

Star Trek

ASCENDANCY

Un juego de: Aaron Dill, John Kovalski, Sean Sweigart
Una traducción de Manuel Suffo

COMPONENTES DEL JUEGO

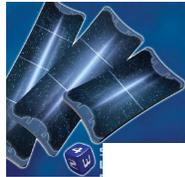
DISCOS DE SISTEMA



El mapa del juego está formado por Discos de Sistema conectados a otros Sistemas vía Canales Espaciales de diferentes longitudes.

Cada Sistema Planetario tiene una capacidad diferente para contener Nodos de Recursos, mostrados como pestañas de colores al lado del planeta.

Se usa el Dado de Canal Espacial para determinar la longitud de un Canal.



CONSOLAS DE MANDO



Las Cartas de Consola de Mando incluyen las Reglas de cada Civilización, registran el nivel de Armas y Escudo, y tienen un lugar para poner la reserva de fichas de cada jugador.

FICHAS "WARP"

Las Fichas "Warp" indican lo lejos que tu Nave Espacial puede viajar en Warp e indican dónde tus Naves entraron en Warp.



FICHAS "ASCENDANCY"

Las Fichas "Ascendancy" llevan el registro de lo dominante que es cada Civilización. El primer jugador en conseguir 5 Fichas "Ascendancy" gana la partida.

CARTAS DE ORDEN DE TURNO

Cada Ronda de Juego, los jugadores compiten por la Iniciativa. Las Cartas de Orden de Turno indican la secuencia de juego.



CARTAS DE AVANCE

Las Cartas de Avance detallan una variedad de logros culturales y tecnológicos que pueden completarse. Cada Civilización tiene un mazo de Avances único.



CARTAS DE FLOTA Y MARCADORES

Las Cartas de Flota tienen grupos de tres o más Naves. Las Naves se ponen sobre una carta de Flota y después los Marcadores de Flota muestran la posición de la Flota sobre el tablero.

NAVES ESPACIALES Y NODOS DE CONTROL

Cada Civilización tiene sus propias Naves Espaciales que exploran la Galaxia, atacan a rivales y defienden sus Sistemas. Los Nodos de Control se ponen en un planeta del Sistema para marcar qué Civilización Controla el Sistema.

Naves

Nodos de Control



Federación Klingon Romulana Federación Klingon Romulano

FICHA DE BASE ESTELAR

Las Bases Estelares te permiten construir Naves y Poner Flotas en Servicio. Las Bases Estelares también luchan en Batallas Espaciales y dificultan a los rivales los intentos de Hegemonía. Cada Base Estelar que controles también aumenta tus Órdenes en 1.

CARTAS DE EXPLORACIÓN



Cuando explores la Galaxia, encontrarás una amplia variedad de descubrimientos, crisis y nuevas y extrañas civilizaciones. Cuando descubres un nuevo Sistema Planetario, robas una Carta de Exploración para ver qué has encontrado.

CARTAS DE ACUERDO COMERCIAL



Cada Civilización tiene tres Acuerdos Comerciales que pueden dar a los demás jugadores para representar el comercio pacífico entre sus Civilizaciones. Cada Acuerdo Comercial que recibas de otro jugador aumenta tu Producción cada turno.

FICHAS "COMMAND"

Las Fichas "Command" indican cuántas órdenes puedes dar en tu turno.



CARTAS DE TURNO DE JUGADOR

Los Turnos de Jugador se dividen en Fases de Construcción y Órdenes. Las Cartas de Turno de Jugador de dos caras muestran todos los Costes de Construcción en una cara y todas las Opciones de Mando en la otra.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

La preparación de una partida de *Star Trek: Ascendancy* es intuitiva. Cada jugador comienza con su Sistema Nativo, unas pocas Naves y algunos Recursos. Al comienzo del juego, ninguna Civilización ha hecho un Primer Contacto y toda la Galaxia está aún por descubrir. En la página 3 del manual en inglés, puedes ver un ejemplo de qué aspecto tiene una partida cuando se ha terminado de preparar y está lista para comenzar.

CONSOLA DE MANDO Y COMPONENTES

Cada jugador coge una Consola de Mando para la Civilización con la que esté jugando. Las Consolas de Mando llevan un registro de los Niveles de Armas y Escudo. Tus Armas comienzan con una Tirada de Impacto de 5+, tu Modificador de Escudo comienza en 0. La parte inferior de la Consola de Mando tiene espacios para tus Reservas de Fichas de Recursos. Cada Consola de Mando también contiene Reglas Especiales que se aplican a esa Civilización.



Se da a cada jugador todos los componentes asociados con su Civilización: cada jugador deberá tener 30 Naves, 3 Marcadores de Flota, 3 Cartas de Flota, 3 Fichas de Base Estelar, 15 Cartas de Avance, 10 Nodos de Mando y la Carta de Referencia del Turno de Jugador de su Civilización.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con 3 Fichas de Producción, 3 de Investigación y 3 de Cultura.

EMPEZAR "ASCENDANCY"

Cada jugador comienza con una Ficha "Ascendancy". Las Fichas "Ascendancy" deberán ponerse de forma que todos los jugadores puedan ver cuántas tiene cada jugador en ese momento.

FICHAS "COMMAND"



Cada jugador comienza con 5 Fichas "Command" (*Orden*). Las Fichas "Command" deberán ponerse boca arriba de forma que todos los jugadores puedan verlas. Las Fichas "Command" son de doble cara. La cara "Exhausted" (*Agotada*) indica que la Orden ha sido usada ese turno. Las Bases Estelares que Controles aumentan tus Órdenes en 1. Completar un Avance que muestre una Ficha "Command" también aumenta tus Órdenes en 1. En cualquier momento que ganes una Orden, comienza el juego Agotada y será Refrescada al final de la Ronda de Juego.

