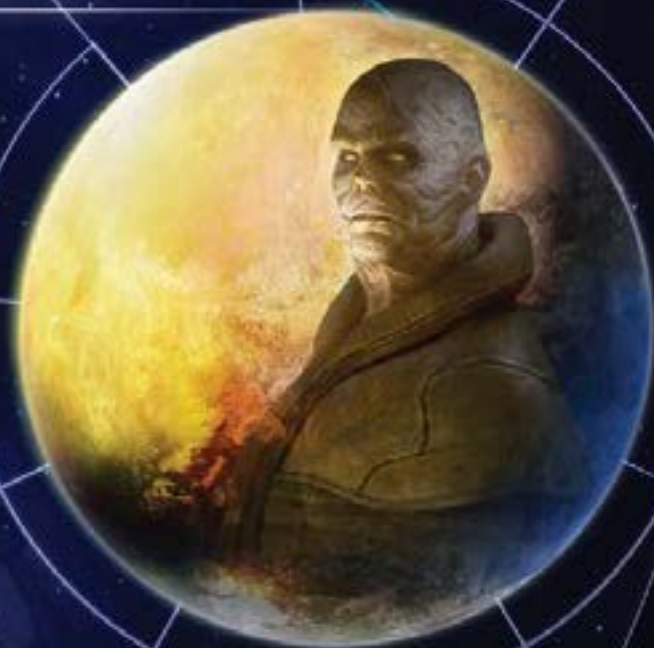




# TWILIGHT IMPERIUM<sup>®</sup>

CUARTA EDICIÓN

APRENDE A JUGAR





*Me llamo Mahthom Iq Seerva.*

*Soy el guardián winnariano de la Crónica de los Custodios, y escribo estas líneas desde la ancestral Torre de los Cronistas, en la antigua Ciudad Mecatol. Desde que heredé los deberes de cronista de mi padre, he disfrutado del evocador panorama de sus grandes edificios, sus torres arcaicas y las rutilantes luces de la vida que se extienden hasta el horizonte. Pero al igual que la sombra que nace a mis pies, no puedo escapar ni olvidarme de las mortalmente finitas fronteras de esta urbe. A menos de mil leguas de mi torre se erigen inmensas pantallas de energía que nos protegen de las ponzoñosas nubes de polvo del Mar de la Desolación, el terrible yermo que cubre la mayor parte del planeta.*

*Mi gente, los winnarianos, ha mantenido esta ciudad a salvo durante más de tres mil años. Desde los tiempos del Azote hemos velado por el Trono Imperial, los Archivos Imperiales y el Consejo Galáctico aquí, en Mecatol Rex. Puedo afirmar que nos hemos mantenido fieles a la promesa que hicimos al último Emperador.*

*Escribo esto con mano temblorosa, pues los más recientes acontecimientos me inducen a pensar que se avecinan grandes cambios. Auguro el fin de nuestra labor como Custodios; incluso creo que llegaré a verlo en vida.*

*Ése es el motivo de esta misiva. En ella procuraré ofrecer un sucinto y veraz resumen de la historia reciente de nuestra galaxia. Os brindo este conocimiento porque sé que os encargaréis de divulgarlo. Nos esperan años turbulentos, y temo que la galaxia se verá necesitada de las lecciones del pasado.*

*Se dice que los emperadores lazax surgieron de entre las cenizas de los monarcas mahactos. Poco se conoce de su auge inicial, pero no cabe duda alguna de que los lazax debieron de ser una raza benévola de agudo intelecto y gran sabiduría. Tras alcanzar la hegemonía, sabemos que los lazax escogieron el céntrico planeta Mecatol Rex como su mundo natal. El año en que los lazax llegaron a Mecatol Rex quedó registrado en la Crónica Imperial como «el primero», y señala el comienzo de mi relato.*

*Las fronteras del Imperio Lazax se expandieron durante siglos. Cuando se hallaban sistemas habitados y en consecuencia se anexionaban al Imperio, los lazax permitían que las civilizaciones recién descubiertas se incorporasen al Consejo Galáctico, un organismo gobernante que representaba las necesidades y voces de los pueblos del Imperio. Todas las Grandes Razas (xxcha, hacaníes, letnev, hylar, humanos y n'orr) tenían representación en el Consejo, al igual que varios centenares de civilizaciones menores y sistemas independientes.*

*Pero con el paso de los años, el descubrimiento de nuevas civilizaciones y sistemas planetarios fue disminuyendo. La actitud del Imperio cambió paulatinamente debido a la remisión de su desarrollo tecnológico e intelectual. En su afán por no ver frenado su progreso, las Grandes Razas comenzaron a interesarse por el poder de los lazax y los recursos de sus vecinos. La codicia*

y la ambición arraigaron en los corazones de los políticos y los miembros del Consejo. El antaño noble espíritu del Imperio se tornó suspicaz y temeroso. Fue en aquel entonces cuando se documentaron en la Crónica Imperial los primeros conflictos entre las Grandes Razas. El Consejo Galáctico se convirtió en un semillero de intrigas, y la tormenta resultante trajo consigo una era de espionaje y magnicidios. Primero en secreto y más adelante a la luz pública, las Grandes Razas comenzaron a reunir flotas y ejércitos. Muchas adoptaron una política de expansionismo territorial que se extendía más allá de sus fueros originales. Proliferaron tensiones fronterizas y disputas por los recursos que socavaron los mismísimos cimientos del Imperio. Fueron momentos de creciente oscuridad que actualmente se conocen como la Era del Ocaso.

Durante la mayor parte de aquel periodo los lazax aún ostentaban una autoridad incuestionable. Salvo algunas rebeliones menores tan escasas como infructuosas, pocos se atrevían a desafiar abiertamente a sus emperadores. Cegados por milenios de soberanía incontestada, los lazax no supieron percibir la ambición y el descontento que crecían en torno a ellos. Con el paso de los siglos las tensiones entre las Grandes Razas se acentuaron, y con ellas su deseo de poder y de control. Al final el odio era lo único que tenían en común: el odio hacia los lazax, hacia el régimen imperial y hacia la benévola arrogancia de sus emperadores.

Una rencilla menor junto al agujero de gusano de Quann fue la chispa que prendió la llama de la guerra en toda la galaxia.

A modo de protesta contra la supervisión imperial de las rutas comerciales, el Barón de Letnev decidió cortar el tráfico que circulaba a través del agujero de gusano de Quann. Consciente de la habitual naturaleza problemática de los quisquillosos letnev, pero con más indiferencia que preocupación, el Emperador apeló al Consejo Galáctico para tratar de resolver el conflicto.

Pero el bloqueo había interrumpido considerablemente los intereses comerciales de la Federación de Sol y privado de suministros básicos a un puñado de colonias humanas que pronto cayeron víctimas de hambrunas y epidemias. Después de casi ocho meses de infructuosos debates en el Consejo Galáctico, la paciencia de la Federación terminó agotándose. Sin previo aviso, las naves de bloqueo de los letnev fueron atacadas y aniquiladas por un destacamento especial de Sol que actuó sin permiso imperial; el Paso de Quann quedó expedito de nuevo.

Encolerizado por las intervenciones militares que tanto humanos como letnev habían llevado a cabo de manera unilateral, el Emperador trató de reafirmar su autoridad promulgando el Decreto de Maandu, una ley que sometía todas las naves de guerra a la supervisión imperial directa.

El Decreto de Maandu fue la gota que colmó el rebosante vaso del Imperio. Las civilizaciones letnev, humana y jol-nar declararon su retirada inmediata del Consejo, y la galaxia entera se sumió en una guerra civil. La Crisis de Quann supuso el inicio de la Era del Crepúsculo.

Mientras las civilizaciones se enfrentaban entre sí, librando miles de disputas territoriales en el transcurso de pocos años, los lazax realizaron un desesperado intento por mantener la cohesión de su fragmentado imperio. Las flotas imperiales batallaron por toda la galaxia, pero en última instancia su número

no bastó para abarcar toda la extensión del Imperio. En el septuagésimo tercer año de la guerra, una alianza de Sol, Jol-Nar y Hacan lanzó un ataque sorpresa contra el mismísimo Mecatol Rex. El último de los emperadores lazax murió junto con toda su familia durante los bombardeos iniciales de la Federación, y no se designó sucesor alguno.

De todos los planetas de la galaxia, ningún otro quedó tan devastado por la guerra como Mecatol Rex. En tan sólo unos años el ecosistema planetario fue arrasado por los bombardeos, su población se vio exterminada casi por completo y sus verdes campos de cultivo quedaron reducidos a yermos irradiados.

Tras la muerte del Emperador y la pérdida del planeta que albergaba su trono, el control imperial se desmoronó. Los lazax fueron perseguidos por toda la galaxia en una vengativa oleada de asesinatos conocida como el Azote, una represalia de sólo veinte años que provocó la aniquilación casi total de su especie. Hasta hace muy poco llevábamos más de tres mil años sin ver a un solo lazax en toda la galaxia.

Las Guerras del Crepúsculo continuaron durante siglos, pero ninguna de las especies era lo bastante poderosa como para hacerse con el trono sin arriesgarse a sufrir un destino similar al del último Emperador. El poder de las grandes civilizaciones fue mermando gradualmente a medida que sus economías se desplomaban y el constante esfuerzo bélico hacía desaparecer sus conocimientos y sus tecnologías.

Y así llegó el final de la Era del Crepúsculo, con un lento y prolongado estertor. El periodo posterior, que hoy en día conocemos como los Años Oscuros, supuso un declive económico, cultural e intelectual. Las Grandes Razas se retiraron a la seguridad de sus pequeños feudos espaciales, abandonando todo lo que sus magras fuerzas ya no le permitían conservar. Varios milenios después los Años Oscuros tocaron a su fin y dio comienzo una nueva era de reconstrucción, marcada por la paz pero también por la incertidumbre.

Cuando escribo estas líneas, las Grandes Razas de la galaxia ya han recuperado parte del poder que ostentaron antaño. Aquí, en Mecatol Rex, el Consejo Galáctico vuelve a ejercer su influencia una vez más; civilizaciones antiguas y recientes se disponen a colonizar de nuevo los sistemas que fueron abandonados durante los Años Oscuros.

Hay indicios por doquier de que se avecina un gran cambio. Este mismo año, como surgidos de una antigua profecía, los lazax han regresado de entre las tinieblas de la historia transfigurados en ominosas formas cibernéticas. A mi entender su llegada es el primer soplo de viento que barrunta una pavorosa tormenta. Siento como si toda la galaxia estuviese despertando, cual bestia primordial que se despiereza tras su prolongado letargo en una oscura caverna.

Pronto llegará el día en que sea coronado un nuevo Emperador. Por el bien común espero que tenga no sólo el suficiente poder para ocupar el trono, sino también la fuerza necesaria para garantizar la paz galáctica.

Pues de no ser así, temo que nos ahogaremos en un mar de desolación.

# OBJETIVO DEL JUEGO

Durante el transcurso de una partida de *Twilight Imperium*, los jugadores negociarán, se confabularán y librarán guerras unos con otros a fin de completar sus objetivos. El primer jugador que acumule 10 puntos de victoria ocupará el Trono Imperial y ganará la partida.

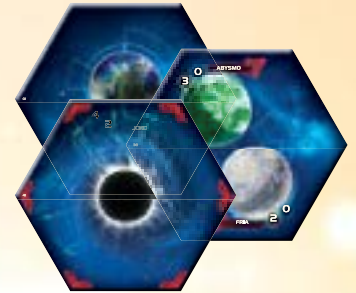
# CONTENIDO



17 hojas de facción



6 hojas de mando



51 módulos de sistema



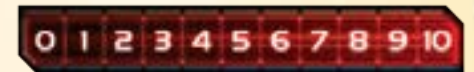
354 unidades  
(59 unidades en 6 colores distintos)



8 cartas de Estrategia



8 dados de diez caras



1 marcador de puntos de victoria



59 cartas de Planeta



40 cartas de Objetivo



80 cartas de Acción



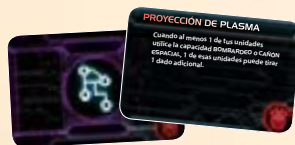
50 cartas de Consejo Galáctico



41 cartas de Favor



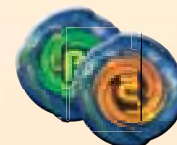
1 indicador de Portavoz



122 cartas de Tecnología



62 cartas de Tecnología de mejora de unidad



2 fichas de Agujero de gusano (Alfa y Beta)



1 ficha de «0»



1 indicador de Custodios



2 fichas de Asimilador (X e Y)



272 fichas de Mando



289 fichas de Control



48 fichas de Mercancía y Exportación (de doble cara)



49 fichas de Infantería



49 fichas de Caza

## CÓMO USAR ESTE CUADERNO

El cuaderno que tienes en las manos se ha redactado a modo de introducción a las reglas de *Twilight Imperium*. Se recomienda que los jugadores noveles lo lean de principio a fin antes de jugar su primera partida.

