador** con el que actualmente esté en guerra.

  > **Nota:** Este bloqueo solo puede haberse producido si se ha declarado la guerra durante la actual fase de progreso o en el mismo momento de resolver esta acción, ya que durante la anterior fase de movimiento y combate se habría producido una **batalla** entre las naves y solo las de un bando habrían podido permanecer en la casilla del planeta.

- Acción: **Incrementar la Población** » Los planetas de un jugador en los que haya presencia de una o más naves enemigas no pueden incrementar su población, ni de forma natural ni mediante una "réplica".

- Acción: **Construir Naves** » Los planetas de un jugador en los que haya presencia de una o más naves enemigas no pueden ser utilizados como astilleros para desplegar las naves producidas. Además, la población actual de la civilización también se ve reducida debido a los bloqueos, concretamente tantos espacios en el marcador de población como discos bloqueados tenga en todos sus planetas, afectando al número total de naves que el jugador puede construir en sus planetas-astillero no bloqueados.

  > **Nota 1:** Los jugadores pueden utilizar el disco traslúcido de su color para ayudarse a indicar la población actual que tienen para su producción de naves, durante el tiempo que perdure ese bloqueo a sus discos de población.
  >
  > **Nota 2:** Un mundo capital bloqueado resta -6 a la población actual para construir naves. En el caso de tener una población productiva inferior a 6 debido a la suma de todos los planetas bloqueados, se sigue considerando como si se tuviera una población de 6 (el mínimo).
  >
  > **Nota 3:** Una casilla de **asteroides** también puede ser bloqueada; El jugador que realiza la acción de Construir Naves debe ignorar los asteroides ocupados por naves enemigas cuando haga el recuento de naves que puede producir.

  Ejemplo: *Laura ejecuta su acción de Construir Naves. Actualmente tiene una población de 16 y tiene una nave en una casilla de asteroides. Normalmente produciría 6 naves nuevas (5 por su población y 1 por la presencia en la casilla de asteroides) pero está en guerra con Juan y sus naves están bloqueando uno de sus planetas con cuatro discos de población. Esto significa que en realidad Laura tiene una población efectiva de 12 para producir naves (para indicarlo coloca su disco traslúcido en el "12" de su marcador de población). Además, tampoco puede producir la nave que obtendría gracias a la casilla de asteroides porque Juan también la ocupa y la está bloqueando. Esto significa que en total Laura solo puede construir 4 naves nuevas, y tampoco puede desplegarlas en su planeta con cuatro discos antes mencionado.*

Un planeta bloqueado no impide que cualquiera de estas acciones pueda ser resuelta en otros planetas que no lo estén, aunque sea resolviendo la acción de forma parcial (por ejemplo incrementando la población en los planetas que no estén bloqueados). Si una acción de progreso es bloqueada en el mismo momento en el que se declara la guerra, el jugador afectado por el bloqueo puede modificar sus intenciones iniciales para aprovechar su acción en otro lugar, en vez de perderla; Podría, por ejemplo, aprovechar una acción de Ganar un Planeta cuyo objetivo inicial hubiera sido bloqueado para ganar algún otro planeta en sustitución (siempre y cuando pueda ganarlo).

BLOQUEO DE UN PLANETA CAPITAL

El planeta capital de un jugador puede ser bloqueado del mismo modo que cualquier otro planeta, pero con una salvedad: el jugador afectado siempre puede eludir el bloqueo evacuando el planeta **(tal y como se detalla en la página 27)**; Una evacuación del planeta capital nunca puede ser bloqueada, pero sí que se puede bloquear el planeta de destino al que se quiere efectuar el traslado.

Nota: Un planeta capital bloqueado no impide que su propietario pueda seleccionar el mínimo de dos fichas ovaladas de acción al comienzo de la fase de progreso (durante la selección de fichas de acción).

7.2.2 Bloqueo durante la selección de fichas de acción

Al comienzo de la fase de progreso (durante la selección de fichas de acción) un jugador no puede seleccionar una **ficha de acción "extra"** gracias a un planeta con 5+ discos, si en dicha casilla hay una o más naves enemigas.

En el caso que se declare la guerra justamente para bloquear la selección de dicha ficha "extra", el jugador afectado por el bloqueo puede decidir qué ficha/s quiere cancelar (devolviéndola/s junto al resto de sus fichas ovaladas no seleccionadas) hasta quedarse con la cantidad de fichas permitidas. Podrá hacer siempre 2 acciones como mínimo.

Nota: Las fichas de acción "extra" que hayan sido canceladas no se tienen en cuenta durante la fase de puntuación de la ronda, y por lo tanto, debe ser revertido cualquier P.D. aplicado por haber seleccionado la ficha antes de efectuarse el bloqueo.

7.2.3 Bloqueo de un movimiento

Las naves de los jugadores nunca se bloquean las unas a las otras mientras se desplazan por el tablero, y por lo tanto pueden atravesar casillas donde haya naves enemigas sin detenerse. Sin embargo, es posible bloquear:

- **Portales** » Un portal puede ser bloqueado por una nave enemiga, impidiendo que el jugador que tiene esta habilidad pueda activarlo para teletransportar sus naves hacia otra casilla, y viceversa (en ningún caso llega a producirse el "salto"). Este bloqueo no afecta directamente al movimiento de la propia nave, que puede seguir desplazándose por el tablero de juego con el movimiento estándar.

  En el caso que se declare la guerra justamente para bloquear el uso de un portal, el jugador activo puede decidir si quiere seguir moviendo de forma estándar las naves afectadas (retomando el viaje desde la casilla donde estén), aprovechando el rango de movimiento que aún les quede.

  (Para más detalles sobre los portales y cómo generarlos, véase la página 15)

- **Agujeros de gusano** » A diferencia de los portales, los agujeros de gusano siempre pueden ser utilizados por cualquier nave para "saltar", aunque en ellas haya naves enemigas. Sin embargo, si en la casilla de destino (la "salida" del agujero) hay una o más naves enemigas, el movimiento de la nave termina inmediatamente tras efectuar el "salto" y pierde el rango de movimiento que aún le quede. El combate resultante entre las naves (o la retirada por parte del jugador que bloquea la "salida") deberá resolverse de forma habitual durante el paso de batallas del jugador activo.

  En el caso que se declare la guerra justamente para bloquear la "salida" de un agujero de gusano, el jugador afectado por el bloqueo ya no puede deshacer el movimiento que haya realizado.

7.2.4 Bloqueo de una recolocación de discos de población

No se pueden recolocar los discos de población desde ni hacia planetas bloqueados. En el caso que se declare la guerra justamente para bloquear una recolocación de discos hacia un planeta ahora bloqueado, el jugador afectado puede cambiar el destino de los discos que aún pueda recolocar **(Para más detalles sobre la recolocación de los discos de población, véase el apartado 7.5)**.

7.3 Jugar cartas de Dominación

Durante la partida, los jugadores también pueden ganar P.D. gracias a las cartas de dominación; Cada carta indica un objetivo o una condición que puede puntuar el jugador que la tiene en su "mano". En la preparación de la partida todos los jugadores roban una primera carta de dominación, cuya información deben mantener en secreto hasta el momento de jugarla, excepto si es descartada para robar una nueva carta **(véase el apartado 6.5: Final de la ronda)**.

Todas las cartas de dominación tienen dos secciones (una sección superior "A" y una sección inferior "B"). Ambas secciones proporcionan P.D. por satisfacer unos determinados requisitos, pero los jugadores solo pueden puntuar la carta por una sus dos secciones. Tras jugar la carta, se coloca a la izquierda del tablero de tecnologías en uno de los dos espacios reservados, para indicar que dicha carta ha sido completada; Durante la partida cada jugador debe jugar exactamente dos cartas, aunque solo una de ellas puede ser puntuada por su sección "A" (en cambio sí que podría puntuar las dos cartas por su sección "B").