MAZOS DE AVANCE

Cada Civilización comienza con un Avance completado, marcado "Starting Advancement" en la carta. Apartas este Avance Inicial de tu Mazo de Avances y después barajas dicho Mazo.



Durante la partida, los jugadores completarán Avances adicionales. Antes de completar un Avance, se considera un Proyecto. **Puedes tener una cantidad de Proyectos en marcha igual al número de Nodos de Investigación que Controles.**

Cada Avance completado añade Reglas Especiales a tu Civilización y puede aumentar la velocidad de tus Naves Espaciales. Para más detalles sobre Velocidad y Movimiento, ve a la página 9.

SISTEMA NATIVO

El Sistema Nativo de cada jugador comienza completamente Desarrollado con uno de cada uno de los Nodos de Recurso y uno de sus Nodos de Control.



NAVES INICIALES

Cada jugador comienza con 3 Naves en su Sistema Nativo.



ÁREA DE JUEGO

Star Trek: Ascendancy usa un mapa en crecimiento que puede ser jugado en cualquier forma de la mesa. Antes de que el juego comience, se acuerda qué parte de la mesa de juego es utilizable – ¿Se puede construir a la derecha del borde? ¿Hasta qué distancia del borde?

Cada jugador comienza con su Sistema Nativo, separado de las demás Civilizaciones. Cuando juegues, descubrirás nuevos y extraños mundos, explorarás fenómenos interestelares y revelarás civilizaciones desconocidas. El tablero de juego está formado por Discos de Sistema circulares conectados a otros Sistemas vía Canales Espaciales de diferentes longitudes. Cuando mueves por el mapa, cada Disco de Sistema cuenta como un Sector; los Canales Espaciales contienen entre dos y cuatro Sectores.

Un área cuadrada de 1 metro de lado funciona bien, con los Sistemas Nativos colocados de tal manera que cada Sistema esté a una distancia igual de los otros dos jugadores y unos 10-12 centímetros del borde del área de juego.



REPETICIÓN DE TIRADAS

Algunas Reglas Especiales te permiten volver a tirar los dados. Sólo puedes repetir un determinado dado una vez por Regla Especial. Si tienes diferentes habilidades que te permite repetir tiradas, podrías combinarlas para volver a tirar un dado más de una vez. Pero cada regla sólo puede usarse una vez.



Ejemplo: una Flota de Batalla romulana de cinco Naves (que permiten repeticiones de "1" en las Batallas Espaciales) está en Combate con un rival. Los romulanos también han completado su "Superior Targeting Array", que les permite volver a tirar un dado en Combate.

En el ataque de los romulanos, sacan 1, 1, 4, 5, 6. Usando la regla especial de Flota de Batalla, vuelven a tirar ambos "1" y consiguen un 1 y 6. Aunque sacaron otro 1, no pueden usar la regla de la Flota de Batalla otra vez para volver a tirar el mismo dado. Los romulanos podrían usar su "Superior Targeting Array" para volver a tirar ese dado una segunda vez.

DISCOS DE SISTEMA

Se separan los Discos de Sistema de Fenómeno Interestelar de los Discos de Sistema Planetario. Después, se pone aparte una pila de Discos de Sistema Planetario igual al doble de número de jugadores, es decir, 6 Sistemas Planetarios para una partida de tres jugadores. Éstos son tus Sistemas Planetarios iniciales. Se barajan el resto de Sistemas Planetarios con todos los Fenómenos, después se ponen los Sistemas Planetarios iniciales encima, creándose así una pila de todos los Discos de Sistema con los Sistemas Planetarios iniciales encima.

Si ponéis los Sistemas Nativos más cerca, entrarán en contacto demasiado pronto, permitiendo un comercio más temprano pero creando más competición por los nuevos Sistemas. Poniéndolos más alejados, los jugadores tendrán más tiempo de descubrir nuevos mundos y desarrollar sus Civilizaciones antes de conectar con los Sistemas de otros jugadores.

GANAR LA PARTIDA

Hay dos rutas diferentes para ganar la partida. Puedes ganar la partida convirtiéndote en la civilización de mayor Auge en la Galaxia o por dominar militarmente a tus rivales.

VICTORIA DE AUGE

Al final de una Ronda de Juego, un jugador que Controle su Sistema Nativo y tenga 5 Fichas "Ascendancy" gana la partida. Establece su dominación Cultural sobre la Galaxia. **Las Fichas "Ascendancy" se pueden comprar en cualquier momento de tu turno, con 5 Fichas de Cultura.**



VICTORIA DE SUPREMACÍA

Al final de una Ronda de Juego, si un solo jugador Controla tres Sistemas Nativos, uno de los cuales debe ser el suyo, ese jugador ha dominado la Galaxia y gana la partida.

VICTORIAS EMPATADAS

Al final de una ronda, si dos jugadores han logrado la Victoria, por Auge o Supremacía, el jugador que Controle más Sistemas gana. Si aún hay empate, ambas Civilizaciones han alcanzado la grandeza y los jugadores comparten la victoria.

ÉTICA DE FLOTA ESTELAR

Star Trek: Ascendancy es un juego competitivo, con cada jugador intentando dominar, destruir y absorber a sus rivales. No te pongas de mal rollo cuando alguien invada tu mundo nativo – es el espíritu del juego.

Del mismo modo, si tu Civilización está "arrasando" con la Galaxia, intenta mantener el aplomo estilo Picard cuando te conviertas en la potencia en Auge en la Galaxia.

UNA NOTA SOBRE LA DURACIÓN DEL JUEGO

Star Trek: Ascendancy es un juego grande de abarcar la Galaxia que sigue el arco de las Civilizaciones. Hay que estar preparados: éste es un juego de larga duración. Con jugadores experimentados, una partida puede llevar una hora por jugador. Tus primeras partidas serán más largas. La página 22 de este manual incluye opciones para jugar en menos tiempo.

TÉRMINOS CLAVES DEL JUEGO

A continuación una referencia de los términos importantes del juego que se usan en el manual de reglas.