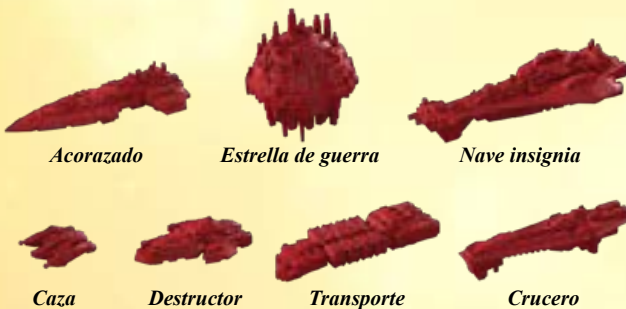
La caja del juego contiene además una *Guía de referencia* en la que se describen con detalle todas las mecánicas y excepciones a las mismas que se han omitido en este cuaderno introductorio. Los jugadores deben consultar la *Guía de referencia* (y no este cuaderno) para resolver las dudas que surjan durante las partidas.

## CONCEPTO BÁSICO: UNIDADES

En una partida de *Twilight Imperium*, las UNIDADES de cada jugador se representan mediante miniaturas de plástico. Existen tres tipo de unidades: NAVES, FUERZAS TERRESTRES Y ESTRUCTURAS.

### Naves

Las naves representan unidades que se desplazan por el espacio. Los jugadores las utilizan para librar combates espaciales con sus adversarios y para expandir sus imperios a nuevos sistemas.



### Fuerzas terrestres

Las fuerzas terrestres representan soldados de a pie. Los jugadores utilizan estas unidades para invadir planetas o defender sus propios territorios.



### Estructuras

Las estructuras representan las instalaciones militares construidas por un imperio como sustento para su esfuerzo bélico.



### Refuerzos

La reserva personal de unidades y fichas de Mando no utilizadas de un jugador son sus REFUERZOS. Cuando se producen unidades y se ganan fichas de Mando durante la partida, los jugadores deben coger esos componentes de sus respectivos refuerzos.

## CONCEPTOS BÁSICOS: SISTEMAS Y PLANETAS

El tablero de juego de *Twilight Imperium* se compone de diversos módulos hexagonales. Cada uno de estos módulos representa un único SISTEMA de la galaxia, que puede contener uno o varios planetas u otros cuerpos celestes.

### Colocación de unidades en módulos de sistema

Cuando una unidad se coloca en un sistema, debe situarse físicamente sobre una de las dos zonas que lo conforman. Las estructuras y las fuerzas terrestres normalmente se colocan sobre los planetas, mientras que las naves se sitúan en el espacio (la zona de estrellas que hay alrededor de los planetas).



Las estructuras y las fuerzas terrestres se colocan en los planetas.



Las naves se colocan en el espacio.

### Planetas

A medida que los jugadores se desplazan por la galaxia y expanden las fronteras de sus imperios más allá de sus sistemas de origen, tomarán el control de nuevos PLANETAS.

Cuando un jugador toma el control de un planeta, debe coger su carta del mazo de cartas de Planeta o quitársela al jugador que lo controlase previamente, y luego colocarla boca arriba en su zona de juego.

En cada carta de Planeta figuran dos puntuaciones numéricas: la cifra de contorno amarillo de la izquierda mide sus RECURSOS, y la cifra de contorno azul de la derecha representa su INFLUENCIA. Los jugadores gastan Recursos para adquirir nuevas unidades y Tecnologías, mientras que la Influencia se utiliza para obtener fichas de Mando y también para votar durante la fase de Consejo Galáctico.



Carta de Planeta boca arriba

Si en algún momento un jugador controla un planeta pero no tiene ninguna unidad en él, debe colocar sobre ese planeta una ficha de Control correspondiente a su facción para indicar que lo controla.



Ficha de Control

# PREPARACIÓN DE LA PRIMERA PARTIDA

Cuando vayan a jugar por primera vez, los jugadores han de completar los siguientes pasos para disponer la partida. Algunos componentes no se utilizan durante esta partida introductoria; su uso se explica con detalle al final de este cuaderno.



1. **ESCOGER AL PORTAVOZ:** El indicador de Portavoz se entrega a un jugador elegido al azar. Este jugador comienza siendo el Portavoz y actuará en primer lugar cuando empiece la partida.

2. **ASIGNAR LAS FACCIÓNES:** Cada jugador controla una facción con sus propias fortalezas y debilidades. Cada facción dispone de una hoja en la que se recogen los atributos y capacidades de sus unidades, así como las aptitudes especiales que son exclusivas de esa facción. En la partida introductoria se utilizan las siguientes hojas de facción:

-  El Reino Xxcha
-  La Baronía de Letnev
-  La Federación de Sol
-  Los Sardakk N'orr
-  Los Emiratos de Hacan
-  Las Universidades de Jol-Nar

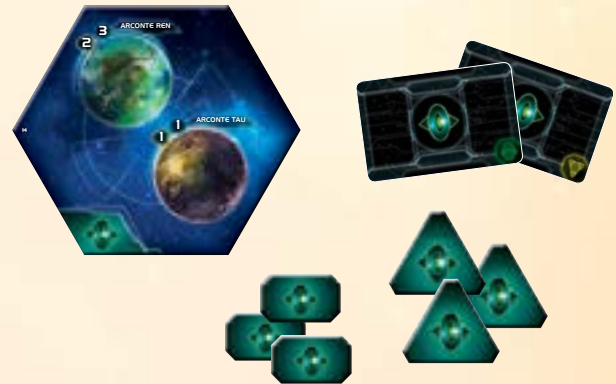
El Portavoz debe entregar a cada jugador una de estas hojas de facción escogida al azar.



3. **REUNIR LOS COMPONENTES ESPECÍFICOS DE CADA FACCIÓN:** Cada jugador toma los siguientes componentes que se correspondan con la facción que le ha sido asignada:

- ◆ 1 módulo de sistema de origen
- ◆ 17 fichas de Control
- ◆ 16 fichas de Mando
- ◆ 2 cartas de Tecnología

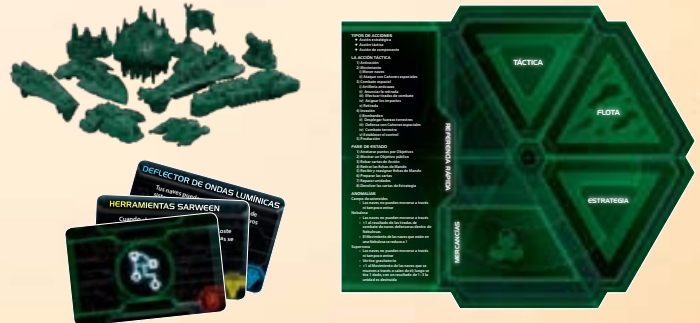
Los componentes específicos de la facción de cada jugador están señalados con el icono de facción que aparece en su hoja de facción. Cada jugador debe ponerse por delante su hoja de facción y todos los componentes de la misma. Los componentes de las facciones que no se vayan a utilizar se devuelven a la caja del juego.



4. **ELEGIR UN COLOR:** Cada jugador escoge un color y toma los siguientes componentes del color que ha elegido:

- ◆ 59 unidades
- ◆ 1 hoja de mando
- ◆ 25 cartas de Tecnología

Cada jugador desliza el borde de su hoja de mando por debajo de su hoja de facción y coloca los demás componentes a un lado, donde pueda acceder a ellos fácilmente.



5. **REUNIR LAS CARTAS DE PLANETA INICIALES:** Cada jugador coge las cartas de Planeta que se correspondan con los planetas de su sistema de origen y las sitúa boca arriba junto a su hoja de facción.



**6. MONTAR EL TABLERO DE JUEGO:** Los jugadores deben montar el tablero guiándose por el diagrama de la página 22 que se corresponda con el número de jugadores. Más adelante se explica cómo crear un tablero de juego personalizado al principio de cada partida para los jugadores más experimentados.



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

**8. BARAJAR LOS MAZOS COMUNES:** A continuación se barajan por separado las cartas de Acción, Consejo Galáctico, Objetivo de la Etapa I, Objetivo de la Etapa II y Objetivo secreto para formar sendos mazos que se colocan junto al tablero de juego.



Mazo de Acción



Mazo de Consejo Galáctico



Mazos de Objetivo

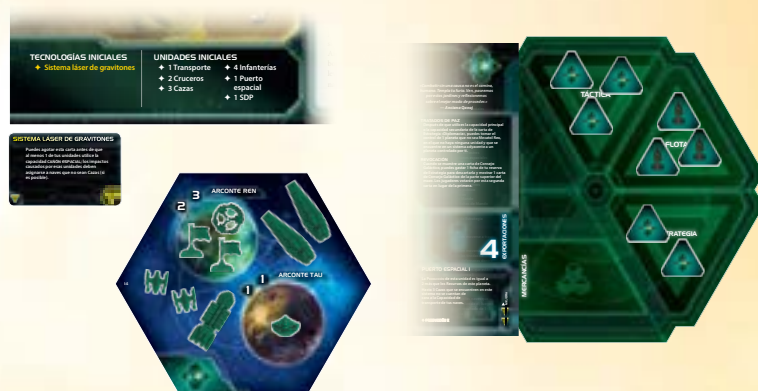
**9. CREAR EL SUMINISTRO COMÚN:** Se forman montones separados junto al tablero de juego con las fichas de Mercadería, Infantería y Caza.



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



**11. REPARTIR LOS COMPONENTES INICIALES:** Cada jugador coge las unidades y cartas de Tecnología iniciales que aparecen enumeradas en la cara posterior de su hoja de facción. Las cartas de Tecnología se sitúan boca arriba junto a la hoja de facción, y las unidades iniciales se colocan en el sistema de origen. Si un jugador tiene varios planetas en su sistema de origen, se recomienda que coloque su Puerto espacial y su Infantería en el planeta que posea la mayor puntuación de Recursos.



Luego cada jugador sitúa tres fichas de Mando en su reserva de Táctica, tres fichas de Mando en su reserva de Flota (dejando boca arriba la cara ilustrada con la silueta de una nave) y dos fichas de Mando en su reserva de Estrategia. Estas reservas se encuentran en las hojas de mando.

**12. PREPARAR LOS OBJETIVOS:**

- i. Cada jugador roba una carta de Objetivo secreto y la mantiene oculta al resto de los jugadores.
- ii. El marcador de puntos de victoria se coloca junto al tablero de juego, con la cara de 0–10 boca arriba. Luego cada jugador sitúa una de sus fichas de Control en la casilla «0» del medidor.
- iii. El Portavoz roba cinco cartas de Objetivo de la Etapa I del mazo correspondiente y las coloca boca abajo formando una fila sobre el marcador de puntos de victoria. Luego roba cinco cartas de Objetivo de la Etapa II y las sitúa boca abajo formando una fila debajo del marcador de puntos de victoria.
- iv. El Portavoz muestra las dos primeras cartas de Objetivo de la Etapa I.



# CÓMO JUGAR

Una partida de *Twilight Imperium* transcurre a lo largo de una serie de **RONDAS DE JUEGO**, cada una de las cuales consta de las siguientes **FASES** que los jugadores han de resolver en el orden indicado.