La mayoría de cartas de dominación pueden ser jugadas en cualquier momento, incluso durante el turno de los otros jugadores o durante la puntuación del final de la partida, a menos que la carta especifique que debe ser jugada en el momento en el que se cumpla su condición. Tras jugar su primera carta, el jugador roba inmediatamente la carta superior del mazo de cartas de dominación para volver a tener una carta en su mano, salvo en caso de jugar su primera carta en la séptima u octava ronda donde ya habrá robado una segunda carta (**véase el apartado 6.5**); En ese caso no puede robar ninguna carta, deberá quedarse con la segunda carta que tenga. Cuando un jugador ya ha completado dos cartas, no puede robar (y mucho menos puntuar) nuevas cartas de dominación.

Sección A: Para puntuar una carta de dominación por su sección "A", el jugador debe satisfacer el objetivo que indique la carta, y además no puede haber jugado anteriormente ninguna otra carta con la opción "A" (esta sección suele proporcionar más P.D. que la sección "B"). En caso de poder jugarla, el jugador obtiene inmediatamente los P.D. indicados en la esquina superior derecha. Además, también recibe un efecto inmediato (opcional) descrito por la propia carta; Este efecto se pierde en caso de no aprovecharlo en el momento de jugarla.

> **Nota:** Los anunciados de las secciones "A" se consideran requerimientos mínimos; se puede jugar la carta cumpliéndola "de más".

Sección B: Para jugar una carta de dominación por su sección "B", el jugador no debe satisfacer ningún objetivo; Simplemente debe declarar que desea jugarla activando dicha sección (ignorando la sección "A" de la carta), y en función de las características de la carta recibirá más o menos P.D. La mayoría de secciones "B" disponen de dos opciones diferentes a la hora de puntuarlas.

Todas las cartas de dominación se encuentran detalladas en el Apéndice 3: Cartas de Dominación.

7.4 Loseta “reserva de emergencia”

Los jugadores pueden activar el efecto de un solo uso de su loseta “reserva de emergencia” para colocar 6 naves (de su reserva personal) en el tablero de juego cuando:

- Su mundo capital es evacuado **(véase la página 27)**.
- Otro jugador le conquista o libera un planeta, y esto hace que en ese momento controle **dos planetas menos** que el resto de jugadores (como mínimo).

Si se produce alguna de estas situaciones y el jugador decide gastar su loseta, coloca inmediatamente las 6 naves en la casilla donde se encuentre en ese momento su mundo capital (tras probablemente haber sido trasladado). **Esta acción no puede ser bloqueada.** Tras completar este proceso, el jugador debe retirar su loseta de la partida.

> **Nota:** El despliegue de las 6 naves sigue las mismas normas de colocación que al construir naves: Se pueden colocar como naves básicas y/o como fichas numéricas dentro de flotas ya existentes o creándolas con indicadores disponibles **(véase pág. 29).**

7.5 Recolocar discos de población

Los jugadores que alcanzan el quinto nivel en la tecnología de Propulsión pueden recolocar sus discos de población del tablero de juego; Se hace mediante una acción gratuita durante el turno del jugador en cada fase de progreso. Cuando se resuelve esta acción, el jugador puede trasladar tantos discos de población como indique su acción (según sea del nivel V o VI) entre cualquiera de sus planetas, e ignorando cualquier límite o restricción. Esta acción puede ser bloqueada.

> **Nota:** Algunas cartas de dominación o Pueblos Estelares también pueden proporcionar la habilidad de recolocar discos de población; En estas situaciones, siempre prevalecen las instrucciones detalladas según cada caso.

7.6 Planetas que se convierten en deshabitados

Si por cualquier circunstancia un planeta se queda sin discos de población en su casilla se convierte en un planeta deshabitado aunque no tenga ninguna ficha (no hace falta que coloques ninguna ficha de planeta neutral), y el jugador que lo hubiera controlado hasta este momento pierde su control. Esto se aplica en todos los casos en lo que pueda suceder (concretamente por la habilidad de recolocar discos de población, por la habilidad del Pueblo Estelar I.A. Rebelde en su ética oscura, o por la habilidad de la reliquia ancestral Rayo Destructor Planetario). Un planeta que se haya convertido en deshabitado puede volver a ser ganado mediante la acción de Ganar un Planeta (con la opción de Colonizar) como de costumbre.

8. Variantes

8.1 Preparación determinística

Nota: No es recomendable utilizar esta variante en las partidas en las que haya jugadores principiantes.

Esta variante elimina gran parte del azar durante la preparación de la partida. Los pasos de la preparación son los mismos, pero tras colocar el sector central se aplica el siguiente cambio:

Empezando por uno de los jugadores (elegido al azar) y posteriormente en sentido horario, cada uno de los jugadores debe elegir entre una de las siguientes cuatro opciones:

- Elegir una loseta de Pueblo Estelar (**al principio habrá 17 disponibles**).
- Elegir una loseta de sector (**al principio habrá 8 disponibles**) y colocarla adyacente al sector central con cualquier orientación y cara, pero respetando el diagrama de la preparación según el número de jugadores. El primer jugador que elija esta opción también puede rotar la loseta del sector central. Después, debe colocar su miniatura de mundo capital en el planeta principal del sector que haya elegido.
- Elegir uno de los indicadores octogonales de orden de turno **(al principio habrá tantos como nº de jugadores)**.
- Robar cinco cartas de dominación del mazo, y examinarlas en secreto. Después debe quedarse con una de ellas, devolver las otras cuatro cartas al mazo y barajarlo.

Los jugadores deben continuar turnándose y eligiendo entre estas opciones hasta que todos ellos tengan una loseta de Pueblo Estelar, hayan colocado una loseta de sector, tengan un indicador de orden de turno y tengan una carta de dominación. A continuación, prosigue con el resto de pasos de la preparación sin interferir con estos cambios.

8.2 Equilibrar jugadores

Para compensar las diferencias que puedan producirse entre los jugadores principiantes y los más experimentados aplica estos cambios en el marcador de P.D.:

- Los jugadores principiantes comienzan con 5 P.D. adicionales.
- Los jugadores experimentados (con al menos 4 partidas) comienzan con 5 P.D. menos de los habituales.

8.3 Variante para 2 jugadores

Una partida para dos jugadores se prepara y se juega como si fuera para tres. El tercero es un jugador virtual que actúa a modo de "marioneta" al servicio de los otros dos jugadores, que lo controlan alternadamente y pueden hacerle actuar en beneficio propio (especialmente comerciando tecnologías con él) o haciendo que perjudique al contrario atacándole con sus naves o realizando ciertas acciones.

El jugador que en cada momento controla al jugador marioneta debe hacerle actuar como si fuera un jugador más, en prácticamente todos los aspectos del juego. Por ejemplo: Puede modificar su posición en el orden de turno, puede declarar guerras o pueden serle declaradas, puede explorar fichas y gastar visiones, debe seleccionar sus acciones al comienzo de la fase de progreso y resolverlas en su turno, puede comerciar una vez por cada ronda, etc. Sin embargo, nunca puede ganar P.D. (tampoco se los proporciona al jugador que lo controla) ni robar cartas de dominación durante toda la partida.

Preparación adicional:

- Retira tanto la carta de dominación "Moral" como el pueblo estelar "I.C.C."; no se utilizan en esta variante.

- Selecciona al azar el Pueblo Estelar de la marioneta (hazlo antes de que los jugadores decidan el Pueblo Estelar con el que jugarán). La marioneta siempre comienza con la loseta por el lado de la ética STO (luminosa).

- Cada jugador elige un color secundario, coge los discos de población de ese color y los deja cerca de su zona de juego; Con ellos realizará las pujas por el control de la marioneta **(ver a continuación)** y podrá llevar la cuenta de las rondas en las que la ha controlado.

Pujar por el control de la marioneta:

Al principio de cada ronda antes de comenzar la fase de movimiento y combate, los jugadores deben determinar mediante una subasta cuál de ellos controlará a la marioneta durante esa ronda. Ambos jugadores participan siempre en la subasta y lo hacen pujando con sus P.D., que deberán restar de su marcador en caso de ganarla; Los P.D. de la puja se representan a través de los discos de su color secundario (cada disco representa 1 P.D. que el jugador está dispuesto a invertir).