Adyacente: Sectores justo al lado uno del otro están Adyacentes. Normalmente, pero no siempre, el Combate Espacial tiene lugar entre Sectores Adyacentes.

Agotada: las Cartas y Fichas que estén bocabajo. Las cartas y fichas agotadas no pueden ser usadas hasta que sean Refrescadas (vueltas bocarriba).

Capacidad: el potencial de un Sistema para contener Nodos de Recursos. Los Sistemas pueden tener entre uno y tres Nodos.

Control: los Nodos de Control marcan qué jugador Controla un Sistema. Puedes ganar el Control de un Sistema por medio de la Colonización, Invasión o Hegemonía. Controlas una Base Estelar cuando Controlas el Sistema en el que está la Base Estelar.

Desarrollado: un Sistema Planetario está Desarrollado cuando contenga uno o más Nodos. Un Sistema sin Nodos se considera No Desarrollado. Las Bases Estelares no son Nodos.

Disputa: Disputas un Sector cuando tú y otro jugador(es) tenéis Naves en el Sector. Un Sector que contenga Naves de dos jugadores o más está Disputado.

En Órbita: cualquier Nave presente en un Sistema Planetario está "en Órbita", tanto si el Sistema contiene Naves de otro jugador o no.

Estructura: cada cosa física construida en un Sistema se considera una Estructura. Los Nodos de Recursos, Nodos de Control y Bases Estelares son Estructuras.

Flota: un grupo de Naves que mueven y luchan juntas. Las reglas que se aplican a las Naves también se aplican a las Flotas.

Hostil: Rivales y sus Naves se consideran Hostiles cuando no tienen Acuerdos Comerciales.

Nodo: una Estructura construida en la superficie de un Planeta. Esto incluye Nodos de Recursos y Nodos de Control. Las Bases Estelares no son Nodos.

Ocupar: Ocupas un Sector cuando eres el único jugador con Naves en ese Sector.

Paz: estás en Paz con cualquier rival cuyo Acuerdo Comercial tengas y sus Naves se consideran Pacíficas.

Primer Contacto: una Civilización se considera que ha tenido un Primer Contacto una vez que su Sistema Nativo está conectado al Sistema Nativo de otro jugador vía Canales Espaciales y Sistemas.

Proyecto: una Carta de Avance que no se ha completado aún. En cada Fase de Construcción del jugador, éste puede añadir una Ficha "Research" a cada uno de sus Proyectos. Cada Civilización tiene un mazo único de Cartas de Avance que contiene una variedad de logros tecnológicos y civiles.

Recursos: la Producción, Investigación y Cultura son Recursos. Las Naves, Nodos y Fichas "Ascendancy" no son Recursos.

Refrescar: poner bocarriba una pieza del juego Agotada (bocabajo).

Repetir Tirada: algunas reglas te permiten tirar un dado otra vez. No puedes usar una regla para Repetir la misma tirada varias veces. Si tienen varias reglas que te permiten Repetir Tiradas, puedes usar reglas diferentes para volver a tirar el mismo dado varias veces, pero sólo una vez por regla.

Reservas: los Recursos que tienes en tu Consola de Mando y no has consumido aún.

Ronda de Juego: *Star Trek: Ascendancy* se juega en una serie de Rondas. Cada Ronda consta de tres Etapas: Iniciativa, Ejecución y Recarga.

Sector: cualquier punto en el tablero en el que una Nave pueda colocarse. Un Disco de Sistema cuenta como un solo Sector, los Canales Espaciales se dividen en 2, 3 o 4 Sectores diferentes.

Sistemas Nativos: el Sistema con el que comienza el juego cada jugador. Puedes construir Naves y Poner Flotas en Servicio en tu propio Sistema Nativo, tanto si hay una Base Estelar allí o no. Esto no es cierto para el Sistema Nativo de un rival, si tomas del Control de él.

Suministro General: las Fichas y Nodos de Recursos compartidos en la caja del juego que no hayan sido construidos o ganados por los jugadores. El Suministro General se considera ilimitado.

ACUERDOS COMERCIALES

En *Star Trek: Ascendancy*, no se puede dar directamente Recursos a otros jugadores. Lo que se puede hacer es Establecer Acuerdos Comerciales entre Civilizaciones, lo que permite el comercio pacífico entre facciones que en otro caso serían hostiles.

Cada jugador comienza con tres de sus Acuerdos Comerciales. Éstos sólo producen Recursos cuando se dan a otro jugador.

ESTABLECER ACUERDOS COMERCIALES

Para dar o recibir un Acuerdo Comercial, debes tener una Nave o Nodo de Control Adyacente, o en el mismo Sector, que una de las Naves o Nodos de Control de ese rival. Puedes hacer esto en cualquier momento. Una vez que has dado a un rival un Acuerdo Comercial, puedes intercambiarlo por una de tus otras Cartas de Acuerdo Comercial independientemente de las posiciones de las Naves.



En todo momento sólo puedes tener un Acuerdo Comercial de cada jugador. Se considera que estás en Paz con cualquier jugador cuyo Acuerdo Comercial tienes en ese momento. Esto te permite pedir permiso para atravesar y entrar en Sectores que contengan sus Naves, ve a la página 10 para más detalles. Los rivales cuyos Acuerdos Comerciales no tengas se consideran Hostiles.

BENEFICIOS DEL ACUERDO

En la Etapa de Recarga, los jugadores cogen los Recursos mostrados en los Acuerdos Comerciales que hayan recibido.

Consejo: los Acuerdos Comerciales son una potente fuente de Recursos. Los primeros jugadores en hacer contacto y comenzar a comerciar se encontrarán en una posición con ventaja.

RETIRAR ACUERDOS COMERCIALES

Lo que se crea fácilmente, se rompe fácilmente: puedes revocar cualquiera de tus Acuerdos Comerciales en cualquier momento, por cualquier razón. Sin embargo, para devolver el Acuerdo Comercial de un rival que tengas, tendrás que traicionarlo.