1. **FASE DE ESTRATEGIA:** Durante esta fase, cada jugador elige una carta de Estrategia. Estas cartas proporcionan capacidades extraordinarias que pueden utilizarse durante la fase de Acción. En cada carta hay también un número que determina el orden de turnos para la ronda de juego.
2. **FASE DE ACCIÓN:** Durante esta fase tiene lugar casi toda la acción del juego. Esto incluye mover y producir unidades, resolver combates y utilizar cartas de Estrategia.
3. **FASE DE ESTADO:** Durante esta fase, los jugadores llevan a cabo diversos pasos de mantenimiento en preparación para la siguiente ronda de juego.
4. **FASE DE CONSEJO GALÁCTICO:** Durante esta fase, los jugadores votan por diferentes prioridades políticas que pueden tener repercusiones a largo plazo en el transcurso de la partida. La fase de Consejo Galáctico se incorpora a la partida después de que un jugador tome el control de Mecatol Rex.

Estas fases se repiten en cada ronda de juego sucesiva hasta que un jugador acumula 10 puntos de victoria y al hacerlo gana la partida.

En las secciones siguientes se describen con más detalle los procedimientos para resolver estas fases.

## FASE DE ESTRATEGIA

Durante la **FASE DE ESTRATEGIA**, los jugadores se turnan para seleccionar una carta de Estrategia que les proporcionará una acción exclusiva disponible para su uso durante la posterior fase de Acción. Es posible que los jugadores noveles no tengan muy claro qué carta de Estrategia deben elegir; para ayudarles con esta decisión tienen resúmenes de las cartas al pie de esta página y de la siguiente.

Empezando por el Portavoz y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador escoge una de las cartas de Estrategia dispuestas en la zona de juego común y la sitúa boca arriba junto a su hoja de facción. Después de que un jugador haya elegido una carta de Estrategia, ésta dejará de estar disponible para los demás jugadores durante la ronda de juego actual.

En la esquina superior derecha de cada carta de Estrategia hay un número comprendido entre el «1» y el «8». Durante la fase de Acción, los jugadores se turnan en función de los números de sus cartas de Estrategia, en orden ascendente (es decir, empezando por el «1»). Esta secuencia de juego se denomina **ORDEN DE INICIATIVAS**.

Cuando todos los jugadores hayan elegido una carta de Estrategia, el Portavoz coloca una Mercancía encima de cada carta de Estrategia que no haya elegido nadie. En futuras fases de Estrategia, cuando un jugador elija una carta de Estrategia con Mercancías encima, recibirá también esas Mercancías.

## RESUMEN DE LAS CARTAS DE ESTRATEGIA

**LIDERAZGO 1**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Ganas 3 fichas de Mando.
- ◆ Gasta cualquier cantidad de Influencia para ganar 1 ficha de Mando por cada 3 de Influencia gastada.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta cualquier cantidad de Influencia para ganar 1 ficha de Mando por cada 3 de Influencia gastada.

**DIPLOMACIA 2**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Elige 1 sistema que no sea el de Mecatol Rex y que contenga un planeta controlado por ti; todos los demás jugadores cogen 1 ficha de Mando de sus refuerzos y la colocan en el sistema elegido. Luego prepara todos los planetas agotados que controles en ese sistema.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para preparar hasta 2 planetas agotados que controles.

**POLÍTICA 3**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Elige a un jugador que no sea el Portavoz. Ese jugador gana el indicador de Portavoz.
- ◆ Roba 2 cartas de Acción.
- ◆ Mira las 2 primeras cartas de Consejo Galáctico del mazo. Coloca cada carta en la parte superior o en la parte inferior del mazo en el orden que prefieras.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para robar 2 cartas de Acción.

**CONSTRUCCIÓN 4**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Coloca 1 SDP o bien 1 Puerto espacial en un planeta que controles.
- ◆ Coloca 1 SDP en un planeta que controles.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Coge 1 ficha de tu reserva de Estrategia y colocala en cualquier sistema; puedes colocar 1 Puerto espacial o bien 1 SDP en un planeta que controles en ese sistema.

1. **Liderazgo:** Un jugador puede escoger esta carta para ganar más fichas de Mando, lo cual le permitirá realizar más acciones durante la fase de Acción.
2. **Diplomacia:** Un jugador puede escoger esta carta si se siente amenazado para evitar que otros jugadores ataquen su sistema.
3. **Política:** Un jugador puede escoger esta carta para robar cartas de Acción, aumentando con ello la variedad de capacidades que tendrá a su disposición.
4. **Construcción:** Un jugador puede escoger esta carta para producir estructuras planetarias como Puertos espaciales y SDP.



## FASE DE ACCIÓN

La **FASE DE ACCIÓN** es la fase principal de la partida; en ella los jugadores producen unidades, mueven sus naves, ponen en práctica sus Estrategias e interactúan con los demás jugadores.

Durante la fase de Acción, los jugadores se turnan siguiendo el orden de iniciativas. Cuando un jugador está resolviendo su turno, se le denomina **JUGADOR ACTIVO**, y puede llevar a cabo **una** acción. Después de que todos los jugadores hayan completado un turno, se repite el procedimiento siguiendo otra vez el orden de iniciativas; así, dentro de una misma fase de Acción puede ejecutarse varias veces esta secuencia. La fase de Acción solamente llega a su fin cuando todos los jugadores hayan pasado (ver más adelante).

Existen tres tipos de acciones: **ACCIONES TÁCTICAS**, **ACCIONES ESTRATÉGICAS** y **ACCIONES DE COMPONENTE**. Más adelante se describen todas ellas con detalle.

Si un jugador no desea realizar ninguna acción durante su turno, puede **PASAR**. Cuando un jugador pasa, su turno se omite durante el resto de la fase de Acción. Un jugador no puede pasar hasta haber completado su acción estratégica (ver más adelante). Una vez que todos los jugadores hayan pasado, la ronda de juego prosigue en la fase de Estado.

## ACCIÓN TÁCTICA

Una acción táctica permite a un jugador mover naves, entablar combates, invadir planetas, producir unidades e interactuar de otros modos con el tablero de juego.

Para comprender en qué consiste una acción táctica, los jugadores deben familiarizarse primero con otros muchos conceptos de juego, como por ejemplo el movimiento y el combate. Por este motivo los pasos para resolver una acción táctica se resumen a continuación, pero no se explicarán con detalle hasta más adelante.

1. **ACTIVACIÓN:** El jugador activo debe **ACTIVAR** un sistema cogiendo una ficha de Mando de su reserva de Táctica y colocándola sobre dicho sistema.
2. **MOVIMIENTO:** El jugador activo puede **MOVER** sus naves desde cualquier número de sistemas hasta un solo sistema de destino. Las naves también pueden transportar fuerzas terrestres de un sistema a otro.
3. **COMBATE ESPACIAL:** Si varios jugadores tienen naves en el sistema activo, deben resolver un **COMBATE ESPACIAL**.
4. **INVASIÓN:** El jugador activo puede desplegar fuerzas terrestres en los planetas del sistema activo. Si algún otro jugador tiene unidades en esos planetas, los jugadores deben resolver un **COMBATE TERRESTRE**.
5. **PRODUCCIÓN:** Si el jugador activo posee un Puerto espacial en el sistema activo, puede gastar Recursos para **PRODUCIR UNIDADES**.

No todos estos pasos tienen por qué resolverse durante una acción táctica. Por ejemplo, un jugador podría optar por no mover unidades durante el paso de «Movimiento», pero eso no le impediría producir unidades durante el paso de «Producción».

## RESUMEN DE LAS CARTAS DE ESTRATEGIA

**COMERCIO** **5**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Ganas 3 Mercancías.
- ◆ Repón tus Exportaciones.
- ◆ Elige cualquier cantidad de jugadores (excluyéndote a ti). Los jugadores elegidos utilizan la capacidad secundaria de esta carta de Estrategia sin gastar una ficha de Mando.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para reponer tus Exportaciones.

**GUERRA** **6**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Retira del tablero 1 de tus fichas de Mando; luego ganas 1 ficha de Mando.
- ◆ Redistribuye cualquier cantidad de las fichas de Mando que tengas en tu hoja de mando.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para utilizar la capacidad de Producción de 1 Puerto espacial que tengas en tu sistema de origen.

**TECNOLOGÍA** **7**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Investiga 1 Tecnología.
- ◆ Gasta 6 Recursos para investigar 1 Tecnología.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia y 4 Recursos para investigar 1 Tecnología.

**IMPERIALISMO** **8**

**CAPACIDAD PRINCIPAL:**

- ◆ Anótate inmediatamente los puntos proporcionados por 1 Objetivo público si cumples sus condiciones.
- ◆ Ganas 1 punto de victoria si controlas Mecatol Rex; en caso contrario, roba 1 carta de Objetivo secreto.

**CAPACIDAD SECUNDARIA:**

- ◆ Gasta 1 ficha de tu reserva de Estrategia para robar 1 carta de Objetivo secreto.

5. Comercio: Un jugador puede escoger esta carta para obtener fichas de Mercancía y Exportación que le permitan producir unidades adicionales o comerciar con otros jugadores.
6. Guerra: Un jugador puede escoger esta carta para mover dos veces algunas de sus naves, o bien para construir una unidad y moverla en la misma ronda de juego.

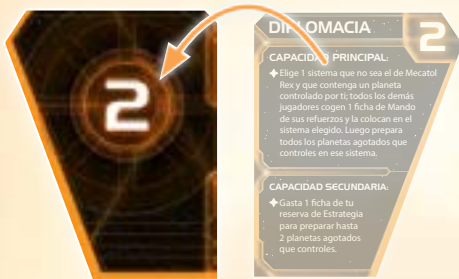
7. Tecnología: Un jugador puede escoger esta carta para investigar una nueva Tecnología que le proporcione una nueva capacidad especial o mejora de unidad.
8. Imperialismo: Un jugador puede escoger esta carta para robar una carta de Objetivo secreto adicional que le brinde opciones alternativas para hacerse con la victoria.

## ACCIÓN ESTRATÉGICA

Cada carta de Estrategia tiene una CAPACIDAD PRINCIPAL y también una CAPACIDAD SECUNDARIA.

Cuando un jugador realiza una acción estratégica, se resuelve la capacidad principal de su carta de Estrategia. Una vez hecho esto, **cada uno de los demás jugadores** puede resolver la capacidad secundaria de esa carta de Estrategia. El jugador activo **no puede** resolver la capacidad secundaria de su propia carta de Estrategia.

Después de que todos los jugadores hayan tenido una oportunidad para resolver la capacidad secundaria de una carta de Estrategia, el jugador activo pone boca abajo esa carta para indicar que está agotada. Las capacidades de las cartas de Estrategia agotadas no se pueden resolver, pero los números de estas cartas sí se siguen utilizando para determinar el orden de iniciativas.



Así se agota una carta de Estrategia

Un jugador **no puede pasar** durante la fase de Acción a menos que su carta de Estrategia esté agotada. Esto significa que todos los jugadores deben llevar a cabo una acción estratégica en algún momento durante la fase de Acción, lo cual garantiza que todos los demás jugadores dispongan de una oportunidad para resolver la capacidad secundaria de esa carta de Estrategia. Aunque un jugador haya pasado durante la fase de Acción, todavía podrá resolver las capacidades secundarias de las cartas de Estrategia de los demás jugadores.

## ACCIÓN DE COMPONENTE

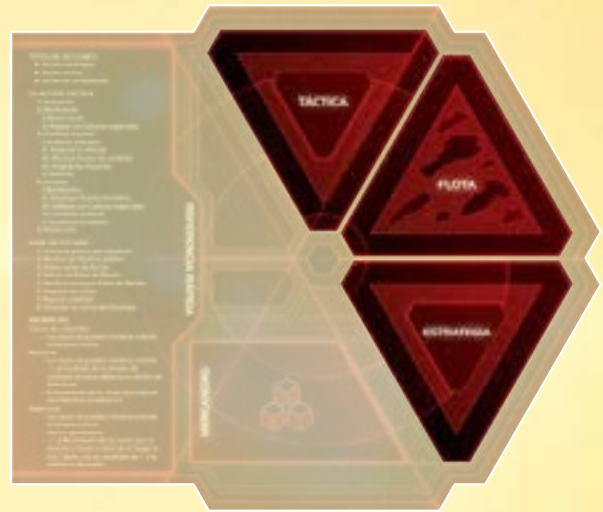
Una acción de componente es aquella que figura impresa en un componente de juego. Muchas cartas de Acción, hojas de facción e incluso algunas cartas de Tecnología poseen acciones de componente. El enunciado de todos estos efectos va precedido siempre de la palabra «ACCIÓN».