La subasta consiste en lo siguiente:

1. Ambos jugadores deben realizar sus pujas en secreto, seleccionando a "puño cerrado" un número de discos de su color secundario a su elección. Pueden pujar por valor cero (sin ningún disco dentro de su puño) si no les interesa perder P.D. para controlar a la marioneta esta ronda.

   Nota: Las típicas pujas de la primera ronda suelen estar comprendidas entre 0 y 2 P.D.

2. Cuando estén preparados, ambos jugadores revelan simultáneamente sus pujas. El jugador que haya pujado con más discos gana la subasta, y por ello, gana inmediatamente el control de la marioneta para el resto de la ronda. En caso de empate en las pujas, incluso siendo a cero, gana la subasta el jugador que no hubiera controlado la marioneta en la ronda anterior (si este empate sucede al principio de la partida determina el ganador de la subasta al azar).

3. El jugador que ha ganado la subasta debe indicar que tiene el control de la marioneta en esta ronda. Por ello, coloca uno de sus discos de su color secundario en la posición actual del marcador de rondas.

4. El jugador que ha ganado la subasta debe perder un número de P.D. equivalente al número de discos con los que haya pujado (el jugador que no ha ganado la subasta no pierde ningún P.D.). Además, si en las anteriores rondas el ganador de la subasta ha controlado más veces a la marioneta que su oponente, debe perder algunos P.D. adicionales: Por cada ronda de más en la que previamente la haya controlado (sin contar la ronda actual) con respecto al otro jugador, pierde ese número de P.D. elevándolos al cuadrado (por ejemplo 1 ronda de más = 1 P.D.; 2 rondas de más = 4 P.D.; 3 rondas de más = 9 P.D., etc.).

Durante el juego (diplomacia y puntuaciones):

El jugador marioneta y el jugador que lo está controlando mantienen automáticamente la paz entre ellos durante el resto de la ronda (debe indicarse con los correspondientes indicadores de diplomacia). Entre ellos nunca puede ser declarada una guerra. En cambio el jugador que no controla a la marioneta sí que puede declararle la guerra a la marioneta, y viceversa.

La marioneta no obtiene P.D. durante la partida, pero sí que puede usar cualquier efecto que implique una pérdida de P.D. como si los tuviera. Además, sus acciones cuentan a la hora de determinar si el resto de jugadores puntúan, hacerles puntuar menos o incluso hacerles perder puntos. En las situaciones en las que se necesite comparar las puntuaciones de los jugadores, se considerará que la marioneta tiene 0 P.D.

Ejemplo: *Si la marioneta tiene la mayoría de naves en un sector al final de la partida, ningún jugador lo puntuará.*

9. Consejos para principiantes

Ten presente el objetivo del juego: A *grosso modo*, la meta del juego es "vaciar" tu tablero de población en la medida de lo posible, ya que el espacio vacío más alto de dicho tablero será el que te dará más P.D. al final de la partida. En este sentido, el orden lógico para desplegar tus discos de población es primero mover tus naves hacia nuevos planetas, después obtener el control de los mismos (colocarás entre 1-3 discos) y por último hacer que sigan incrementando su población. Teniendo esto en mente, anticípate siempre a las necesidades y requisitos que te vayan a surgir. No tiene sentido que selecciones la acción de Ganar un Planeta si tus naves no han visitado ningún planeta que puedan ganar, o que selecciones la acción de Incrementar la Población si no tienes planetas que se puedan beneficiar de esta acción.

Los planetas lejanos son mejores para incrementar su población: Cuando vayas a decidir qué planeta quieres ganar, es importante que consideres su potencial incremento natural de población. Los planetas que se encuentren cerca de otros planetas que ya estén controlados por ti mismo o por otro jugador tienen menos opciones de crecer, ya que solo podrían incrementar su población mediante las «réplicas».

Utiliza tu flota "D" de forma regular: Ya desde tu primer turno puedes crear una flota "**D**" con alguna de tus naves y aprovechar su táctica para que se mueva una casilla más de la que te permita tu rango de movimiento. No te preocupes por si se aleja demasiado, ya que en otro turno podrías "disolverla" esté donde esté para a continuación crear una nueva flota "D" en cualquiera de tus planetas en los que tengas naves para crearla (podrías hacerlo incluso en todas las rondas, antes de cada uno de tus turnos de movimiento).

Asegúrate de tener una defensa férrea: Aunque juegues pacíficamente es importante que te refuerces bien y que tus naves estén en disposición de defender tus planetas, por si te atacan. No te fíes de los jugadores oscuros, pero tampoco de aquellos que tengan una ética luminosa; Podrían cambiar de ética de repente y conquistar alguno de tus planetas antes de que puedas hacer algo en tu turno para evitarlo. En este sentido, una buena forma de prevenirlo es dejando una nave en cada uno de tus planetas que estén siendo visitados (o que puedan ser alcanzados) por las naves de otros jugadores, ya que en el caso de que hagan un brusco cambio de ética tu nave podría **bloquear** su acción de conquista durante la fase de progreso en cuestión.

Intenta conquistar planetas de los jugadores que vayan mejor que tú: Es mucho más efectivo en todos los sentidos ganar planetas que estén controlados por los jugadores que van mejor que tú en algún aspecto, ya sea en P.D. (recortándoles significativamente la distancia que haya en el marcador de puntuación) y/o en niveles tecnológicos que no tengas y que puedas adquirir de ellos con un robo tecnológico.

Ser último en el orden de turno es mejor tácticamente: Los jugadores que muevan sus naves después de ti tienen una ventaja táctica significativa en el caso que te encuentres en guerra con ellos. Si ya has efectuado tu turno y otros jugadores lanzan un ataque contra tus naves (en su turno), es posible que acabes perdiendo las posiciones estratégicas que hubieras planificado para la fase de progreso.

"Aparca" tus naves en las nebulosas: Si en algún momento no sabes hacia dónde podrías mover tus naves, una buena solución puede ser que las "aparques" en una casilla de nebulosa. Con ello conseguirás muchas más opciones de viaje en otro turno, gracias al rango de movimiento extra que la nebulosa te dará.

Si tienes una buena Propulsión o Espiritualidad aprovéchala para retirarte: Por norma general tus naves únicamente se pueden mover por el tablero durante tu turno de movimiento, pero hay una excepción: En las retiradas. Por esta razón, aparte de para huir de las batallas puedes aprovechar esta maniobra para intentar ganar un movimiento extra con ellas. Puedes incluso exponerlas deliberadamente para que te las ataquen, y así retirarte y ganar ese desplazamiento. Teniendo mejor Propulsión y/o Espiritualidad que tu atacante siempre puedes eludir cualquier combate entre naves, incluso estando en clara inferioridad numérica.

Apéndice 1: Pueblos Estelares

❋ = Pueblo Estelar exclusivo de la versión "*deluxe*" KS = Pueblo Estelar alcanzado durante la campaña de mecenazgo.