TRAICIÓN

Si Atacas a un jugador cuyo Acuerdo Comercial tienes, has roto la paz y debes devolver su Acuerdo Comercial. Una vez ha comenzado un Combate, los participantes no pueden intercambiar Acuerdos Comerciales hasta que el Combate termine.

UNA RONDA DE JUEGO

Cada Ronda de Juego consta de tres Etapas: Iniciativa, Ejecución y Recarga.

ETAPA DE INICIATIVA - PÁGINA 6

Los jugadores consumen Recursos para influir en la política galáctica y tomar la Iniciativa esta Ronda de Juego. El jugador que consuma más Recursos consigue elegir la Carta de Orden de Turno para la Ronda entrante. Los jugadores sólo pueden consumir Recursos si han hecho un Primer Contacto.

ETAPA DE EJECUCIÓN - PÁGINA 7

Los jugadores hacen sus turnos en el orden decidido por la Etapa de Iniciativa: levantando su Civilización; Investigando nuevos Proyectos; Mejorando sus Armas y Escudos y dando Órdenes a sus Naves Espaciales. En su turno, los jugadores también pueden consumir 5 de Cultura para el Auge.

ETAPA DE RECARGA - PÁGINA 21

Al final de cada Ronda de Juego hay una Etapa de Recarga. Cada Etapa de Recarga consta de:

- ❖ Chequeo de Victoria
- ❖ Generar Recursos
- ❖ Refrescar Cartas y Fichas
- ❖ Añadir Fichas "Warp" a Naves en Warp
- ❖ Reabastecer Fenómenos con Fichas "Research".

Después de la Etapa de Recarga, comienza otra Ronda de Juego.

ETAPA DE INICIATIVA

Al comienzo de cada Ronda de Juego, todos los jugadores que hayan hecho un Primer Contacto tienen que decidir cuántos Recursos van a empeñar en tomar la Iniciativa en la política galáctica. Los jugadores elegirán después sus Cartas de Orden de Turno por orden de cuántos Recursos hayan dedicado.



Los jugadores que no hayan hecho un Primer Contacto con otra Civilización no tienen capacidad de influir en otras Civilizaciones y no participan.

Nota: en el primer turno o dos, cuando nadie ha hecho un Primer Contacto, nadie es válido para influir en la política galáctica, por tanto las Cartas de Orden de Turno pasarán al azar.

A partir del jugador que fue primero en la Ronda de Juego anterior, los jugadores que hayan hecho Contacto pueden poner una cantidad de Recursos sobre la Carta de Orden de Turno que usaron el turno anterior. Pueden usar cualquier Recurso: Producción, Investigación o Cultura. Los jugadores empeñan Recursos en el Orden de las Cartas de Orden de Turnos que tengan del turno anterior.

Cuando es tu turno, siempre puedes elegir no empeñar nada. Si decides empeñar Recursos, no puedes consumir la misma cantidad total de Recursos que cualquier otro jugador ya haya hecho.

Nota: Star Trek: Ascendancy viene con Cartas de Orden de Turno marcadas de 1 a 10. Cuando se juega una partida de tres jugadores, se usan las cartas 1, 2 y 3.

Las Cartas de Orden de Turno adicionales pueden usarse con las reglas optativas en la página 22, o en partidas con más de tres jugadores.

ELEGIR CARTAS DE ORDEN DE TURNO

El jugador que consumió la mayor cantidad es el primero en elegir Carta de Orden de Turno. Los jugadores pueden elegir la carta que gusten, es decir,

el jugador que elige primero no está obligado a elegir la carta de Orden de Turno "1". El resto de jugadores que consumieron Recursos eligen sus Cartas de Orden de Turno en orden descendente del número de Recursos que consumieron. Todos los Recursos empeñados son descartados y devueltos al Suministro General.

Los jugadores que no hayan hecho un Primer Contacto o que no consumieron nada eligen su Carta de Orden de Turno al azar de entre el resto de las cartas. Las cartas de Orden de Turno continúan bocarriba durante la Etapa de Iniciativa.

Ejemplo: Juan, Pedro y Silvia están conectados y válidos para participar. Pedro fue primero el turno anterior así que decide primero y empeña 2 de Producción. Juan fue segundo la Ronda previa, así que va segundo y empeña 1 Ficha de Investigación. Silvia iba tercera la Ronda anterior así que decide última y empeña 3 Recursos en total (2 de Producción y 1 de Investigación).

Puesto que Silvia consumió más, consigue elegir primera las Cartas de Orden de Turno, Pedro elige segundo y Juan recibe la Carta de Orden de Turno que sobre.

ETAPA DE EJECUCIÓN

Empezando por el jugador que tiene la carta de Orden de Turno "1", los jugadores hacen sus Turnos. El Turno de cada jugador consta de una Fase de Construcción seguida de una Fase de Mando.

FASE DE CONSTRUCCIÓN

El comienzo del Turno de cada jugador es una Fase de Construcción en la que consumen Recursos para desarrollar sus Civilizaciones, Investigar Avances y mejorar sus Armas y Escudos. Esto se puede hacer en cualquier orden.

BUILDING COSTS

- STARSHIPS**: Build at Earth and at your Starbases. (Cost: 1 Production)
- PRODUCTION NODE**: Build on Production or Open Sites. (Cost: 2 Production)
- RESEARCH NODE**: Build on Research or Open Sites. (Cost: 1 Research, 1 Production)
- CULTURE NODE**: Build on Culture or Open Sites. (Cost: 2 Culture, 1 Production)
- COLONIZE SYSTEM**: Build on Undeveloped Systems you Occupy. (Cost: 1 Culture, 1 Production)

CONSTRUIR NAVES

Las Naves cuestan 1 Producción cada una. **Puedes Construir Naves en cualquier Base Estelar que Controles y en tu Sistema Nativo** (suponiendo que aún Controles tu mundo nativo). Si estás Construyendo 3 Naves o más en el mismo Sistema, puedes agruparlas inmediatamente en una Flota, sin gastar una Orden. Para más detalles sobre las Flotas, ve a la página 20.