Varios ejemplos de acciones de componente

## CONCEPTO BÁSICO: HOJA DE MANDO

Para completar satisfactoriamente una fase de Acción en *Twilight Imperium* es preciso gestionar cuidadosamente las fichas de Mando. Cuando un jugador obtiene una ficha de Mando, debe colocarla en una de sus tres reservas: la RESERVA DE TÁCTICA, la RESERVA DE FLOTA o la RESERVA DE ESTRATEGIA.



### RESERVA DE TÁCTICA

Durante la fase de Acción, los jugadores pueden gastar las fichas de Mando que hay en sus reservas de Táctica para realizar acciones tácticas.

### RESERVA DE FLOTA

Los jugadores colocan fichas de Mando en su reserva de Flota dejando boca arriba las caras que muestran la silueta de una nave espacial. Estas fichas de Mando no se gastan como las que tienen en sus otras reservas; en vez de eso, el número de fichas que hay en la reserva de Flota de un jugador equivale a la cantidad máxima de naves (exceptuando los Cazas) que puede tener en cada sistema. Si en algún momento un jugador tiene más naves en un sistema que fichas de Mando en su reserva de Flota, debe devolver naves de ese sistema a su reserva de Flota.

### RESERVA DE ESTRATEGIA

La mayoría de las capacidades secundarias de las cartas de Estrategia requieren que un jugador gaste una ficha de su reserva de Estrategia para poder resolver dicha capacidad. Conviene disponer de suficientes fichas en la reserva de Estrategia para poder utilizar las capacidades secundarias de las cartas de Estrategia de los demás jugadores.

## FASE DE ESTADO

Durante la FASE DE ESTADO, los jugadores realizan diversas tareas de mantenimiento, incluyendo la reparación de unidades y la anotación de puntos por los Objetivos cumplidos. Para resolver la fase de Estado, los jugadores deben completar estos pasos en el orden indicado:

- 1. ANOTARSE PUNTOS POR OBJETIVOS:** Siguiendo el orden de iniciativas, cada jugador puede anotarse puntos como máximo por un Objetivo público y un Objetivo secreto si cumple los requisitos estipulados en sus cartas. Éste es el principal método que tienen los jugadores para obtener los puntos de victoria necesarios para ganar la partida. Los Objetivos se describen con detalle más adelante.
- 2. MOSTRAR UN OBJETIVO PÚBLICO:** El Portavoz pone boca arriba la siguiente carta de Objetivo público que esté sin mostrar. El primer Objetivo de la Etapa II no puede mostrarse hasta que se hayan mostrado ya todos los Objetivos de la Etapa I.
- 3. ROBAR CARTAS DE ACCIÓN:** Cada jugador roba una carta de la parte superior del mazo de cartas de Acción.
- 4. RETIRAR LAS FICHAS DE MANDO:** Cada jugador retira todas las fichas de Mando que tenga sobre el tablero y las devuelve a sus refuerzos.
- 5. RECIBIR Y REASIGNAR FICHAS DE MANDO:** Cada jugador recibe dos fichas de Mando, que ha de coger de sus refuerzos. Luego puede volver a asignar las fichas de Mando que tenga sobre su hoja de mando, repartiéndolas como desee entre sus reservas de Táctica, Flota y Estrategia.
- 6. PREPARAR LAS CARTAS:** Cada jugador prepara todas las cartas que tenga agotadas, incluidas sus cartas de Planeta, Tecnología y Estrategia.

### CONCEPTO BÁSICO: CARTAS PREPARADAS Y AGOTADAS

Muchas cartas pueden encontrarse en dos estados diferentes: PREPARADAS y AGOTADAS. Una carta agotada se pone boca abajo para indicar que las puntuaciones y capacidades impresas en su anverso ya no pueden utilizarse.

Durante la fase de Estado, todas las cartas agotadas se preparan. Una carta preparada se pone boca arriba, señalando así que las puntuaciones y capacidades impresas en su anverso ya pueden utilizarse con normalidad.



Carta preparada



Carta agotada

- 7. REPARAR UNIDADES:** Algunas unidades pueden haberse tumbado durante la fase de Acción para indicar que han recibido daños. Estas unidades se reparan en este paso; basta con volver a ponerlas en pie. Esto se describe con detalle más adelante.
- 8. DEVOLVER LAS CARTAS DE ESTRATEGIA:** Todos los jugadores devuelven sus cartas de Estrategia a la zona de juego común. Después, si el indicador de Custodios ya no se encuentra en Mecatol Rex (el planeta situado en el centro del tablero), la ronda de juego prosigue con la fase de Consejo Galáctico. En caso contrario se empieza una nueva ronda con la fase de Estrategia.



*El indicador de Custodios señala que los jugadores deben comenzar una nueva ronda de juego.*



*Si el indicador de Custodios no está en Mecatol Rex, los jugadores han de resolver una fase de Consejo Galáctico.*

## FASE DE CONSEJO GALÁCTICO

Después de que el indicador de Custodios se retire de Mecatol Rex, debe añadirse una nueva fase a cada ronda durante el resto de la partida: la FASE DE CONSEJO GALÁCTICO.

Durante esta fase, el Consejo Galáctico se reúne para debatir asuntos que afectan a toda la galaxia. Los jugadores votan la puesta en práctica de dos cartas de Consejo Galáctico para establecer leyes y normativas que tendrán consecuencias a largo plazo.

El procedimiento para votar las cartas de Consejo Galáctico se explica con detalle más adelante.

Una vez resuelta esta fase, comienza una nueva ronda de juego con la fase de Estrategia.



# CÓMO GANAR LA PARTIDA

Una partida de *Twilight Imperium* finaliza inmediatamente en cuanto un jugador ha obtenido 10 PUNTOS DE VICTORIA. Los jugadores se anotan estos puntos de victoria completando **OBJETIVOS**. Existen dos tipos de Objetivos:

♦ **OBJETIVOS PÚBLICOS:** Durante la preparación de la partida, el Portavoz muestra dos Objetivos públicos. A medida que transcurre la partida se irán revelando más. Cualquier número de jugadores puede anotarse puntos por cada uno de estos Objetivos.

**Importante:** Un jugador no puede anotarse puntos por Objetivos públicos si no controla todos los planetas de su sistema de origen.

♦ **OBJETIVOS SECRETOS:** Cada jugador empieza la partida con un Objetivo secreto que puede consultar en cualquier momento, pero que debe mantener oculto a los demás jugadores. Cada jugador puede anotarse puntos por su propio Objetivo secreto, pero no por los que pertenecen a otros jugadores.

**Importante:** Un jugador **no puede** tener más de **tres Objetivos secretos puntuados y sin puntuar, en total**. Si roba un Objetivo secreto y al hacerlo tiene más de tres, **debe** elegir uno de los Objetivos secretos **por los que no se ha anotado puntos** y devolverlo al mazo. Luego ha de barajar el mazo de Objetivos secretos.

## Cuándo puntuar por un Objetivo

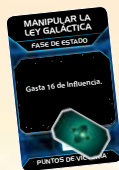
Cada Objetivo especifica la circunstancia exacta en la que un jugador puede anotarse los puntos que proporciona, ya sea durante la fase de Estado o durante la fase de Acción. El momento concreto se indica directamente debajo del nombre de la carta. Si un jugador se anota puntos por un Objetivo durante la fase de Estado, debe cumplir los requisitos de la carta durante el paso «Anotarse puntos por Objetivos» de la fase de Estado para poder recibir los puntos otorgados por ese Objetivo. Por ejemplo, si un Objetivo requiere que el jugador controle seis planetas aparte de su propio sistema de origen, deberá controlar esos planetas en el momento en que se anote los puntos por el Objetivo; no bastará con haberlos controlado previamente.

Los jugadores pueden anotarse puntos por algunos Objetivos mediante el gasto de Recursos, Influencia o fichas de algún tipo, según se describa en la carta de Objetivo. Para recibir estos puntos, el jugador debe cubrir el coste requerido en el momento que se indica en la carta.

Si se especifica que el Objetivo proporciona puntos en la «fase de Acción», un jugador puede anotarse estos puntos durante la fase de Acción inmediatamente después de haber cumplido sus requisitos.

## Cómo anotarse puntos por los Objetivos

Si un jugador cumple los requisitos de un Objetivo en el momento especificado en su carta, puede anotarse los puntos que proporciona. Para ello ha de desplazar su ficha por el marcador de puntos de victoria un número de casillas igual al valor de la carta de Objetivo.



Así se anota un Objetivo de dos puntos

Después de anotarse puntos por un Objetivo, el jugador coge una ficha de Control de su suministro personal y la coloca encima de esa carta de Objetivo para indicar que ya ha recibido esos puntos y por lo tanto no puede volver a anotárselos. Si se trataba de un Objetivo secreto, debe colocarse la carta delante y boca arriba antes de ponerle encima la ficha de Control.

**Importante:** Cada jugador solamente puede anotarse un Objetivo público y un Objetivo secreto durante cada fase de Estado y en cada paso de la fase de Acción.

## Imperium Rex

La partida puede terminar prematuramente si ningún jugador ha obtenido 10 puntos de victoria y no quedan más Objetivos por mostrar. Cuando el Portavoz tenga que mostrar un Objetivo y no pueda hacerlo, la partida finaliza en el acto y es declarado vencedor el jugador que haya conseguido más puntos de victoria. En caso de empate, gana la partida el jugador empatado que tenga prioridad según el orden de iniciativas.

## PARTIDAS CON TRES Y CUATRO JUGADORES

En partidas con tres o cuatro jugadores, es preciso implementar las siguientes excepciones a las reglas:

- ♦ **FASE DE ESTRATEGIA:** Cuando todos los jugadores hayan escogido una carta de Estrategia durante esta fase, deben repetir este proceso de selección hasta que todos hayan escogido una segunda carta de Estrategia de entre todas las disponibles.
- ♦ **ORDEN DE INICIATIVAS:** La carta de Estrategia de cada jugador que tenga el número más bajo es la que se utiliza para determinar su posición en el orden de iniciativas.
- ♦ **PASAR:** Un jugador no puede pasar su turno durante la fase de Acción hasta que sus dos cartas de Estrategia estén agotadas.

# LA ACCIÓN TÁCTICA

Esta sección contiene reglas detalladas para resolver una acción táctica. Para llevar a cabo una acción táctica, los jugadores deben completar estos pasos en el orden indicado:

1. ACTIVACIÓN
2. MOVIMIENTO
3. COMBATE ESPACIAL
4. INVASIÓN
5. PRODUCCIÓN

A continuación se describe cada uno de estos pasos de manera más exhaustiva.

## 1. ACTIVACIÓN

El jugador activo debe elegir un sistema en el que quiera concentrar su acción táctica. Entonces **ACTIVA** ese sistema cogiendo una ficha de Mando de su reserva de Táctica y colocándola sobre el módulo del sistema. Durante el resto de la acción táctica, ese sistema pasa a denominarse **SISTEMA ACTIVO**. Un jugador no puede activar un sistema que ya contenga una de sus fichas de Mando, pero sí puede activar un sistema que contenga fichas de Mando de otros jugadores. Tampoco se puede activar un sistema si al jugador no le quedan fichas de Mando en su reserva de Táctica.

## 2. MOVIMIENTO

Durante el paso de movimiento de una acción táctica, el jugador activo puede optar por mover algunas de sus unidades **hasta** el sistema activo.

Cada nave posee una puntuación de «Movimiento» impresa en su hoja de facción. Esta puntuación indica la distancia que puede recorrer la nave para alcanzar el sistema activo. Por ejemplo, una nave con una puntuación de Movimiento de «1» sólo puede moverse a sistemas adyacentes.

Para resolver este paso, el jugador escoge cualquiera de sus unidades que pueda moverse hasta el sistema activo y la sitúa en dicho sistema. Cuando se mueve una nave, han de aplicarse las siguientes reglas:

- ♦ Una nave debe terminar su movimiento en el sistema activo.
- ♦ Una nave no puede pasar a través de un sistema ocupado por naves de otro jugador (sin contar los Cazas).
- ♦ Un jugador no puede sacar unidades de un sistema que contenga una de sus fichas de Mando.