Pueblo Estelar	*Habilidad STO o luminosa*	*Habilidad STS u oscura*
Alianza Luminosa (STO) Alianza Oscura (STS)	Suma +4 al Valor de Combate (⚔) de cada una de tus naves si estás en el bando defensor en un combate. Ignora los planetas de los otros jugadores con ética STO (luminosos) al determinar el "límite natural" de discos en tus planetas. Esos jugadores también ignoran los tuyos.	Suma +2 al Valor de Combate (⚔) de cada una de tus naves si tú eres el atacante y estás combatiendo a uno o a varios jugadores STO (luminosos) en un combate. Aplícalo incluso si también hay jugadores STS (oscuros) involucrados en el combate. Los jugadores STS (oscuros) pierden 3 P.D. cada vez que te declaran la guerra.
	Pierdes 2 P.D. cada vez que cambias de ética (también a consecuencia de alcanzar el quinto nivel en Espiritualidad).	
Annunaki ❋	**Bonificación inicial**: Tecnología de Genética en el nivel II.	
	"Convertir": En vez de resolver de forma habitual tu acción de Ganar un Planeta, puedes utilizarla para convertir 1 o 2 planetas neutrales primitivos y que a partir de ahora sean considerados planetas neutrales avanzados. Coloca un disco blanco en cada uno de estos planetas para indicarlo, sin cambiar las fichas originales. Para hacer efectiva esta opción, el requisito es que tengas una de tus naves como mínimo en cada uno de los planetas que intentas convertir. En una acción posterior de Ganar un Planeta, tanto tú como cualquier jugador puede aliarse con el planeta (si tiene la ética STO), o conquistarlo (si tiene la ética STS) como ocurre con cualquier otro planeta neutral avanzado. Cuando esto suceda, se retiran de la casilla los discos blancos y la ficha de planeta neutral.	Si cuando resuelves la acción de Ganar un Planeta eliges la opción de subyugar un planeta neutral primitivo, en vez de colocar 2 discos de población en la casilla colocas 3 si en ese momento el planeta tiene un límite natural de población de 3 o superior, que permita la incorporación de este tercer disco (este límite se mide del mismo modo que durante una acción de Incrementar la Población).
Avianos	**Bonificación inicial:** Tecnología de Espiritualidad en nivel II y tecnología de Propulsión en nivel II.	
Caninoides KS	**Bonificación inicial:** Nivel II en una tecnología a tu elección.	
	Cada vez que formas parte de un comercio de tecnologías, tú y el otro jugador obtenéis 1 P.D. cada uno.	En las fases de comercio en las que puedas comerciar con alguien normalmente (estando en paz y en contacto), puedes obligar a ese jugador a hacerlo y con el intercambio de tecnologías que tú elijas dentro de las posibilidades de ambos. En el caso que dicho jugador ya haya comerciado en esta ronda, puedes deshacer el intercambio que hayan hecho los jugadores implicados para que esto no impida que puedas realizar el comercio con él. No obstante, no puedes forzar a los jugadores a firmar voluntariamente la paz contigo.
Coalición de Ankara	**Bonificación inicial:** Comienzas con 2 P.D.	**Bonificación inicial:** Comienzas con 2 naves extra.
	En la fase de progreso, si has seleccionado la acción de Cambio de Ética puedes seleccionar gratuitamente una nueva ficha ovalada (elígela antes de empezar tu turno). La ficha en cuestión debe ser una que no hayas seleccionado durante la selección simultánea de fichas. Si se trata de la ficha ovalada de Investigación, deberás haber elegido previamente una ficha cuadrada de Investigación a la que poder asociarla para resolver la acción.	
Confederación Galáctica (STO) Imperio Galáctico (STS)	Cuando resuelves la acción de Ganar un Planeta (cualquier tipo de planeta) obtienes 1 acción gratuita e inmediata de ganar otro planeta en la opción Aliar. Esta acción no desencadena de nuevo la habilidad.	Cuando conquistas un planeta de otro jugador o un planeta neutral avanzado, colocas tantos discos de tu color (hasta un máximo de 3) como su población ahí. Los planetas avanzados equivalen a planetas con tres discos de población, así que conquistarlos te permite colocar exactamente el máximo de 3 discos. En el caso que el planeta conquistado pertenezca a los Mayas Cósmicos, su habilidad de recolocación de discos de población no te afecta a la hora de determinar los discos que colocas ahí. *Ejemplo: Si conquistas un planeta que tiene 5 discos de población, retiras de la casilla los 5 discos y colocas 3 de tus propios discos ahí.*
Dracones	**Bonificación inicial:** Tecnología de Poder Militar en el nivel II, y comienzas con 3 naves extra.	

Nombre del Pueblo Estelar	Pueblo STO / Luminoso	Pueblo STS / Oscuro
Félidos	**Bonificación inicial:** Comienzas con 1 nave extra.	
	Al comienzo de cada ronda coloca un disco blanco en el espacio de abajo a la izquierda en la loseta de los Félidos. Una vez por ronda, cuando un jugador ataque a alguna de tus naves puedes quitar el disco de la loseta para hacer que él se retire antes del combate. Solo puedes usar este efecto antes de que se revele cualquier información de las naves en la batalla.	Al comienzo de cada ronda coloca un disco blanco en el espacio de abajo a la izquierda en la loseta de los Félidos. Una vez por ronda, cuando tú ataques las naves de otro jugador y este no quiere o no puede retirarse antes del combate, puedes quitar el disco blanco de la loseta para forzar que se retire de ahí, incluso si en condiciones normales no cumpliera con los requisitos para efectuar la retirada. Además, dicho jugador no puede mover ninguna de sus naves a esa casilla durante el resto de la ronda (indícalo colocando un disco blanco en esa casilla, si es necesario). Solo puedes usar este efecto antes de que se revele cualquier información de las naves en la batalla.
Gríseos	**Penalización inicial:** Comienzas con 1 nave menos. Cuando resuelves la acción de Investigar, si la tecnología que investigas está en el nivel I puedes incrementarla al nivel III directamente. En el caso de subir directamente al nivel III en la tecnología de Poder Militar, obtienes también la ficha de táctica avanzada que obtendrías por haber alcanzado el nivel II. No puedes declarar la guerra a los otros jugadores (ni tampoco al jugador marioneta, si estáis jugando con la variante para 2 jugadores). El resto de jugadores sí que pueden declarártela normalmente, según sus éticas.	**Bonificación inicial:** Comienzas con 1 nave extra. Al final de una fase de comercio en la que tú no hayas comerciado (por la razón que sea), puedes aprender un nivel tecnológico de cualquier jugador con el que estés en contacto. Tiene que ser un nivel que puedas recibir de él (igual que en los robos tecnológicos), y estar en el nivel IV o superior en la tecnología de Espiritualidad no te exime de la necesidad de estar en contacto con él. Si aprendes la tecnología de un jugador STO (luminoso) durante la Era Oscura (rondas 3 a 6), dicho jugador te puede declarar la guerra inmediatamente.
I.A. Rebelde	**Bonificación inicial:** Tecnología de Robótica en nivel II.	
	Cuando resuelves la acción de Incrementar la Población, en hasta 2 de tus planetas puedes "sacrificar" 1 de tus naves en esa casilla (es decir, devolviéndola a tu reserva personal de naves) para obtener 1 «réplica» de población en el planeta. Dicha «réplica» ya ocupa el límite permitido de 1 «réplica» por planeta y por acción de incrementar. Si en la casilla correspondiente hay naves enemigas, este efecto es bloqueado.	Cuando resuelves la acción de Construir Naves, adicionalmente puedes "sacrificar" cualquier número de discos de población en tus planetas (es decir, retirándolos de la casilla y devolviéndolos a tu tablero de población) para construir 2 naves por cada disco que hayas retirado. Coloca las naves en la misma casilla donde estuviera el disco anteriormente (puedes incluirlas en las flotas que tengas ahí). La miniatura de tu mundo capital no puede ser utilizada para este propósito. Si en la casilla correspondiente hay naves enemigas, este efecto es bloqueado.
I.C.C.	**Bonificación inicial:** Tecnología de Propulsión en nivel II.	**Bonificación inicial:** Tecnología de Robótica en nivel II, y comienzas con una nave extra.
	En cada fase de comercio, puedes hacer un comercio de tecnologías con cada jugador (en vez de solo una vez por ronda). El resto de requisitos para comerciar se siguen aplicando normalmente.	
Mántidos	**Bonificación inicial:** Comienzas con 2 discos de población desplegados en el tablero de juego (colócalos debajo de la miniatura del mundo capital), vaciando así los dos primeros espacios del tablero de población.	**Bonificación inicial:** Tecnología de Genética en nivel II.
	Cuando resuelves la acción de Incrementar la Población, puedes añadir 2 discos (en vez de 1) a cada uno de tus planetas que pueda obtenerlos de forma natural. Debes seguir respetando el límite natural que tengan.	
Mayas Cósmicos	Cuando alguien te conquista un planeta puedes recolocar esos discos (máximo 3 de ellos) colocándolos en otros planetas que controles y no estén bloqueados, que estén a una distancia máxima igual al rango de movimiento de tus naves (según tu nivel de Propulsión). No hace falta que tengas ninguna nave en el planeta evacuado, y tampoco se tienen en cuenta las anomalías por el camino (como nebulosas o estrellas de neutrones) al medir la distancia entre los planetas. Puedes colocar los discos recolocados en un mismo planeta o distribuirlos como quieras por aquellos planetas dentro de la distancia. *Ejemplo: Estando en el nivel II de Propulsión (y por ello teniendo un rango de movimiento 4) podrías recolocar tus discos conquistados moviéndolos a los planetas que controles dentro de una distancia de 4 casillas de ahí.*	Ganas 1 P.D. por cada nave que hayas perdido tras un combate, tanto si has sido el vencedor como el derrotado del mismo. Si estás en el bando derrotado, puntúas un máximo de 3 P.D. aunque hayas perdido más de 3 naves.
	No puedes usar las casillas de asteroides para producir naves al resolver la acción de Construir Naves, aunque puedes seguir entrando en ellas con otros fines (bloquear a otros jugadores, completar una carta de dominación, etc.).	