Nota: cada jugador tiene un número limitado de Naves y Nodos de Control que pueden tener sobre la mesa en todo momento. Futuras Expansiones pueden añadir Naves y Nodos de Control. Hay que asegurarse de que todos los jugadores tienen las mismas cantidades.

COLOUZAR UN SISTEMA

Puedes Colonizar un Sistema Planetario No Desarrollado que Ocupes construyendo un Nodo de Control. Un Sector está No Desarrollado cuando no contiene ningún Nodo.



Establecer una nueva Colonia es un proceso intensivo de Recursos; las Naves Espaciales a menudo se usan como la base operativa de una nueva Colonia. **Colonizar un nuevo Sector cuesta 1 de Cultura, más una Nave Espacial en la Órbita del Sistema que está siendo Colonizado.** Para mostrar que has establecido una Colonia en el Sistema, pones uno de tus Nodos de Control sobre el Planeta.

CONSTRUIR UN NODO DE RECURSOS

Algunos planetas son ricos en recursos naturales, otros contienen lugares ricos en investigación científica potencial mientras que otros tienen el potencial de dar soporte a grandes ciudades y punto de referencia cultural.



Este Sistema tiene la Capacidad para un Nodo de Cultura y dos Nodos de Producción.

Cada Sistema tiene una Capacidad marcada con pestañas de colores alrededor del planeta que muestra cuántos de cada tipo de Nodo pueden construirse.

Sólo puedes Construir Nodos en Sistemas que Controles. Para Construir un Nodo de Recursos, consumes el coste indicado para ese tipo de Nodo.

Algunas veces un Sistema tendrá Capacidad "Abierta", que significa que es un Sistema lo suficientemente versátil que puedes elegir el tipo de Nodo a construir allí. Posteriormente, los Nodos de Recursos

construidos en Lugares Abiertos pueden ser reemplazados pagando el coste completo del nuevo Nodo. Una vez construido, no puedes simplemente Destruir tus Nodos.

EMPEÑAR INVESTIGACIÓN

En tu Fase de Construcción, también puedes Empeñar Investigación en tus Proyectos de Avance. La cantidad de Investigación requerida para acabar el Proyecto está indicada en la esquina superior izquierda de cada carta.



Este Proyecto necesita 4 de Investigación para terminarlo.



Puedes añadir una Ficha "Research" a cada Proyecto de Avance por turno. Coger Investigación a partir de Fenómenos puede acelerar el proceso de completar un Proyecto. Para más detalles sobre sacar Investigación de un Fenómeno, ve a la página 13.

Una vez que empeñes Fichas "Research" a un proyecto, no puedes moverlas ni recuperarlas.

En la primera Ronda de Juego, los jugadores no tendrán aún Proyectos. En tu Fase de Mando, puedes usar Órdenes para Iniciar Nuevos Proyectos. Para más detalles sobre Iniciar nuevos Proyectos, ve a la página 20. El número de Nodos de Investigación que controles es el número máximo de Proyectos que puedes tener en tu Área de Proyectos. Si, en algún momento de la partida, tienes más Proyectos que Nodos de Investigación Controles, debes descartar Proyectos hasta que esto deje de ocurrir.

DESCARTAR PROYECTOS

En cuanto un Proyecto sea Descartado, va al fondo de su Mazo de Avances y las Fichas "Research" en el Proyecto son devueltas al Suministro General.

FINALIZAR PROYECTOS

Cuando Empeñas suficientes Fichas "Research" para acabar un Proyecto, se convierte en un Avance utilizable. Lo mueves a tu Área de Avances. Si es aplicable, puedes usar las Reglas Especiales del Avance completado inmediatamente. A menos que una carta indique lo contrario, sólo puedes usar las reglas de un Avance en tu turno.

Cada Avance tiene un Tipo indicado en el borde derecho de la carta. Algunas reglas de Avances sólo afectan a ciertos tipos de Avances. Por ejemplo, los romulanos tienen un Avance que les permite Agotar una carta "Espionage".

Cuando acabes un Proyecto, es una buena idea permitir que tus rivales conozcan qué hace tu nuevo Avance. Los Avances pueden ser Agotados algunas veces. Los Avances Agotados no pueden usarse de ninguna manera y serán Refrescados en la Etapa de Recarga al final de la Ronda de Juego.

AVANCES DE FICHA "WARP"

Algunos Avances muestran Fichas "Warp" en la esquina inferior derecha de la carta. Cuando son completados, estos Avances aumentan la Velocidad Warp de tus Naves, además de sus Reglas Especiales. Para más detalles sobre el Movimiento Warp, ve a la página 10.



Este Proyecto aumenta la Velocidad Warp de tus Naves.

AVANCES DE MANDO

Algunos Avances muestran una Ficha "Command". Cuando completas un Avance que muestra "Command", el número de Órdenes que tengas aumenta inmediatamente en uno. Esta nueva Orden comienza Agotada y será refrescada en la siguiente Etapa de Recarga.



Este Proyecto aumenta tus Órdenes en 1.

Hay algunos Avances romulanos que muestran una Ficha de Cultura. Cuando un jugador romulano completa éstos, los romulanos cogen una Ficha de Cultura.

MEJORAR ARMAS Y ESCUDOS

Además de empeñar Fichas "Research" a Proyectos, también puedes gastar Investigación para mejorar tus Armas y Escudos. El coste de mejorar tus Armas y Escudos está indicado en tu Consola de Mando,

relacionados directamente con tus Niveles de Armas y Escudos. Al contrario que los Proyectos de Avances, mejorar tus Armas y Escudos tiene un coste único que se paga de una vez, no algo en lo que empeñes Investigación durante un tiempo.