Algunas naves tienen una puntuación de «Capacidad de transporte» impresa en su hoja de facción. Cuando una de estas naves se mueve, puede **TRANSPORTAR** cualquier cantidad de Cazas y fuerzas terrestres en cualquier combinación, siempre y cuando entre todos no excedan su Capacidad de transporte. Las fuerzas terrestres y los Cazas transportados de este modo se mueven al sistema activo junto con la nave que los está transportando. Estas unidades deben permanecer con la nave en la zona de espacio, aunque las fuerzas terrestres podrán aterrizar en planetas durante el paso de invasión. Las naves del jugador activo también pueden recoger y transportar fuerzas terrestres y Cazas de los sistemas por los que pasen, siempre y cuando el jugador no tenga fichas de Mando en esos sistemas.

## EJEMPLO DE MOVIMIENTO

El jugador Xxcha activa el sistema Wellon [1]. Pretende mover su Transporte hasta ese sistema junto con dos unidades de Infantería y dos Cazas [2]. Su Transporte puede moverse al sistema porque tiene una puntuación de Movimiento de «1» [3]. También puede transportar a la Infantería y a los Cazas porque su Capacidad de transporte es de «4».

El jugador Xxcha tiene otras dos naves cuyas puntuaciones de Movimiento bastarían para alcanzar el sistema activo. Sin embargo, su Crucero [4] se encuentra en un sistema que ya ha activado, y su Destructor [5] no puede pasar a través de un sistema que contiene una nave de otro jugador [6]. Por tanto, ninguna de estas naves puede moverse al sistema activo, Wellon.

## AGUJEROS DE GUSANO

Algunos módulos de sistema contienen **AGUJEROS DE GUSANO**. Existen dos tipos de Agujeros de gusano básicos (Alfa y Beta), indicados por el símbolo que aparece en sus fichas. Los sistemas que contienen Agujeros de gusano idénticos se consideran adyacentes entre sí a todos los efectos.



*Agujero de gusano Alfa*



*Agujero de gusano Beta*

## ANOMALÍAS

Algunos módulos de sistema contienen **ANOMALÍAS**. Estos sistemas restringen el movimiento y poseen sus propias reglas especiales.

### Campo de asteroides

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

### Nebulosa

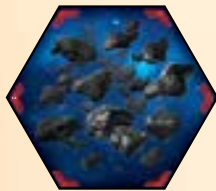
- ♦ Una nave no puede moverse **a través de** una Nebulosa, pero sí puede **entrar** en ella.
- ♦ Una nave defensora situada en el interior de una Nebulosa aplica un +1 al resultado de todas sus tiradas de combate.
- ♦ Una nave que sale de una Nebulosa posee una puntuación de Movimiento de 1.

### Supernova

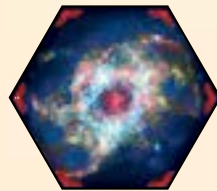
- ♦ Una nave no puede moverse a través de una Supernova ni tampoco entrar en ella.

### Vórtice gravitatorio

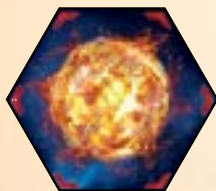
- ♦ Una nave que se mueve a través de un Vórtice gravitatorio o sale de él aplica un +1 a su puntuación de Movimiento, y luego se tira un dado; con un resultado de 1-3, la nave es destruida.



*Campo de asteroides*



*Nebulosa*



*Supernova*



*Vórtice gravitatorio*

## ATAQUE CON CAÑONES ESPACIALES

Después de que las naves del jugador activo se hayan movido al sistema activo, las unidades que tenga cada jugador en ese sistema activo pueden utilizar sus capacidades de «Cañón espacial» contra las naves que el jugador activo tenga presentes en ese sistema. El jugador activo también puede utilizar las capacidades de «Cañón espacial» de sus propias unidades en este momento. Más adelante se explica con detalle en qué consisten estas capacidades de «Cañón espacial».

## CONCEPTO BÁSICO: CAPACIDAD DE TRANSPORTE

El número de Cazas y fuerzas terrestres que posee un jugador en la zona de espacio de un sistema no puede exceder la Capacidad de transporte combinada de las naves que tenga en ese sistema. Por ejemplo, si un jugador dispone de dos Transportes en un sistema, cada uno con una Capacidad de transporte de «4», entonces no puede tener más de ocho Cazas y fuerzas terrestres en total en la zona de espacio de ese sistema. Las fuerzas terrestres desplegadas en los planetas no se cuentan de cara a este límite.

Si en algún momento la cantidad de Cazas y fuerzas terrestres que tiene un jugador en la zona de espacio de un sistema es superior a la Capacidad de transporte de las naves que posee en ese mismo sistema, las unidades sobrantes son destruidas.

Durante un combate, los Cazas y las fuerzas terrestres de un jugador pueden exceder la Capacidad de transporte de sus naves; pero una vez finalizado ese combate, todas las unidades sobrantes son destruidas.

## 3. COMBATE ESPACIAL

Si varios jugadores tienen naves presentes en el sistema activo, deben resolver un combate espacial en dicho sistema. Durante este combate, el jugador activo es el **ATACANTE** y el otro jugador es el **DEFENSOR**.

Un combate espacial se resuelve completando estos pasos en el orden indicado:

- ARTILLERÍA ANTICAZAS:** Las unidades de cada jugador pueden utilizar sus capacidades de «Artillería anticazas».
- ANUNCIAR LA RETIRADA:** Cualquiera de los jugadores puede optar por batirse en retirada. Esta retirada no ocurre inmediatamente: en vez de eso, las unidades se retirarán al final de la ronda de combate.

Si un jugador desea retirarse con cualquiera de las fuerzas terrestres que tenga en los planetas del sistema activo, deberá moverlas desde esos planetas hasta la zona de espacio durante este paso.

- EFFECTUAR TIRADAS DE COMBATE:** Cada jugador tira un dado por cada nave que tenga en el sistema activo. Si el resultado de la tirada de una unidad es igual o superior a la puntuación de Combate de dicha unidad (impresa en su correspondiente hoja de facción), esa tirada genera un **IMPACTO**. La cantidad total de impactos efectuados por un jugador se utilizará en el siguiente paso.

Si la puntuación de Combate de una unidad presenta iconos de Ráfaga, el jugador debe lanzar ese mismo número de dados en vez de uno solo, pudiendo así obtener un impacto con cada dado lanzado.



*Dos iconos de Ráfaga*

- ASIGNAR LOS IMPACTOS:** Cada jugador debe elegir y destruir una de sus naves por cada impacto que haya obtenido su adversario. Las naves destruidas se retiran del tablero y se envían a los refuerzos de sus respectivos jugadores.

Dado que son los jugadores quienes asignan los impactos a sus propias unidades, es una buena estrategia destruir primero las que cueste menos sustituir. Por este motivo suelen utilizarse Cazas como carne de cañón para proteger las demás naves.

- v. **RETIRADA:** Si algún jugador anunció que se retiraba durante el paso «Anunciar la retirada» de la ronda de combate actual, es ahora cuando se resuelve dicha retirada. Para ello, el jugador debe coger **todas** las naves que tenga en el combate y colocarlas en un sistema adyacente. En el sistema elegido no puede haber naves que pertenezcan a otro jugador, y además debe contener un planeta controlado por el jugador o al menos una de sus unidades; en caso contrario, el jugador no puede retirarse a ese sistema.

Si el sistema elegido no contiene ya una de las fichas de Mando del jugador, éste ha de coger una ficha de sus refuerzos y colocarla en ese sistema cuando se retire.

## EJEMPLO DE COMBATE ESPACIAL

El jugador verde ha activado y movido naves a un sistema ocupado por naves del jugador amarillo [1], de modo que tiene lugar un combate espacial.



Ambos jugadores tiran un dado por cada nave que tienen participando en el combate [2]. El jugador verde solamente obtiene un impacto, mientras que el jugador amarillo genera dos impactos.

El jugador verde debe asignar impactos a dos de sus naves, y decide destruir dos de sus Cazas. El jugador amarillo ha de asignar un impacto a una de sus naves, y en su caso opta por destruir uno de sus Cruceros [3].



Comienza una nueva ronda de combate [4]. Esta vez el jugador verde ha sacado dos impactos y el jugador amarillo sólo ha obtenido uno.

El jugador verde asigna un impacto y destruye uno de sus Cazas; el jugador amarillo debe asignar los impactos a la única nave que le queda, un Crucero [5]. Como al jugador amarillo ya no le quedan más naves, el combate finaliza con la victoria del jugador verde.

## Conclusión de un combate espacial

Si a ambos jugadores les quedan naves en combate al final del paso de «Retirada», deberán resolver otra ronda de combate empezando por el paso «Anunciar la retirada». Cuando todas las unidades de uno o ambos bandos del combate hayan sido destruidas o se hayan retirado, la partida continúa con el paso de invasión.

Algunos Objetivos requieren que un jugador gane un combate; se considera que un jugador ha ganado un combate espacial si es el único que tiene naves en el sistema activo una vez finalizado dicho combate.

## 4. INVASIÓN

El jugador activo puede invadir los planetas del sistema activo. Esta invasión se resuelve completando los siguientes pasos en el orden establecido:

- BOMBARDEO:** Si alguno de los planetas presentes en el sistema activo contiene fuerzas terrestres de otro jugador, el jugador activo puede utilizar las capacidades de «Bombardeo» de cualquiera de las unidades que tenga en ese sistema. Esto puede permitir al jugador activo destruir algunas de las unidades del defensor antes de que aterricen sus propias fuerzas terrestres. El procedimiento para resolver el Bombardeo se describe con detalle más adelante.
- DESPLIEGAR FUERZAS TERRESTRES:** El jugador activo decide cuáles de sus fuerzas terrestres van a aterrizar en los planetas. Para ello debe coger cualquier número de las fuerzas terrestres que estén con sus naves en la zona de espacio del sistema activo y colocar cada una de ellas en el planeta que desea invadir.
- DEFENSA CON CAÑONES ESPACIALES:** Si otro jugador tiene un SDP en cualquiera de los planetas en los que el jugador activo ha desplegado fuerzas terrestres, tiene la posibilidad de destruir algunas de esas fuerzas terrestres antes de que aterricen. Más adelante se explica con detalle en qué consisten estas capacidades de «Cañón espacial».
- COMBATE TERRESTRE:** Si varios jugadores tienen fuerzas terrestres presentes en el mismo planeta, deben resolver un combate terrestre. Si han de librarse combates terrestres en varios planetas, el jugador activo decide el orden en que se resuelven.

Un combate terrestre se resuelve en una serie de rondas de combate, cada una de las cuales consta de los dos pasos siguientes, y en los que se aplican las mismas reglas que en los pasos de combate espacial del mismo nombre:

1. Efectuar tiradas de combate
2. Asignar los impactos

Una vez asignados los impactos, si varios jugadores aún poseen unidades en el planeta, deberán resolver otra ronda de combate terrestre empezando por el paso de «Efectuar tiradas de combate». Cuando todas las unidades de uno o ambos bandos del combate hayan sido destruidas, la partida prosigue con el siguiente paso.

- v. **ESTABLECER EL CONTROL:** El jugador activo toma el control de cada planeta invadido en el que aún haya presente al menos una de sus fuerzas terrestres. Cuando un jugador toma el control de un planeta, recibe su correspondiente carta de Planeta y la coloca agotada en su zona de juego. A continuación, si el planeta contiene estructuras que pertenecen a otro jugador, esas estructuras son destruidas.

## CONCEPTO BÁSICO: GASTO DE RECURSOS E INFLUENCIA

En *Twilight Imperium*, muchos efectos requieren que un jugador gaste Recursos o Influencia.



Para gastar los Recursos o la Influencia de un planeta, debe agotarse su carta de Planeta. Por ejemplo, si un jugador tiene que gastar dos Recursos para producir unidades, puede agotar un planeta que tenga una puntuación de Recursos de «2» o bien agotar dos planetas distintos que tengan una puntuación de Recursos de «1» cada uno. También se puede agotar un planeta que posea más Recursos de los necesarios, pero en ese caso los Recursos sobrantes se pierden.