Nombre del Pueblo Estelar	*Pueblo STO / Luminoso*	*Pueblo STS / Oscuro*
Pleyares	Puedes declararle la guerra a cualquier jugador STS (oscuro) durante tu turno de movimiento, siempre antes del paso de combate. Ganas 2 P.D. cada vez que liberas un planeta (además de otros P.D. que ganes por hacerlo).	Cuando resuelves la acción de Ganar un Planeta, eres el único Pueblo Estelar que puede aliarse con los planetas neutrales avanzados estando con la ética STS (oscura) y así colocar 3 discos de población en el planeta. Los jugadores STO (luminosos) que tengan naves ahí no pueden declararte la guerra para bloquear dicha alianza, aunque pueden seguir declarándotela para bloquear que subyugues planetas primitivos o conquistes planetas de jugadores STO (luminosos).
Progenitores	Tienes 4 acciones gratuitas de Ganar un Planeta con la opción de Colonizar que puedes gastar durante la partida. Utiliza un disco blanco en el marcador de la izquierda de la loseta de los Progenitores para indicar cuantas acciones de Colonizar te quedan por gastar. Puedes utilizar tantas de estas acciones como quieras en un mismo turno. Cuando cambies de ética, coloca el disco blanco en la misma posición en la que estuviera en el momento de voltear la loseta.	
República de Orión	Los discos de población de tus planetas cuentan por doble cuando se determina si pueden ser conquistados por otro jugador. Además, las flotas "B" de los jugadores con los que estés en guerra pierden su bonificación ante tus planetas.	Puedes conquistar planetas con solo 1 nave requerida en la casilla (en vez de una más que la población que tenga el planeta). Esto también se aplica cuando intentas conquistar el planeta que contiene la reliquia ancestral de "Malla de Defensa".
Yowies ❋	**Bonificación inicial:** Tecnología de Espiritualidad en nivel III. Tu tecnología de Robótica nunca puede subir de nivel. Si tuvieras que ganar un nivel de Robótica con una reliquia ancestral, en vez de hacerlo obtienes 2 naves (colócalas en el planeta donde estuviera la reliquia). Si el sector en el que comienzas te proporciona un nivel en la tecnología de Robótica, comienza con otra tecnología (menos Espiritualidad) en el nivel II.	

Apéndice 2: Tecnologías

1. Poder Militar

Nivel	*Efecto*
I	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 1.
II	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 1. • Obtienes 1 ficha de táctica avanzada. Colócala inmediatamente en un espacio vacío de tu zona de flotas del tablero de Tecnologías.
III	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 2.
IV	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 3. • Obtienes 1 ficha de táctica avanzada. Colócala inmediatamente en un espacio vacío de tu zona de flotas del tablero de Tecnologías.
V	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 6.
VI (máximo)	• El valor de combate (V.C.) de cada una de tus naves es 10. • Obtienes 3 fichas de táctica avanzada. Colócalas inmediatamente en los tres espacios vacíos restantes de tu zona de flotas del tablero de Tecnologías.
Efecto Especial	Puedes cancelar una ficha de acción ovalada a tu elección de un jugador con el que estés en guerra y que no haya realizado su turno todavía (y por lo tanto tenga sus fichas de acción pendientes de activar). Dale la vuelta a la ficha elegida para indicarlo. Sin embargo, en este caso no se revierte la posible pérdida de P.D. por esta acción. Esta acción especial cuenta como un bloqueo, y por lo tanto los jugadores STS (oscuros) pueden declarar la guerra en el mismo momento en el que quieran ejecutarla (declarando la guerra al jugador en cuestión); Asimismo, los jugadores que hayan alcanzado el nivel V o VI en la tecnología de Espiritualidad tienen inmunidad ante esta acción, al tratarse de un bloqueo. **MODO SOLITARIO**: Puedes cancelar cualquier acción de la fase de progreso de un jugador automa, exceptuando su acción "Aparición de Naves".

2. Espiritualidad

Nivel	*Efecto*
I	
II	● Tienes 1 visión para gastar en cada turno de movimiento **(para más detalles, véase la página 13).**
III	● Tienes 2 visiones para gastar en cada turno de movimiento.
IV	● Tienes 3 visiones para gastar en cada turno de movimiento. ● Puedes comerciar con los otros jugadores (con los que estés en paz) sin necesidad de estar en contacto con ellos; El jugador con el que hagas el intercambio de tecnologías no hace falta que tenga también esta habilidad.
V	Al alcanzar el nivel V automáticamente colocas tu loseta de Pueblo Estelar por el lado STO/luminoso (no hace falta que hayas seleccionado la ficha ovalada de Cambio de Ética para hacerlo) y ya no puedes volver a voltear la loseta durante el resto de la partida. Esto ocurre inmediatamente al alcanzar este nivel (y no durante el paso de Cambios de Ética).
	● Tienes 4 visiones para gastar en cada turno de movimiento. ● Puedes comerciar con los otros jugadores (con los que estés en paz) sin necesidad de estar en contacto con ellos; El jugador con el que hagas el intercambio de tecnologías no hace falta que tenga también esta habilidad. ● No puedes ser bloqueado (las naves enemigas nunca pueden interponerse en tus acciones).
VI (máximo)	● Tienes un número ilimitado de visiones para gastar en cada turno de movimiento. ● Puedes comerciar con los otros jugadores (con los que estés en paz) sin necesidad de estar en contacto con ellos ; El jugador con el que hagas el intercambio de tecnologías no hace falta que tenga también esta habilidad. ● No puedes ser bloqueado (las naves enemigas nunca pueden interponerse en tus acciones). ● Tu población "asciende" al morir. Esto significa que cualquier disco de población que pierdas en el tablero de juego ya no regresa a tu tablero de población, y por lo tanto nunca perderás los P.D. que ya hayas alcanzado en el tablero. Deja los discos perdidos al margen de la partida.
Efecto especial	Puedes seleccionar y resolver inmediatamente una ficha de acción ovalada adicional (que no hayas seleccionado en esta fase de progreso), sin coste. Además, puedes robar una nueva carta de dominación **(véase "robar una nueva carta de dominación", en la página 32).**

➲ Puedes retirarte antes de cualquier combate si tu atacante tiene un nivel de Espiritualidad inferior al tuyo **(para más detalles, véase la página 17).**

➲ Puedes gastar visiones para ver las flotas de los jugadores que tienen un nivel de Espiritualidad inferior al tuyo **(para más detalles, véase la página 13).**

3. Propulsión

Nivel	*Efecto*
I	● El rango de movimiento de tus naves es 3.
II	● El rango de movimiento de tus naves es 4.
III	● El rango de movimiento de tus naves es 4. ● Puedes usar los Portales de tipo 1 **(para más detalles, véase la página 15).**
IV	● El rango de movimiento de tus naves es 5. ● Puedes usar los Portales de tipo 1 **(para más detalles, véase la página 15).**
V	A partir del nivel V puedes entrar en las casillas de las estrellas de neutrones.
	● El rango de movimiento de tus naves es 5. ● Puedes usar los Portales de tipo 2 **(para más detalles, véase la página 15).** ● Puedes recolocar 1 disco de población en cada fase de progreso (como una acción gratuita). Esta acción puede ser bloqueada **(para más detalles, véase el apartado 7.5).**
VI (máximo)	● El rango de movimiento de tus naves es ilimitado. ● Puedes recolocar 3 discos de población en cada fase de progreso (como una acción gratuita). Esta acción puede ser bloqueada **(para más detalles, véase el apartado 7.5).**
Efecto especial	Obtienes 2 acciones gratuitas de Ganar un Planeta (al margen de las fichas ovaladas). Resuélvelas inmediatamente.