El coste de mejorar tus Armas o Escudo se muestra directamente enfrente de tu Nivel actual de Armas y Escudo.

Aquí, la Federación tiene una Tirada de Impacto de 5+ y le costaría cuatro de Investigación mejorar a una Tirada de Impacto de 4+.

WEAPONS	HIT ROLL	UPGRADE COST
1+	10	10
2+	8	8
3+	6	6
4+	4	4

SHIELDS	UPGRADE COST	MODIFIER
12	4	4
10	3	3
8	2	2
6	1	1

REGLAS ESPECIALES DE CONSTRUCCIÓN

Las Reglas Especiales de algunos Avances te permiten hacer algo extra en tu Fase de Construcción. Éstas pueden usarse en cualquier momento mientras estés construyendo.

ACABAR DE CONSTRUIR

Tras acabar tu Fase de Construcción, comienza tu Fase de Mando. **Una vez comienza tu Fase de Mando, no puedes consumir Recursos para Construir** a menos que una Regla Especial específica te permita hacerlo. El Auge es la única excepción: puedes consumir cinco Fichas de Cultura para coger una Ficha "Ascendancy" en cualquier momento de tu turno.



FASE DE MANDO

En tu turno, después de tu Fase de Construcción, hay varias cosas a las que puedes dar una Orden para hacerlas:

- ❖ **MOVER NAVES Y FLOTAS**
- ❖ **COMENZAR UNA BATALLA ESPACIAL**
- ❖ **MOVILITAR UNA PLANETA**
- ❖ **INICIAR UNA HEGEMONÍA CULTURAL**
- ❖ **PONER EN SERVICIO UNA FLOTA O BASE ESTELAR**
- ❖ **INICIAR NUEVOS PROYECTOS DE AVANCE**
- ❖ **ACTIVAR REGLAS ESPECIALES**

Cuando das una Orden, Agotas una Ficha "Command" para mostrar que ha sido usada. Cuando has terminado de dar Órdenes, tu turno ha acabado y el jugador con la siguiente Carta de Orden de Turnos comienza su turno.



Todas las Órdenes pueden darse varias veces por turno, siempre que te queden Órdenes.

MOVIMIENTO

Las Naves pueden Mover a Impulsos o a Velocidad Warp. Cada Orden de Movimiento mueve 1 Nave o Flota. Puedes dar más de una Orden de Movimiento a la misma Nave en un solo turno.

Por ejemplo, podrías usar una Orden para que una Nave Salga de Warp, y después usar una segunda Orden para que esa Nave mueva a Velocidad de Impulso.

Cuando mueves tus Naves a un Espacio inexplorado, pones nuevos Canales Espaciales y Discos de Sistema sobre el tablero, construyendo el mapa galáctico mientras juegas. Descubrir y poner un nuevo Sistema siempre acaba tu Movimiento.

MOVIMIENTO DE IMPULSO

Todas las Naves tienen una Velocidad de Impulso base de 2. Para mover una Nave a Impulsos, Agotas una Orden y mueves una Nave hasta 2 Sectores. Puedes poner nuevos Canales Espaciales y Sistemas por Impulso. Descubrir un nuevo Sistema siempre acaba tu movimiento.



La Nave romulana mueve 2 Sectores a Impulso.

ENTRAR EN WARP

Para Entrar en Warp, Agotas una Orden y mueves una Nave o Flota fuera del Sistema o Canal Espacial en el que esté y le pones una Ficha "Warp" al lado de la Nave, apuntando al Sector desde el que ha Entrado en Warp.



Las Naves acumularán Fichas "Warp" adicionales al final de cada Ronda de Juego o gastando Órdenes adicionales.

Las Naves en Warp no cuentan como estar "en" el Sector desde que salieron. En todos los aspectos, las Naves en Warp no están sobre el tablero hasta que Salgan de Warp.

SALIR DE WARP

Para que una Nave en Warp Salga de Warp, Agotas una Orden. Cuando una Nave Sale de Warp, puede atravesar una cantidad de Sistemas igual a las Fichas Warp que haya acumulado, más el número de Fichas "Warp" mostradas en tus Avances completados. Si la Nave Entró en Warp desde un Sistema, no cuenta el Sistema en el que empezó.



Puedes elegir atravesar menos Sistemas o Salir de Warp antes a un Canal Espacial. Cuando salgas de Warp a un Canal Espacial, puedes detenerte en cualquier Sector del Canal Espacial. Después de Salir de Warp, descartar las Fichas "Warp" de la Nave.

Puedes elegir entrar en Nuevos Sistemas como parte de tu Movimiento Warp. Entrar en un Nuevo Sistema

siempre acaba tu Movimiento, incluso si te queda Movimiento.

VIAJANDO EN WARP

También puedes usar una Orden para dar otra Ficha "Warp" a una Nave o Flota que ya haya Entrado en Warp. Las Naves en Warp también reciben Fichas "Warp" adicionales en la Etapa de Recarga.

ENTRAR EN TERRITORIO RIVAL

Cuando muevas a través del espacio a Impulsos o Warp, **no puedes entrar ni atravesar un Sector que no Controles que contenga Naves rivales Hostiles.** Puedes pedir permiso para entrar o atravesar un Sector que contenga Naves del rival con quien estés en Paz. Éste puede estar de acuerdo o no, según desee. Si no está de acuerdo, debes acabar tu Movimiento. Siempre puedes atravesar Sistemas que Controles, independientemente de presencia de rivales.

Nota: si un rival deniega tu acceso a su Sistema, no puedes revertir tu curso y recuperar el Movimiento usado para llegar allí. Si estuvieras viajando a Velocidad Warp, debes acabar tu Movimiento en el Sector anterior al suyo.