## 5. PRODUCCIÓN

El jugador activo puede **PRODUCIR UNIDADES** utilizando los Puertos espaciales que tenga en el sistema activo. Cuando un jugador produce unidades, puede optar por producir cualquiera de las unidades impresas en su hoja de facción gastando tantos Recursos como el Coste de la unidad deseada.

Cuando se produce una unidad, el jugador coge esa unidad de sus refuerzos y la sitúa en el sistema activo. Las naves siempre se colocan en la zona de espacio del sistema en el que han sido producidas. Las fuerzas terrestres siempre se colocan en el planeta que contiene el Puerto espacial que las ha producido.

Si se producen varias unidades simultáneamente, los Costes de esas unidades se suman para determinar el Coste total.

La capacidad «Producción» de cada Puerto espacial tiene una puntuación asociada que limita la cantidad de unidades que puede producir durante este paso. Un jugador no puede producir más unidades que las puntuaciones de Producción combinadas de las unidades que tenga en el sistema activo.

Si el Coste de una unidad va acompañado de dos iconos (como en el caso de los Cazas y la Infantería), el jugador recibe dos unidades por el Coste indicado. Cuando se producen dichas unidades, cada unidad individual se cuenta de cara al límite de Producción.



Iconos de dos unidades

Si un jugador quiere producir una unidad pero no le queda ninguna unidad de ese tipo disponible en sus refuerzos, puede retirar una unidad suya de ese tipo de un sistema que no contenga una de sus fichas de Mando y devolverla a sus refuerzos para poder producirla luego.

Si un jugador produce una unidad de tipo Caza o Infantería, pero no le queda ninguna en sus refuerzos, puede utilizar en su lugar fichas de Caza o Infantería del suministro común. Estas fichas funcionan del mismo modo que las miniaturas de su tipo; no obstante, deben ir siempre acompañadas al menos de una miniatura de plástico del mismo tipo y de su color.

Si los Puertos espaciales de un jugador están en el mismo sistema que las naves de otro jugador, esos Puertos espaciales están **BLOQUEADOS**. Un Puerto espacial bloqueado no puede producir naves, pero sí puede producir fuerzas terrestres.

## EJEMPLO DE PRODUCCIÓN

El jugador Xcha activa su sistema de origen [1]. Pretende producir unidades en el Puerto espacial ubicado en Arconte Tau [2].



Su intención es producir un Transporte y tantas unidades de Infantería como pueda permitirse. Su Puerto espacial tiene una puntuación de Producción de «3», así que puede producir un máximo de tres unidades. El coste de un Transporte es de tres Recursos, y para producir dos unidades de Infantería necesita un Recurso [3], por lo tanto ha de agotar al menos cuatro Recursos en total para producirlas todas.



Tras haber agotado sus dos cartas de Planeta aún le falta un Recurso, por lo que debe agotar también una Mercancía (en la página siguiente se explica por qué). Luego coloca dos unidades de Infantería [4] en Arconte Tau y un Transporte [5] en la zona de espacio de ese módulo de sistema.





# REGLAS ADICIONALES

En esta sección se explican otras reglas necesarias para jugar una partida introductoria.

## CARTAS DE ACCIÓN

Los jugadores acumularán cartas de Acción durante el transcurso de la partida. Estas cartas pueden utilizarse para resolver potentes capacidades de un solo uso. Cada jugador puede tener un máximo de siete cartas de Acción en su mano. Si en algún momento excede este límite, debe escoger las siete cartas que desea conservar y descartar las demás.

En la parte superior de cada carta de Acción se indica el momento en el que se puede utilizar. Cuando se usa una carta de Acción, el jugador que la está utilizando debe mostrar la carta, resolver su efecto y luego descartarla.

Si el enunciado de una carta de Acción presenta el encabezado «ACCIÓN», puede utilizarse como acción de componente durante un turno del jugador en la fase de Acción.

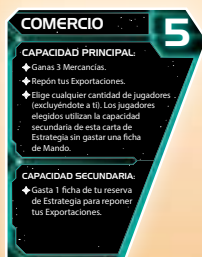
## MERCANCIAS Y EXPORTACIONES

Las **MERCANCIAS** son una moneda de cambio universal que los jugadores utilizan para producir unidades o sobornar a otros imperios. Un jugador puede gastar una Mercancía como si fuera un punto de Recursos o de Influencia.

Los jugadores también pueden acumular **EXPORTACIONES**. Una Exportación representa un producto que está disponible en abundancia dentro del imperio de un jugador. Las Exportaciones carecen de valor intrínseco, pero se convierten en Mercancías cuando se entregan a otro jugador. Tanto las Mercancías como las Exportaciones se representan mediante caras opuestas de un mismo tipo de ficha, y pueden presentar valores de «1» o de «3».



A lo largo de la partida, los jugadores pueden **REPONER** sus Exportaciones utilizando las capacidades de la carta de Estrategia «Comercio». Cuando un jugador repone sus Exportaciones, coge del suministro común tantas fichas de Exportación como necesite hasta tener en su poder la cantidad especificada en su hoja de facción. Un jugador no puede tener más Exportaciones que esta cifra impresa.



Carta de Estrategia «Comercio»



Límite de Exportaciones

Cuando un jugador entrega una Exportación a otro, esa Exportación se convierte en una Mercancía; el jugador que recibe la Exportación debe darle la vuelta a su ficha para dejar boca arriba la cara de Mercancía. Es conveniente que los jugadores repongan a menudo sus Exportaciones empleando la carta de Estrategia «Comercio», y que las intercambien con los demás jugadores en transacciones que beneficien a ambas partes.

## VECINOS, TRANSACCIONES Y ACUERDOS

A medida que los jugadores desplacen sus naves por la galaxia e invadan planetas, sin duda entrarán en contacto con los imperios de otros jugadores. Si bien a menudo esto provoca guerras por el control de planetas y sistemas, no tiene por qué ser así. Dos jugadores con imperios limítrofes pueden negociar pacíficamente sin ningún problema.

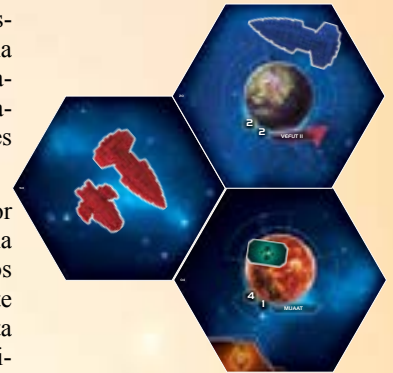
Si un jugador posee unidades o controla un planeta en un sistema adyacente a otro sistema que contiene una unidad o planeta controlado por otro jugador, se dice que ambos jugadores son **VECINOS**.

Durante el turno del jugador activo, éste puede negociar una **TRANSACCIÓN** con uno o varios de sus vecinos, incluso durante un combate. Como parte de esta transacción, los jugadores implicados pueden intercambiarse cualquier cantidad de Mercancías y Exportaciones.

El jugador activo sólo puede negociar una vez con cada uno de sus vecinos en cada turno. Después de finalizar una transacción, en ese turno ya no podrán llevarse a cabo más transacciones entre los mismos jugadores.

Es habitual que los jugadores negocien transacciones que consistan en algo más que un mero intercambio de Mercancías. Estas transacciones se denominan **ACUERDOS**. Por ejemplo, quizá el jugador activo quiera mover sus naves a un sistema ocupado por un SDP de otro jugador, momento en que el primero ofrecería al propietario de ese SDP una Mercancía para abstenerse de utilizar la capacidad de «Cañón espacial» de su estructura. Como este efecto puede resolverse inmediatamente, se trata de un **ACUERDO VINCULANTE**. Cuando un acuerdo es vinculante, cada jugador debe cumplir su parte del trato. En el ejemplo anterior, si el propietario del SDP acepta el acuerdo y la Mercancía que se le ofrece, no podrá disparar con su SDP, ya que de hacerlo estaría incumpliendo su parte.

Pero no todos los acuerdos son vinculantes. Por ejemplo, un jugador podría ofrecer a otro una Mercancía para que ataque a un tercer jugador en un turno posterior. Dado que este efecto no puede resolverse de inmediato, se trata de un **ACUERDO NO VINCULANTE**. Pese a los términos del acuerdo, el jugador que ha recibido la Mercancía no está obligado a cumplirlo y puede respetar o ignorar su parte del acuerdo si lo desea.

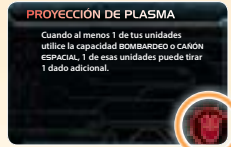


El jugador rojo es vecino tanto del jugador azul como del jugador que controla a los Xxcha.

# TECNOLOGÍA

Durante el transcurso de la partida, los jugadores desarrollarán nuevos adelantos tecnológicos en la forma de cartas de Tecnología. Las Tecnologías proporcionan a los jugadores potentes capacidades especiales y les permiten mejorar sus unidades. Cada jugador posee un mazo idéntico de cartas de Tecnología que puede examinar en cualquier momento, así como diversas cartas de Tecnología exclusivas de su facción que ya apartó a un lado durante la preparación de la partida.

Existen cuatro colores básicos de Tecnologías. El color de una Tecnología viene indicado por un símbolo verde, rojo, azul o amarillo que aparece en la esquina inferior derecha de su carta. Los jugadores deben remitirse a estos símbolos cuando investigan nuevas Tecnologías.



Carta de Tecnología roja



Cada jugador empieza la partida con una cantidad inicial de Tecnologías que se indica en la cara posterior de su hoja de facción. Además, un jugador puede investigar nuevas Tecnologías de su mazo durante el transcurso de la partida. Las Tecnologías iniciales y todas las que se investiguen posteriormente han de colocarse boca arriba delante del jugador, en su zona de juego.

Tras colocar una carta de Tecnología boca arriba en la zona de juego de un jugador, se dice que éste las ha **DESARROLLADO**. Las Tecnologías desarrolladas por un jugador permanecen en juego durante el resto de la partida, y sus capacidades especiales pueden utilizarse siguiendo las instrucciones de sus cartas.

Algunas cartas de Tecnología poseen el encabezado «ACCIÓN» en su enunciado de reglas; estas cartas pueden resolverse llevando a cabo una acción de componente durante la fase de Acción.

Ciertas cartas de Tecnología son mejoras de unidad. Las Tecnologías de mejora de unidad se corresponden con una de las unidades impresas en la hoja de facción del jugador. Cuando éste obtiene una Tecnología de mejora de unidad, la carta se coloca encima de la unidad correspondiente en su hoja de facción. Las flechas blancas que hay junto a las puntuaciones de atributos en la hoja de facción indican que dichos atributos aumentan si se mejora la unidad.

Cuando un jugador mejora una unidad, todas sus unidades de ese tipo (tanto las que estén sobre el tablero como las de sus refuerzos) pasan a tener los atributos mostrados en la carta de Tecnología de mejora de la unidad.



Tecnología de mejora de unidad



## Investigación de Tecnologías

Los jugadores obtienen nuevas Tecnologías **INVESTIGANDO**, habitualmente mediante el uso de la carta de Estrategia «Tecnología». Para investigar una Tecnología, el jugador debe satisfacer los **REQUISITOS** que aparecen impresos en la columna de la parte inferior izquierda de la carta de Tecnología. Estos requisitos consisten en uno o varios símbolos que se corresponden con los cuatro colores básicos de las Tecnologías. Algunas Tecnologías carecen de requisitos y se pueden investigar sin necesidad de tener desarrollada ninguna Tecnología previa.

Para satisfacer los requisitos de una Tecnología, el jugador debe haber desarrollado una Tecnología correspondiente a cada símbolo que aparezca en la columna de requisitos de la Tecnología que desea investigar. Por ejemplo, un jugador que tenga desarrolladas dos Tecnologías rojas puede investigar la Tecnología roja «Blindaje de duranio», ya que presenta dos símbolos de Tecnología roja como requisitos.