➲ Puedes retirarte antes de cualquier combate si tu atacante tiene un nivel de Propulsión inferior al tuyo **(para más detalles, véase la página 17).**

4. Robótica

Nivel	*Efecto*
I	
II	● Produces 1 nave más cuando resuelves la acción de Construir Naves.
III	● Produces 3 naves más cuando resuelves la acción de Construir Naves.
IV	● Produces 5 naves más cuando resuelves la acción de Construir Naves. ● Puedes colocar las naves que construyes en cualquiera de tus planetas no bloqueados que tengan una población de 3 discos o superior (en vez de 4 o superior).
V	● Produces 7 naves más cuando resuelves la acción de Construir Naves. ● Puedes colocar las naves que construyes en cualquiera de tus planetas no bloqueados que tengan una población de 2 discos o superior. ● En el paso de selección simultánea de fichas puedes seleccionar 2 fichas cuadradas (en vez de solo 1) de investigación o de cambio en el orden de turno. Concretamente, puedes seleccionar 2 fichas de investigación, o 1 de investigación y 1 de cambio en el orden de turno. Pierdes 2 P.D. si lo haces. (*)
VI (máximo)	● Produces 10 naves más cuando resuelves la acción de Construir Naves. ● Puedes colocar las naves que construyes en cualquiera de tus planetas no bloqueados. ● En el paso de selección simultánea de fichas puedes seleccionar 2 fichas cuadradas (en vez de solo 1) de investigación o de cambio en el orden de turno. Concretamente, puedes seleccionar 2 fichas de investigación, o 1 de investigación y 1 de cambio en el orden de turno. En este caso, no pierdes ningún P.D. si lo haces. (*)
Efecto especial	Si alcanzas este efecto porque estás investigando la tecnología de Robótica con una de tus fichas cuadradas, puedes investigar **la otra** ficha cuadrada seleccionada hasta dos veces (si es una ficha cuadrada de investigación) o activar una vez más la ficha de cambio de orden de turno (si es la otra ficha seleccionada, y que habrás resuelto durante el paso de cambios en el orden de turno). Si te aprovechas de este efecto especial, pierdes 2 P.D. inmediatamente. Si alcanzas este efecto con la reliquia ancestral que te proporciona un nivel en la tecnología de Robótica, puedes activar una vez más cualquiera de las dos fichas cuadradas que hayas seleccionado para esta fase, también perdiendo 2 P.D. *Ejemplo: Juan resuelve su acción de Investigación con 2 fichas cuadradas; una de ellas es la ficha de Robótica y la otra es la ficha de Poder Militar. Su tecnología de Robótica ya está al nivel VI (el máximo), así que puede activar el efecto especial de esta tecnología para avanzar 2 veces (en vez de 1) la otra tecnología investigada, en este caso la de Poder Militar. Avanza el cubo de tecnología de Poder Militar del nivel I al nivel III (obteniendo también la ficha de táctica avanzada del nivel II). Después de resolver este efecto pierde 2 P.D. inmediatamente, y termina su acción de Investigación.*

(*) Cuando Investigas, puntúas por **cada** ficha de investigación que hayas seleccionado que concuerde con la Historia Galáctica.

5. Genética

Nivel	*Efecto*
I	
II	● Obtienes 1 «réplica» de población cuando resuelves la acción de Incrementar la Población.
III	● Obtienes 2 «réplicas» de población cuando resuelves la acción de Incrementar la Población.
IV	● Obtienes 3 «réplicas» de población cuando resuelves la acción de Incrementar la Población.
V	● Obtienes 4 «réplicas» de población cuando resuelves la acción de Incrementar la Población. ● Cada ficha de acción "extra" seleccionada te cuesta -2 P.D. (en vez de -3). **Para más detalles, véase el apartado 6.2.1.**
VI (máximo)	● Obtienes 6 «réplicas» de población cuando resuelves la acción de Incrementar la Población. ● Cada ficha de acción "extra" seleccionada te cuesta -1 P.D. (en vez de -3). **Para más detalles, véase el apartado 6.2.1.**
Efecto especial	Obtienes una acción gratuita de Incrementar la Población (al margen de las fichas ovaladas) con 2 «réplicas» extra (8 en total, a menos que algún otro efecto te proporcione más «réplicas»). Resuelve la acción inmediatamente.

➲ Solo puedes destinar 1 «réplica» de población a cada uno de tus planetas cuando resuelves la acción de Incrementar la Población.

Apéndice 3: Cartas de dominación

Título de la carta	*SECCIÓN A*			*SECCIÓN B*
	Condición para puntuar	*P.D.*	*Efecto inmediato (opcional)*	*P.D. otorgados*
Adquisidor	Haber conquistado o liberado 2 planetas de otros jugadores en un mismo turno. Juega esta carta cuando esto se produzca	**10**	Robas un nivel tecnológico adicional de uno de los jugadores a los que le hayas quitado el planeta durante este turno	1 P.D. por cada planeta neutral donde solo tú tengas presencia de naves; ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Poder Militar.
Bélico	Tener naves (básicas o en flotas) por valor de 120 en la suma de sus valores de combate (V.C.) de base; es decir, sin tener en cuenta las bonificaciones que tengan gracias a las tácticas de sus flotas, o de ninguna otra clase. Debes revelar públicamente tantas naves como sea necesario. En el caso de jugar la carta durante una batalla, puedes cumplirla aunque parte de las naves vayan a ser destruidas.	**10**	Si la juegas cuando tienes una batalla, elige una de las 2 opciones: ● Las naves enemigas no pueden retirarse (tampoco con la flota "E"; los efectos de los Pueblos Estelares se pueden seguir aplicando). ● No sufres pérdidas de naves tras el combate, tanto si eres el vencedor como el derrotado. En el caso de ser el derrotado, el vencedor tampoco sufre pérdidas en consonancia.	2 P.D. por cada sector en el que sólo tú tengas una flota; ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Poder Militar.
Céntrico	Controlar 4 planetas del sector central.	**12**	Si la juegas en tu turno de la fase de progreso: Ganas una acción gratuita de Ganar un Planeta en el sector central, con tus naves contando por el doble de su cantidad. Aplícalo antes de calcular la bonificación de tu flota "B", si fuera el caso.	1 P.D. por cada disco de población que tengas en uno de los planetas del sector central.
Científico	Tener 16 niveles tecnológicos o más, sumados en conjunto.	**9**	Si la juegas durante la fase de comercio, puedes comerciar una vez más (el otro jugador también puede hacerlo). No hace falta que sea con el mismo jugador con el que hayas comerciado la primera vez.	Puntúas tantos P.D. como el nivel que tengas actualmente en tu tecnología menos avanzada, multiplicado por 2.
Constructor	Construir 10 naves en una sola acción. Juega la carta cuando esto se produzca. Para completarla no puedes tener en cuenta la habilidad que te ofrezca tu Pueblo Estelar (I.A. Rebelde, ética oscura).	**7**	Construyes 6 naves más, que puedes colocar en cualquiera de tus planetas, incluso en los que estén bloqueados por una nave enemiga. Por lo demás, sigue las normas de colocación de la acción de Construir Naves.	1 P.D. por cada casilla de asteroide en la que tengas presencia de naves; ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Robótica.
Defensivo	Controlar todos los planetas en el sector donde esté actualmente tu miniatura de mundo capital (las estrellas de neutrones no son consideradas planetas).	**9**	Si la juegas cuando tienes una batalla en el mismo sector donde esté tu miniatura de mundo capital, añades 20 a la Fuerza de Combate de tu bando (al resolver el combate). Puedes jugar la carta incluso después de que se haya revelado la información de las flotas.	4 P.D. si ningún otro jugador controla un planeta en el mismo sector en el que esté actualmente tu miniatura de mundo capital. Además, ganas tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Poder Militar, dividido entre 2 y redondeado hacia abajo *(Nivel I = 0 P.D.; Nivel II = 1 P.D., Nivel III = 1 P.D.; etc.).*
Denso	Controlar 3 planetas con cinco discos de población (o más) en cada uno. El planeta de tu miniatura de mundo capital cuenta como uno de ellos.	**7**	Añade 1 disco de población en cada uno de tus planetas con 5 discos de población (o más) incluso en los que estén bloqueados, y sin tener en cuenta el límite natural que tengan.	1 P.D. por cada planeta que controles que tenga 4 discos de población o más.
Diplomático	Tener la tecnología de Espiritualidad en el nivel IV o superior, controlar el planeta principal del sector central, y mantener la paz con el resto de jugadores. No hace falta que mantengas la paz desde el principio de la partida; de hecho, puedes cambiar de ética para firmar la paz con todos los jugadores y así poder jugarla, en el caso de cumplir los otros requisitos.	**14**	Los otros jugadores ya no te pueden declarar ninguna guerra en lo que queda de ronda.	2 P.D. por cada planeta donde tengas naves en las casillas donde se encuentre la miniatura capital de otro jugador (incluyendo la de la marioneta en la variante para 2 jugadores) ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Espiritualidad.
Espacial	Controlar 10 planetas.	**11**	Puedes recolocar hasta 3 discos de población (tuyos) entre los planetas que controlas, incluso desde o hacia planetas que tengas bloqueados.	2 P.D. por cada 3 planetas que controles ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Propulsión.