SISTEMAS AZAROSOS

Algunos Sistemas están marcados con un Aviso de Alerta Roja. **Cuando tus Naves acaben su Movimiento en un Sistema Azaroso, debe Asumir el Riesgo y ver si sobreviven.**



El Nivel 5 de Riesgo afecta a las Naves con un 5 o 6.

Los Escudos te protegen contra el Azar. Para Asumir el Riesgo, sumas el Modificador de Escudo de la Nave al Nivel de Azar del Sistema. El jugador a tu derecha tira entonces un dado por cada Nave que acabó su Movimiento en el Sector Azaroso. Por cada tirada de dado que sea igual o mayor que el Nivel de Azar Modificador por Escudo, una nave es destruida.



Por ejemplo, una Nave de la Federación acaba su Movimiento en el "Nursery Stellar", que tiene un Nivel 4 de Azar. La Federación ha mejorado sus Escudos una vez, por tanto tiene un Modificador de Escudo de 1. El jugador klingon a su derecha tira un dado. Una tirada de 5 o 6 destruirá la Nave de la Federación.

El espacio es grande. Si no te detienes en un Sector Azaroso, no tienes obligación de hacer la tirada de Azar; podrías navegar rodeando el Sistema peligroso. Si Construyes Naves en un Sector Azaroso, no necesitas hacer una tirada de Azar cuando las despliegas o cuando salen. **Las Naves sólo tienen que Asumir el Riesgo cuando acaben un Movimiento allí.**



CONSTRUIR LA GALAXIA

Cuando Mueves a través de la Galaxia, cartografiarás nuevos Canales Espaciales y Sistemas y construirás un mapa galáctico único para tu partida. Cada nuevo mapa presenta nuevos desafíos y oportunidades.

COLOCAR NUEVOS CANALES ESPACIALES

Cada Disco de Sistema tiene un número máximo de Canales Espaciales que pueden conectarse a él, indicado en la parte inferior del Disco de Sistema. Una vez que esta cantidad de Canales Espaciales están conectados, no puedes hacer ninguna nueva conexión a ese Sistema.



Este Sistema puede tener tres Canales Espaciales conectados.

Cuando mueves, puedes elegir poner y después viajar a nuevos Canales Espaciales, si el Sistema que estás dejando tiene Conexiones de Canal Espacial no usados. Tiras el Dado de Canal Espacial para determinar la longitud del nuevo Canal Espacial. Puedes poner un nuevo Canal Espacial en el mapa cuando muevas a Velocidad de Impulsos o Salgas de Warp.



Pones el nuevo Canal Espacial conectado al Sistema que estás dejando y mueves la Nave al nuevo Canal Espacial. El nuevo Canal Espacial puede ponerse en cualquier parte del borde exterior del Sistema, siempre que haya espacio para él.

CANALES ESPACIALES ABANDONADOS

Si un Canal Espacial no contiene Naves y sólo está conectado a un Sistema, retiras el Canal Espacial. Por ejemplo, esto puede ocurrir cuando una Nave entra en un Canal Espacial pero sale antes de que un Sistema sea colocado en el otro extremo o si una Nave en un Canal Espacial desconectado es destruida. Las Naves en Warp no cuentan para estar sobre el tablero: si todas las Naves en un Canal Espacial de extremo abierto están en Warp, se retira el Canal Espacial y se apunta la Ficha "Warp" de la Nave al Sistema conectado.

COLOCAR NUEVOS DISCOS DE SISTEMA

Cuando mueves a Impulsos o Sales de Warp, puedes mover más allá del extremo no conectado de un Canal Espacial y poner un nuevo Disco de Sistema.

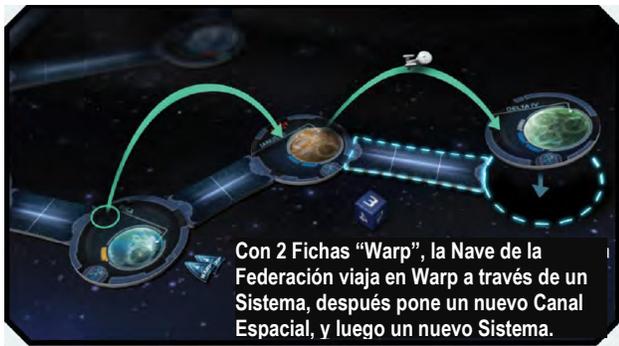
Para poner un nuevo Sistema sobre la mesa, robas un nuevo Disco de Sistema y lo pones bocarriba sobre la mesa, conectado al Canal Espacial que contiene tu Nave. Mueves tu Nave al nuevo Sistema. **Entrar en un Sistema recién colocado siempre acaba tu Movimiento.** Los Sistemas recién colocados no pueden tocar ni solapar Canales Espaciales ni Discos de Sistema existentes.



Si el nuevo Sistema es Azaroso, primero tendrás que Asumir el Riesgo. Para más detalles sobre Sistemas Azarosos, ve a la página 10.

COLOCAR NUEVOS DISCOS DE SISTEMA EN WARP

Cuando una Nave Sale de Warp, puede atravesar un cierto número de Sistemas. Como parte de este Movimiento, la Nave puede poner nuevos Canales Espaciales y Sistemas. Entrar en un Sistema recién colocado siempre acaba el Movimiento de una Nave.



SISTEMAS FIJOS Y FLOTANTES

Cuando te diriges hacia el espacio inexplorado, la incertidumbre abunda. La mejor ruta para llegar a un Sistema Estelar no se determina inmediatamente tras su descubrimiento. En *Star Trek: Ascendancy*, los Discos de Sistema normalmente no están fijos en el lugar en el tablero cuando se ponen por primera vez.

Un Disco de Sistema está Fijo cuando está conectado a otros dos Sistemas. Los Discos de Sistema Fijos no pueden moverse.