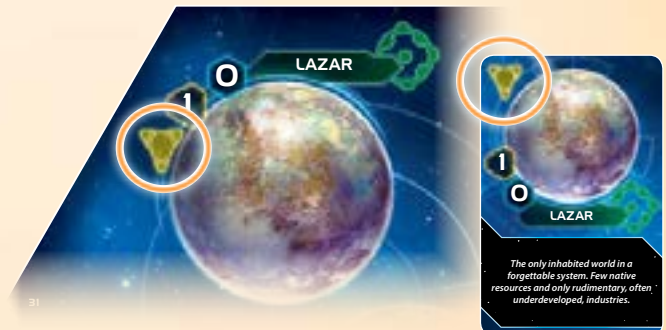
Requisitos

*Hay que desarrollar al menos dos Tecnologías rojas para poder investigar el «Blindaje de duranio», puesto que tiene dos símbolos rojos como requisitos.*

Después de investigar la Tecnología del «Blindaje de duranio», ésta habrá satisfecho otro requisito de color rojo, tal y como se indica en la esquina inferior derecha de la carta; la próxima vez que ese mismo jugador quiera investigar una Tecnología, podrá investigar cualquiera que tenga tres símbolos rojos como requisitos. A diferencia de las otras Tecnologías, las mejoras de unidad pueden tener requisitos que incluyan varios colores diferentes. Además, las Tecnologías de mejora de unidad no satisfacen requisitos a la hora de investigar nuevas Tecnologías.

## Especialidades tecnológicas

Algunos planetas proporcionan **ESPECIALIDADES TECNOLÓGICAS**. Una especialidad tecnológica supone una ventaja extremadamente valiosa y facilita la investigación de nuevas Tecnologías.



Si un jugador controla un planeta que posee un símbolo de especialidad tecnológica, puede agotar ese planeta cuando investigue una Tecnología para ignorar un requisito del tipo indicado por esa especialidad tecnológica. Cuando un jugador investiga una nueva Tecnología, puede agotar planetas por sus especialidades tecnológicas o por sus Recursos, pero no por ambos.

## RASGOS PLANETARIOS

La mayoría de los planetas que no pertenecen a sistemas de origen poseen un RASGO PLANETARIO. Existen tres tipos de planetas definidos por estos rasgos: CULTURALES, INHÓSPITOS e INDUSTRIALES. Los rasgos planetarios no poseen ningún efecto de juego inherente, pero algunas cartas y capacidades especiales pueden hacer referencia a ellos.



Planeta Cultural



Planeta Inhóspito



Planeta Industrial

## CAPACIDADES DE LAS UNIDADES

Muchas unidades poseen capacidades especiales que figuran en las hojas de facción y en las cartas de Tecnología de mejora de unidad representadas mediante palabras clave precedidas por un ♦. A continuación se explican las reglas de estas capacidades:

### ESCUDO PLANETARIO

Si una unidad posee la capacidad «Escudo planetario», el planeta en el que esté situada dicha unidad no es un blanco válido para las capacidades de «Bombardeo» de otras unidades.

### RESISTENCIA AL DAÑO

Si una unidad posee la capacidad «Resistencia al daño», puede resultar DAÑADA para anular un impacto sufrido. La miniatura de una unidad dañada se tumba sobre un lado para indicar su estado, pero por lo demás sigue funcionando exactamente igual que antes.



Acorazado no dañado



Acorazado dañado

Una unidad dañada no puede volver a utilizar su capacidad de «Resistencia al daño» hasta ser reparada durante la fase de Estado o por cualquier otro efecto de juego.

### PRODUCCIÓN

Una unidad que posee la capacidad «Producción», como por ejemplo un Puerto espacial, puede producir nuevas unidades. Esta capacidad siempre va acompañada de un valor numérico que indica el límite máximo de unidades que puede producir. Para más información, consulta el epígrafe «Producción» en la página 16.

### CAPACIDADES OFENSIVAS

Las siguientes capacidades requieren que un jugador tire un dado para determinar si las unidades de otro jugador sufren impactos o no: «Artillería anticazas», «Bombardeo» y «Cañón espacial».

Estas capacidades siempre aparecen seguidas de un valor numérico que determina el resultado mínimo necesario en el dado para generar un impacto. Por ejemplo, «Bombardeo 5» significa que el jugador debe lanzar un solo dado y sacar cinco o más para generar un impacto.

Algunas de estas capacidades presentan un segundo valor numérico entre paréntesis. Este segundo número indica la cantidad de dados que ha de lanzar el jugador.

*Por ejemplo, cuando un jugador utiliza una capacidad cuyo enunciado dice «Cañón espacial 5 (×3)», debe lanzar tres dados y causará un impacto por cada dado que arroje un resultado de «5» o más. Si una capacidad que requiere lanzar dados no especifica ninguna cantidad entre paréntesis, solamente se tirará un dado.*

Los impactos causados mediante estas capacidades se asignan inmediatamente. Cuando se obtiene un impacto contra las unidades de un jugador, éste debe destruir una de sus unidades (a su elección).

Cada una de estas capacidades se utiliza en un momento distinto y puede impactar en diferentes tipos de unidades, tal y como se describe en cada caso:

- ♦ **ARTILLERÍA ANTICAZAS:** Esta capacidad se utiliza durante el paso de «Artillería anticazas» de la primera ronda de un combate espacial. Los impactos generados sólo pueden asignarse a Cazas.
- ♦ **BOMBARDEO:** Esta capacidad se utiliza durante el paso de «Bombardeo» de una invasión. Los impactos generados son asignados por el jugador bombardeado, y sólo a las fuerzas terrestres del planeta que ha sido bombardeado. Si hay varios planetas en el sistema, antes de lanzar los dados el jugador activo debe elegir cuáles de sus unidades presentes en ese sistema están realizando el Bombardeo y cuáles son los planetas bombardeados.
- ♦ **CAÑÓN ESPACIAL:** Esta capacidad puede utilizarse en dos momentos distintos:
  - ♦ Después del paso de «Movimiento» de una acción táctica, **todos los jugadores** pueden usar las capacidades de «Cañón espacial» de las unidades que tengan en el sistema activo. El jugador cuyas unidades son el blanco de esta capacidad debe asignar estos impactos a las naves que tenga en ese sistema.
  - ♦ Durante el paso de «Defensa con Cañones espaciales» de una invasión, el jugador que controla el planeta invadido puede usar las capacidades de «Cañón espacial» de las unidades que tenga en ese planeta. El jugador invasor debe asignar estos impactos a las fuerzas terrestres que estén invadiendo el planeta.



# EL CONSEJO GALÁCTICO

Esta sección contiene reglas concernientes a la fase de Consejo Galáctico, que se añade a la partida cuando un jugador toma el control de Mecatol Rex. La fase de Consejo Galáctico implica negociaciones intensas y maniobras políticas.

## LOS CUSTODIOS DE MECATOL REX

El indicador de Custodios representa a los cuidadores que velan por Mecatol Rex hasta que una de las Grandes Razas pueda ocupar el trono.



Los jugadores pueden mover unidades con total libertad al sistema de Mecatol Rex, pero no pueden desplegar fuerzas terrestres en el planeta mientras el indicador de Custodios esté presente en él. Para retirar este indicador, el jugador activo debe gastar seis puntos de Influencia inmediatamente antes de desplegar fuerzas terrestres en el planeta. Si el jugador activo no puede gastar estos seis puntos de Influencia, sus fuerzas terrestres no podrán aterrizar en el planeta.

Cuando un jugador retira el indicador de Custodios, lo sitúa en su zona de juego y gana un punto de victoria. Dado que a partir de este momento el Consejo Galáctico ya puede reunirse en Mecatol Rex, se añade la fase de Consejo Galáctico al final de la secuencia de fases de cada ronda de juego (incluida la ronda en la que se ha tomado el control de Mecatol Rex).

## LA FASE DE CONSEJO GALÁCTICO

Una vez añadida la fase de Consejo Galáctico a la partida, el Consejo Galáctico planteará votaciones sobre asuntos que afectan a toda la galaxia. Estos asuntos se representan mediante las cartas de CONSEJO GALÁCTICO. Cada carta de Consejo Galáctico posee un enunciado de texto que incluye diversas RESOLUCIONES posibles. Cada una de estas resoluciones afectará al estado de la partida, y los jugadores deberán votar cuál de ellas prefieren que se aplique.

Para resolver la fase de Consejo Galáctico, los jugadores han de completar los siguientes pasos en el orden indicado:

- 1. PRIMERA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO**
  - i. MOSTRAR LA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO**
  - ii. VOTAR**
  - iii. APLICAR LA RESOLUCIÓN**
- 2. SEGUNDA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO**
  - i. MOSTRAR LA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO**
  - ii. VOTAR**
  - iii. APLICAR LA RESOLUCIÓN**
- 3. PREPARAR LOS PLANETAS**

## I. PRIMERA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO

Para resolver una carta de Consejo Galáctico, los jugadores deben completar estos pasos:

### i. Mostrar la carta de Consejo Galáctico

El Portavoz roba una carta de Consejo Galáctico de la parte superior del mazo y la lee en voz alta a todos los jugadores (incluidas las posibles resoluciones).

### ii. Votar

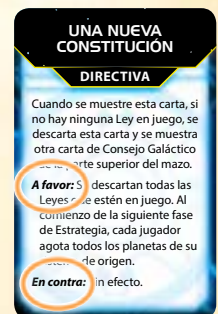
Empezando por el jugador que está sentado a la izquierda del Portavoz y procediendo en sentido horario, cada jugador presenta sus votos a favor de una única resolución.

Cuando llega el turno de un jugador para votar, puede agotar cualquier cantidad de sus planetas; cada uno de estos planetas agotados contribuye con tantos votos como su puntuación de Influencia.

### Resoluciones

Las resoluciones que puede votar un jugador dependen del tipo de carta de Consejo Galáctico:

- ♦ **A FAVOR O EN CONTRA:** El jugador vota «a favor» o «en contra» de la carta de Consejo Galáctico. La carta tendrá distintos efectos en función de la resolución más votada.
- ♦ **ELEGIR UN JUGADOR:** El jugador vota por un jugador de su elección (se puede votar a sí mismo).
- ♦ **ELEGIR UN PLANETA:** El jugador vota por un planeta de su elección. Ese planeta debe estar controlado por un jugador (a menos que se especifique lo contrario en la carta de Consejo Galáctico).



Al presentar estos votos, ha de anunciarse en voz alta la resolución por la cual se desea votar. Por ejemplo, un jugador podría decir «Voy a presentar tres votos para elegir al jugador de Hacan», o quizá «Doy tres votos en contra de esta medida del Consejo Galáctico».

Un jugador solamente puede votar a favor de una resolución por cada carta de Consejo Galáctico. Así, no está permitido votar por dos jugadores diferentes. No obstante, sí está permitido abstenerse de votar por completo.

### Transacciones

Durante cada votación, los jugadores tienen plena libertad para negociar transacciones con los demás jugadores, incluso aunque no sean vecinos. Cada jugador puede negociar un máximo de una transacción con cada uno de los demás jugadores mientras se resuelve la votación de cada carta de Consejo Galáctico. A menudo esto se hace para convencer a otros jugadores de que voten por determinadas resoluciones, ofreciendo a cambio Mercancías o favores posteriores.

### iii. Aplicar la resolución

Se lleva a cabo un recuento de votos y se aplica la resolución que haya recibido más votos. Cada carta de Consejo Galáctico pertenece a uno de estos dos tipos: una DIRECTIVA o una LEY.

### Directivas

Cuando se vota por una Directiva, los jugadores deben aplicar la resolución que haya recibido más votos y luego descartar inmediatamente la carta de Consejo Galáctico.

## Leyes

Cuando se vota por una Ley, si la resolución más votada ha sido «a favor», o si la Ley requiere una elección, su efecto permanece en vigor durante el resto de la partida. Los jugadores aplican la resolución y colocan la carta de Consejo Galáctico en la zona de juego común (a menos que se especifique otra cosa en su enunciado).

Si la resolución más votada ha sido «en contra», los jugadores aplican el efecto de esta resolución y luego la carta de Consejo Galáctico se descarta de inmediato.

## Empates

Si una vez calculado el recuento hay varias resoluciones con el mismo número de votos recibidos, el Portavoz decide cuál de ellas se aplica.