Especializado	Tener una tecnología en el nivel VI (el máximo) y otra en el nivel V o superior.	**11**	Si la juegas en la fase de progreso, ganas una acción gratuita de investigación con una ficha cuadrada que no hayas utilizado esta ronda. Esta acción cuenta para la puntuación de la ronda y para otros efectos, si es necesario.	Tantos P.D. como el nivel tecnológico más alto que tengas.
Etérico	Al comenzar tu turno de movimiento: Tener presencia de naves en 4 casillas (o más) de nebulosa diferentes.	**8**	Cada nave que parta de una nebulosa tiene un rango de +4 (en vez de +2) durante este turno de movimiento.	➲ Si tu ética es STO (luminosa), ganas tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Espiritualidad. ➲ Si tu ética es STS (oscura), ganas tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Poder Militar.
Explorador (no se utiliza en las partidas al modo solitario)	Tener tu tecnología de Propulsión en el nivel IV o superior, y poseer al menos una nave y un planeta en 4 sectores diferentes.	**13**	Puedes ver la carta (o las cartas) de dominación que tenga otro jugador en su mano. En las partidas de 5 o más jugadores, puedes ver la carta (o las cartas) de 2 de los jugadores.	1 P.D. por cada sector en el que tengas presencia de naves ***O BIEN*** tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Propulsión.
Moral (no se utiliza en las partidas de 2 jugadores)	Al final de una ronda: Tener al menos 5 P.D. en el marcador, y a la vez tener más P.D. que cualquier otro jugador que comparta tu misma ética. Puedes cumplir este requisito aunque seas el único jugador que tenga dicha ética. **Modo solitario** Al final de una ronda: Tener al menos 5 P.D. en el marcador, y a la vez tener más niveles tecnológicos (en conjunto) que el automa que comparta tu misma ética.	**9**	Ganas 2 P.D. adicionales (a los 9 P.D. obtenidos por completarla) por cada ficha de acción ovalada de Cambio de Ética que se haya seleccionado y jugado en esta ronda (entre todos los jugadores).	Ganas 4 P.D. si no has puntuado por tu ética en esta ronda (al no cumplir con la premisa de la Historia Galáctica) ***O BIEN*** ganas tantos P.D. como tu nivel en la tecnología de Espiritualidad.

Apéndice 4: Losetas de Historia Galáctica

Expediciones *(Journeys)*	
Primera Era Luminosa (rondas 1 y 2)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** otro jugador con el que estén "**en contacto**" (puede ser entre naves, o entre naves y discos de población) al llegar a la fase de puntuación de la ronda.
Era Oscura (rondas 3 a 6)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STS** (oscura) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Cada jugador que se encuentre **en guerra** con alguien al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **2 P.D. por cada** planeta que hayan "**quitado**" a cualquier jugador durante la ronda (ya sea por conquista o liberación) si dicho planeta no está en el mismo sector en el que se encuentra el mundo capital del "invasor". ◆ Todos los jugadores ganan **2 P.D. por cada** combate en el que hayan **vencido** durante esta ronda, si la batalla se ha producido en un sector diferente al de su mundo capital. En el caso de retirarse todas las naves defensoras antes del combate, no se considera ganado.
Segunda Era Luminosa (rondas 7 y 8)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Si un jugador que ha investigado **Espiritualidad** o **Propulsión** en esta ronda es el jugador que tiene el nivel más alto en la tecnología (al final de la ronda) de entre todos los jugadores que también la hayan investigado en esta ronda, gana tantos P.D. como **7 menos su nivel** actual en dicha tecnología. En caso de empate para determinar quién lo puntúa, todos los jugadores reciben los P.D. Una acción de Investigación que no resulte en un incremento de nivel en dichas tecnologías no se tiene en cuenta, ni para puntuarlas ni para impedir que otro jugador las puntúe.

Guerras *(Wars)*	
Primera Era Luminosa (rondas 1 y 2)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **2 P.D. por cada** acción de **Construir Naves** que hayan resuelto en esta ronda.
Era Oscura (rondas 3 a 6)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STS** (oscura) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Cada jugador que se encuentre **en guerra** con alguien al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **2 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** planeta que hayan "**quitado**" a cualquier jugador durante la ronda (ya sea por conquista o liberación). ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** nave enemiga que hayan destruido durante la ronda (incluso tras ser derrotados en combate).Si hay varios jugadores en un bando, todos puntúan el total de naves enemigas destruidas.
Segunda Era Luminosa (rondas 7 y 8)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Si un jugador que ha investigado **Poder Militar** o **Robótica** en esta ronda es el jugador que tiene el nivel más alto en la tecnología (al final de la ronda) de entre todos los jugadores que también la hayan investigado en esta ronda, gana tantos P.D. como **7 menos su nivel** actual en dicha tecnología. En caso de empate para determinar quién lo puntúa, todos los jugadores reciben los P.D. Una acción de Investigación que no resulte en un incremento de nivel en dichas tecnologías no se tiene en cuenta, ni para puntuarlas ni para impedir que otro jugador las puntúe.

Migraciones *(Migrations)*	
Primera Era Luminosa (rondas 1 y 2)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **3 P.D. por cada** acción de **Incrementar la Población** que hayan resuelto en esta ronda. Solo se tienen en cuenta si se ha colocado al menos 1 disco de población.
Era Oscura (rondas 3 a 6)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STS** (oscura) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Cada jugador que se encuentre **en guerra** con alguien al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** disco de población que le hayan "**quitado**" (de un planeta) a cualquier jugador durante la ronda (ya sea por conquista o liberación). ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** combate que hayan ganado durante la ronda. En el caso de retirarse todas las naves defensoras antes del combate, no se considera ganado.
Segunda Era Luminosa (rondas 7 y 8)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Si un jugador que ha investigado cualquier tecnología en esta ronda es el **único jugador que la ha investigado** (en esta ronda), gana **4 P.D.** (por cada una, si fuera el caso). Los niveles tecnológicos obtenidos de otras formas no se tienen en cuenta, ni para puntuarlas ni para impedir que otro jugador las puntúe. Una acción de Investigación que no resulte en un incremento de nivel en la correspondiente tecnología tampoco se tiene en cuenta (como al investigar para ganar un efecto especial tras el sexto nivel).