## 2. SEGUNDA CARTA DE CONSEJO GALÁCTICO

Los jugadores resuelven una segunda carta de Consejo Galáctico repitiendo el procedimiento anterior desde el paso 1, «Primera carta de Consejo Galáctico».

## 3. PREPARAR LOS PLANETAS

Cada jugador prepara todas sus cartas de Planeta. Una vez hecho esto, finaliza la fase de Consejo Galáctico y los jugadores comienzan una nueva ronda de juego empezando por la fase de Estrategia.

## ¡NO SIGAS LEYENDO!

Llegado este punto ya conocéis todas las reglas necesarias para jugar una partida introductoria. Conforme os surjan dudas durante esta partida, podéis esclarecerlas buscando el apartado correspondiente en la *Guía de referencia* en vez de consultar este cuaderno de *Aprende a jugar*.

Los jugadores que ya estén familiarizados con las mecánicas del juego deberían aplicar las reglas de las páginas siguientes referidas a la preparación completa de una partida y al uso de las cartas de Favor.

*¡Pax magnifica bellum gloriosum!*



# REGLAS AVANZADAS

Cuando los jugadores hayan terminado su primera partida, deberían implementar las reglas avanzadas que se describen en esta sección.

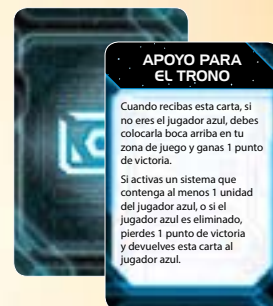
## PREPARACIÓN COMPLETA

Este cuaderno presenta una mecánica simplificada para preparar una partida introductoria que permita a los jugadores principiantes familiarizarse con las reglas. Para preparar una partida convencional, los jugadores disponen de una mayor variedad de facciones entre las que elegir; muchas de ellas son más complejas que las sugeridas para la partida de introducción.

Durante los preparativos de la partida, en vez de utilizar un tablero de diseño fijo, se reparte a cada jugador un conjunto de módulos de sistema para crear la galaxia. Las reglas completas para esta preparación pueden encontrarse en la sección «Preparación completa de una partida», en la página 2 de la *Guía de referencia*. Además, cuando se prepara la partida los jugadores reciben Favores, un tipo de carta que se puede utilizar para facilitar las negociaciones con otros jugadores. Por último, si los jugadores desean prolongar sus partidas pueden utilizar la otra cara del marcador de puntos de victoria, que abarca 14 casillas en lugar de 10.

## CARTAS DE FAVOR

Cada jugador empieza la partida con cinco cartas de Favor; cuatro de su mismo color y una específica de su facción. Las cartas de Favor ayudan a los jugadores a negociar unos con otros estableciendo compromisos vigentes e ineludibles entre ellos.



Un jugador puede ofrecer un Favor a otro como parte de una transacción. Cada carta de Favor contiene un enunciado que describe su efecto e indica cuándo puede resolverse. Un jugador no puede resolver sus propias cartas de Favor, pero sí las ajenas que haya recibido como parte de una transacción.

Cuando un jugador resuelve un Favor, debe mostrar la carta y aplicar su efecto. Aunque algunos Favores permanecen en vigor aun después de resolverse, normalmente se devuelven a su propietario original para que pueda volver a ofrecerlos como parte de una futura transacción.

Cuando un jugador ofrece un Favor a otro como parte de una transacción, el primero puede permitir al segundo que lea la carta si así lo desea. En cada transacción únicamente se puede entregar una sola carta de Favor. También pueden intercambiarse Favores recibidos de otros jugadores; para esto no se requiere el permiso de los propietarios originales.

## GALAXIA INTRODUCTORIA PARA TRES JUGADORES

Comprueba el número que aparece en el extremo izquierdo de cada módulo de sistema y colócalo en el lugar que se indica en la ilustración de la derecha a fin de crear el tablero de la galaxia para una partida introductoria de tres jugadores.

Una vez dispuestos los módulos de esta galaxia, cada jugador debe colocar su sistema de origen en el lugar señalado en el diagrama por el módulo de color verde que quede más próximo a su sitio alrededor de la mesa.



## GALAXIA INTRODUCTORIA PARA CUATRO JUGADORES

Comprueba el número que aparece en el extremo izquierdo de cada módulo de sistema y colócalo en el lugar que se indica en la ilustración de la izquierda a fin de crear el tablero de la galaxia para una partida introductoria de cuatro jugadores.

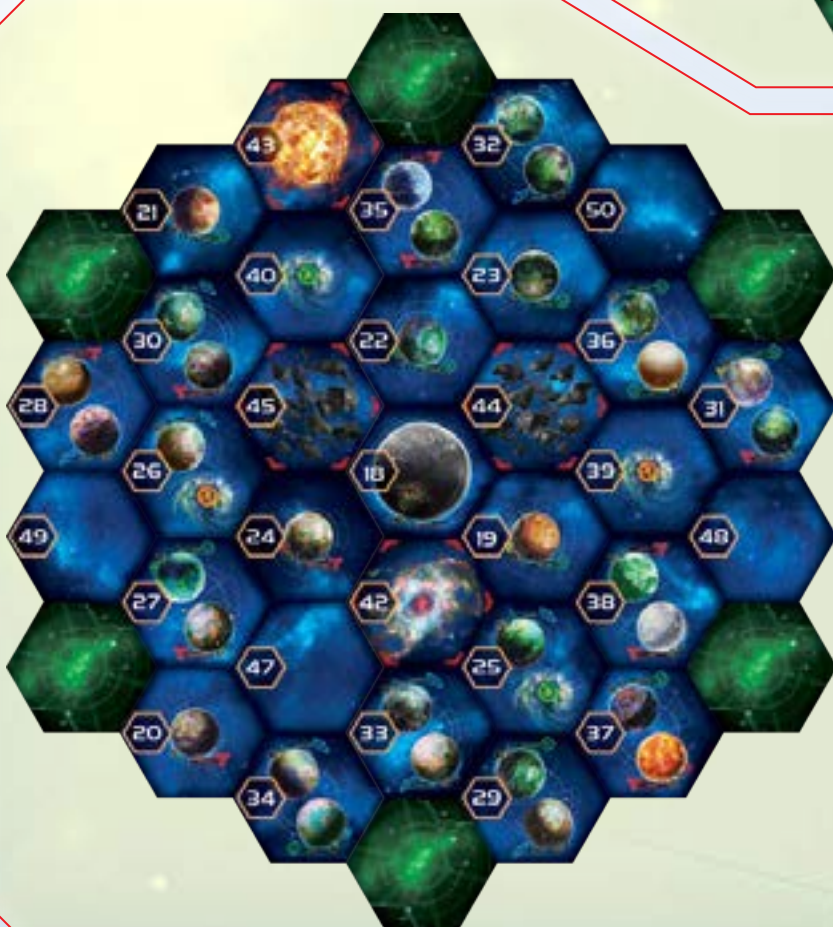
Una vez dispuestos los módulos de esta galaxia, cada jugador debe colocar su sistema de origen en el lugar señalado en el diagrama por el módulo de color verde que quede más próximo a su sitio alrededor de la mesa.

## GALAXIA INTRODUCTORIA PARA CINCO JUGADORES

Comprueba el número que aparece en el extremo izquierdo de cada módulo de sistema y colócalo en el lugar que se indica en la ilustración de la derecha a fin de crear el tablero de la galaxia para una partida introductoria de cinco jugadores.

Una vez dispuestos los módulos de esta galaxia, cada jugador debe colocar su sistema de origen en el lugar señalado en el diagrama por el módulo de color verde que quede más próximo a su sitio alrededor de la mesa.

En una partida de cinco jugadores, el jugador cuyo sistema de origen está más próximo a otros dos jugadores recibe cuatro Mercancías adicionales al principio de la partida. Los dos jugadores que se sientan a los lados de este jugador reciben dos Mercancías adicionales cada uno, y los dos jugadores restantes, cuyos sistemas de origen no están a dos módulos o menos de distancia de otro jugador, no reciben Mercancías adicionales.



## GALAXIA INTRODUCTORIA PARA SEIS JUGADORES

Comprueba el número que aparece en el extremo izquierdo de cada módulo de sistema y colócalo en el lugar que se indica en la ilustración de la izquierda a fin de crear el tablero de la galaxia para una partida introductoria de seis jugadores.

Una vez dispuestos los módulos de esta galaxia, cada jugador debe colocar su sistema de origen en el lugar señalado en el diagrama por el módulo de color verde que quede más próximo a su sitio alrededor de la mesa.

# REFERENCIA RÁPIDA

## SECUENCIA DE LA RONDA DE JUEGO

1. **Fase de Estrategia:** Los jugadores eligen cartas de Estrategia empezando por el Portavoz y continuando en sentido horario.
2. **Fase de Acción:** Los jugadores resuelven turnos siguiendo el orden de iniciativas, repitiendo esta secuencia hasta que todos los jugadores hayan pasado.
3. **Fase de Estado:** Los jugadores llevan a cabo pasos de mantenimiento en preparación para la siguiente ronda de juego.
4. **Fase de Consejo Galáctico:** Los jugadores roban y resuelven dos cartas de Consejo Galáctico.

## ACCIONES

Hay tres tipos de acciones que los jugadores pueden realizar durante la fase de Acción:

### Acción estratégica

Un jugador resuelve la capacidad principal de la carta de Estrategia que ha escogido. Después, **los demás** jugadores resuelven la capacidad secundaria de esa carta.

### Acción de componente

Un jugador puede llevar a cabo una acción proporcionada por su hoja de facción, una Tecnología o una carta de Acción.

### Acción táctica

Un jugador puede realizar una acción táctica gastando una ficha de Mando de su reserva de Táctica. Para ello debe completar estos pasos:

1. **Activación**
2. **Movimiento**
  - i. Mover naves
  - ii. Ataque con Cañones espaciales
3. **Combate espacial**
  - i. Artillería anticazas
  - ii. Anunciar la retirada
  - iii. Efectuar tiradas de combate
  - iv. Asignar los impactos
  - v. Retirada
4. **Invasión**
  - i. Bombardeo
  - ii. Desplegar fuerzas terrestres
  - iii. Defensa con Cañones espaciales.
  - iv. Combate terrestre
  - v. Establecer el control

### 5. Producción

## FASE DE ESTADO

1. **Anotarse puntos por Objetivos**
2. **Mostrar un Objetivo público**
3. **Robar cartas de Acción**
4. **Retirar las fichas de Mando**
5. **Recibir y reasignar fichas de Mando**
6. **Preparar las cartas**
7. **Reparar unidades**
8. **Devolver las cartas de Estrategia**

## RASGOS PLANETARIOS



CULTURAL



INHÓSPITO



INDUSTRIAL

## REGLAS QUE SUELEN PASARSE POR ALTO

- ♦ La fase de Consejo Galáctico no se resuelve hasta que algún jugador retire el indicador de Custodios de Mecatol Rex.
- ♦ Los jugadores no pueden pasar su turno durante la fase de Acción hasta haber llevado a cabo una acción estratégica.
- ♦ Cuando se realiza una acción estratégica, los jugadores no pueden usar la capacidad secundaria de sus propias cartas de Estrategia.
- ♦ Pueden producirse unidades en un Puerto espacial del sistema activo durante una acción táctica, incluso aunque no se hayan movido naves ni invadido planetas.
- ♦ Las naves sólo pueden desembarcar fuerzas terrestres en el sistema activo.
- ♦ Los jugadores pueden exceder la Capacidad de transporte de sus naves durante un combate.
- ♦ Los jugadores solamente pueden tener dos SDP y un Puerto espacial en cada planeta.
- ♦ Las Tecnologías de mejora de unidad no satisfacen requisitos tecnológicos.
- ♦ Los jugadores solamente pueden intercambiarse un Favor cada uno como parte de una misma transacción.
- ♦ Los jugadores que tienen SDP mejorados en el mismo sistema que un Agujero de gusano pueden utilizar las capacidades de «Cañón espacial» de esas unidades para disparar a través del Agujero de gusano.
- ♦ Los jugadores pueden negociar con los Favores que les hayan entregado otros jugadores.
- ♦ Ningún jugador puede tener más de tres Objetivos secretos, tanto si ya le han proporcionado puntos como si no.