Rivalidades *(Rivalry)* KS	
Primera Era Luminosa (rondas 1 y 2)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** acción de **Ganar un Planeta** que hayan resuelto en esta ronda.
Era Oscura (rondas 3 a 6)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STS** (oscura) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Cada jugador que se encuentre **en guerra** con alguien al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **2 P.D.** ◆ Todos los jugadores ganan **1 P.D. por cada** planeta controlado por otro jugador que estén **bloqueando** al llegar a la fase de puntuación de la ronda (es decir, por cada planeta hostil donde tengan presencia de naves). Varios jugadores pueden puntuar por un mismo planeta que estén bloqueando. ◆ Todos los jugadores **pierden 2 P.D.** cada vez que se **retiren antes de un combate**.
Segunda Era Luminosa (rondas 7 y 8)	◆ Cada jugador que tenga la ética **STO** (luminosa) al llegar a la fase de puntuación de la ronda, gana **1 P.D.** ◆ Por cada tecnología, el jugador que tenga **el mayor nivel** de entre todos los jugadores al llegar a la fase de puntuación de la ronda **gana 3 P.D.** En caso de igualdad, todos los jugadores empatados en el mayor nivel de esa tecnología ganan los 3 P.D.

Apéndice 5: Losetas de Hito Galáctico

❋ = Hito Galáctico exclusivo de la versión "*deluxe*"

Título del Hito	*Efecto*	*Estilo de juego*
Control	Los jugadores ganan 10 P.D. por cada planeta principal (el planeta del centro de cada sector) que controlen al final de la partida.	Muy confrontativo
Cooperación	Los jugadores pierden inmediatamente 3 P.D. cuando le declaran la guerra por primera vez a cada uno de los otros jugadores. Deben indicarlo colocando una ficha numérica debajo del disco indicador de diplomacia asociado al jugador en cuestión (para recordar que ya no pierden más P.D. por declarar otra guerra a dicho jugador). Los jugadores ganan inmediatamente 2 P.D. por cada comercio de tecnologías en el que formen parte. **Modo solitario: véase el reglamento específico para el modo de juego en solitario.**	Pacífico
Crecimiento personal	Los jugadores ganan el doble de P.D. por sus cartas de dominación (incluidos aquellos efectos inmediatos que proporcionen P.D. de forma directa). Cualquier ½ punto se convierte en 1 P.D. (no se redondean hacia abajo).	Secretivo
Descubrimiento	Los jugadores conservan las fichas de planeta neutral que hayan ido ganando a lo largo de la partida. Al final de la partida, el jugador que tenga más fichas por cada uno de los tres tipos de planeta neutral gana 10 P.D. En caso de empate por la mayoría de fichas de un tipo, todos los jugadores (de entre los empatados) puntúan por ese tipo. Nota: Aunque durante la partida algún planeta primitivo haya sido "convertido" a planeta avanzado (gracias a la habilidad del Pueblo Estelar Annunaki) las fichas de planeta neutral correspondientes siguen considerándose de tipo primitivo de cara a la puntuación del hito. **Modo solitario: véase el reglamento específico para el modo de juego en solitario.**	Competitivo
Legado	Los jugadores ganan 10 P.D. por cada planeta que controlen al final de la partida en el que haya una reliquia ancestral (las reliquias con una recompensa inmediata son descartadas y por lo tanto no se tienen en cuenta).	Confrontativo
Liderazgo ❋	Al final de cada "Era" (después de la fase de puntuación de dichas rondas) el jugador que tenga más P.D. de entre los jugadores que comparten una misma ética (luminosa u oscura), coloca una nave básica de su color encima de la loseta de Liderazgo; Puede coger la nave tanto de su reserva personal como del tablero de juego. En caso de empate, todos los jugadores (de entre los empatados) colocan la nave encima de la loseta. Al final de la partida, el jugador con más naves en la loseta gana 10 P.D. En caso de empate por la mayoría de naves en la loseta, todos los jugadores (de entre los empatados) puntúan por la loseta. **Modo solitario: véase el reglamento específico para el modo de juego en solitario.**	Competitivo
Poder ❋	Los jugadores ganan 8 P.D. por cada sector en el que tengan más naves que el resto de jugadores juntos. En caso de empate, no se puntúa por dicho sector.	Competitivo
Presencia	Los jugadores ganan 10 P.D. por cada sector en el que controlen por lo menos 2 planetas al final de la partida.	Confrontativo

Apéndice 6: Sectores

Sector	*Bonificación inicial*
Alpha Draconis	El jugador comienza con la tecnología de Poder Militar en el nivel II.
Arcturus	El jugador puede seleccionar 1 ficha de acción "extra" (y sin coste) en la fase de progreso de la primera ronda.
Khaa	El jugador puede seleccionar 1 ficha de acción "extra" (y sin coste) en la fase de progreso de la primera ronda.
Lyra	El jugador comienza con la tecnología de Espiritualidad en el nivel II.
Pleiades	El jugador comienza con la tecnología de Propulsión en el nivel II.
Rigel	El jugador comienza con la tecnología de Robótica en el nivel II.
Sirius	El jugador comienza con la tecnología de Genética en el nivel II.
Xilox	El jugador comienza con 2 discos de población adicionales en su planeta capital.
Zeta Reticuli	El jugador comienza con 2 naves adicionales en su planeta capital.

Apéndice 7: Reliquias ancestrales

Imagen	Nombre	Efecto
	Malla de Defensa (permanente)	Cualquier jugador que conquiste o libere este planeta **necesita tener 8 naves más** de las requeridas normalmente para hacerlo. Esto solo se aplica cuando el planeta está controlado por un jugador. Cuando alguien gana este planeta por primera vez, todas las naves y discos de población en su misma casilla se vuelven inmunes al "Rayo Destructor Planetario" independientemente de a quién pertenezcan.
	Naves Enterradas (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente obtiene **3 naves** (de su color), que coloca en la misma casilla (siguiendo las mismas normas de colocación que al resolver la acción de Construir Naves). Esta acción no puede ser bloqueada.
	Pirámide Ancestral (permanente)	El jugador que controla este planeta obtiene **1 "visión"** (véase página 13) adicional cada ronda. Además, dicha visión puede ser utilizada para ojear cualquier flota (independientemente del nivel de Espiritualidad que tenga el jugador objeto de la visión. El jugador que controla este planeta recibe **1 «réplica»** para este planeta (exclusivamente) cada vez que resuelve la acción de Incrementar la Población. Esta «réplica» cuenta para el máximo de una que puede destinar en cada planeta. Este efecto puede ser bloqueado como de costumbre.
	Rayo Destructor Planetario (reliquia permanente)	Durante el paso de mover naves (en cada fase de movimiento y combate) del jugador que controla este planeta, dicho jugador puede **destruir 1 nave o 1 disco de población** de un jugador enemigo (con el que esté en guerra) y cuyo elemento se encuentre a un máximo de 3 casillas de distancia de este planeta. No se puede destruir la miniatura de mundo capital de otro jugador. Si un planeta afectado por el rayo pierde su último disco de población, se convierte en un planeta neutral deshabitado, sin ficha; y si una flota pierde su última nave se disuelve inmediatamente. Tanto las naves como los discos que se destruyan gracias a esta reliquia pueden ser puntuados según la Historia Galáctica.
	Súper Portal (permanente)	El jugador que controla este planeta puede activar un **portal** en esta casilla para viajar a cualquier otro planeta que controle (independientemente de su nivel de Propulsión), y viceversa. Si además su Propulsión está en el quinto nivel, este portal no puede ser bloqueado (en cualquier sentido de la marcha).
	Tecnología Ancestral (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente gana un nivel en la tecnología de **Poder Militar**.
	Tecnología Ancestral (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente gana un nivel en la tecnología de **Espiritualidad**.
	Tecnología Ancestral (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente gana un nivel en la tecnología de **Propulsión**.
	Tecnología Ancestral (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente gana un nivel en la tecnología de **Robótica**.
	Tecnología Ancestral (se descarta)	El primer jugador que gana este planeta inmediatamente gana un nivel en la tecnología de **Genética**.