Cuando un Disco de Sistema sólo está conectado a un solo Sistema, está "Flotando". En tu turno, puedes desplazar cualquier Sistema Flotante siempre que permanezca conectado al Sistema al que está conectado. Puedes que quieras desplazar un Sistema Flotante para hacer espacio a un nuevo Sistema o para crear una Conexión entre Sistemas.



Cuando desplaces un Sistema Flotante, no puedes cogerlo del tablero, sólo puedes moverlo alrededor del Sistema único al que está conectado. Siempre que un Sistema esté conectado a otros dos Sistemas, está Fijo en el lugar y ya no puede moverse.

SISTEMAS DESTRUIDOS

Debido a cataclismo o conflicto, un Sistema entero puede quedar destruido. Si hay algún Canal Espacial vacío conectado al Sistema destruido, se retira también.

CREAR CONEXIONES

Cuando estás saliendo de un Sistema Flotante, también puedes mover otro Sistema Flotante para intentar crear una conexión entre los dos con un nuevo Canal Espacial.

Cuando sales del Sistema Flotante, tiras los dados de Canal Espacial para ver qué longitud de Canal Espacial estás poniendo. Si ese Canal Espacial es suficientemente largo para cubrir el hueco entre los dos Sistemas Flotantes, puedes conectar los dos Sistemas con el nuevo Canal Espacial y continuar tu Movimiento.



Si el nuevo Canal Espacial no es suficientemente largo para crear la conexión que deseas y la Nave está moviendo en Warp, puedes parar en el nuevo Canal Espacial o continuar para descubrir un nuevo Sistema al final del nuevo Canal Espacial. Si la Nave está intentando crear una Conexión en Impulso y no puede, puede revertir el curso y usar su segundo sector de Movimiento para regresar al Sistema desde donde comenzó, abandonando el Canal.

REGLAS DE MAPA ADICIONALES

Hay algunas reglas adicionales a tener en mente cuando estás jugando y construyendo tu Galaxia:

- ❖ Los Canales Espaciales no se cruzan entre ellos.

- ❖ Los Discos de Sistema no se tocan entre ellos.
- ❖ Los Sistemas Nativos siempre se consideran Fijos en el lugar.
- ❖ Puedes usar un Canal Espacial para probar si una conexión es posible antes de empeñar Movimiento.
- ❖ Un Sistema sólo se considera Flotante si está conectado a un Sistema Fijo.

REVELAR FENÓMENOS

No todos los Sistemas contienen planetas habitables; hay una amplia variedad de Fenómenos Interestelares que merecen un estudio más detallado. La Ciencia es peligrosa: los Fenómenos son Azarosos de estudiar y explorar.



Cuando el Disco de Sistema que Descubres es un Fenómeno, se pone una Ficha "Research" del Suministro General en el Fenómeno.

Al igual que al Descubrir Sistemas Azarosos, todas las Naves en el Sistema deben Asumir el Riesgo. Si al menos una Nave sobrevive, se coge la Ficha "Research" del Fenómeno. Puedes poner esta Investigación en uno de tus Proyectos o en tus Reservas. Si todas las Naves son destruidas, la Ficha "Research" continúa en el Fenómeno. **No se roba una Carta de Exploración cuando Descubres un Fenómeno.**



ESTUDIO MÁS DETALLADO

En la Etapa de Recarga, se pondrá una Ficha "Research" en cada Fenómeno que no tenga ya una. El primer jugador de cada Ronda en Asumir el Riesgo del Fenómeno con éxito coge la Ficha "Research". Esta Ficha "Research" puede ponerse en un Proyecto o añadirla a tus Reservas.

Nota: si una de tus Naves comienza su turno en un Fenómeno, puedes consumir una Orden para Asumir el Riesgo sin Mover realmente.

DESCUBRIR SISTEMAS PLANETARIOS

La mayoría de los Sistemas son Sistemas Planetarios, que contienen mundos potencialmente habitables.



Los Sistemas Planetarios muestran el planeta más importante junto con qué tipo de Nodos pueden construirse en el Sistema.

Si el Sistema que Descubres es un Sistema Planetario Azaroso, todas las Naves deben Asumir el Riesgo.

Si tus Naves no sobreviven a la entrada en un nuevo Sistema Planetario Azaroso, pones una Carta de Exploración boca abajo en el Sistema. El primer jugador en Asumir el Riesgo debe resolver la carta.

Si alguna de tus Naves sobrevive a la entrada en un nuevo Sistema Planetario Azaroso o el Sistema Descubierta no es Azaroso, robas una Carta de Exploración y resuelves los efectos.

No robas una Carta de Exploración cuando Descubres un Fenómeno.

CARTAS DE EXPLORACIÓN



Hay cuatro tipos de Cartas de Exploración. La mayoría de las Cartas de Exploración se resuelven inmediatamente. Algunas Permanecen en Juego: se dejan boca arriba en el Sistema hasta que son resueltas. Una vez que el Sistema es Colonizado, se descarta la carta.



CRISIS

Las Cartas de Crisis presentan algún tipo de problema o dificultad. Algunas Cartas de Crisis forzarán a las Naves a Enfrentarse al Riesgo.



DESCUBRIMIENTO

Además de las Crisis, nuevos mundos tienen la premisa de que nunca antes vieron viajeros, revelaciones tecnológicas ni contacto con nuevas especies.



MUNDOS VÍRGENES

Varias cartas en el Mazo de Exploración son Mundos “Vírgenes”: planetas que están perfectamente adaptados para la habitabilidad pero carecen de vida sensible a la que sea necesario acomodarse o conquistar.



CIVILIZACIÓN

Algunos Sistemas que Descubrirás ya están habitados. Estas Civilizaciones Independientes van desde sociedades primitivas Pre-Warp hasta Culturas avanzadas con Capacidad Warp. Cuando robas una Carta de Exploración de “Civilización”, la carta te obligará a poner Fichas de Producción en el Sistema, marcándola como una Civilización Pre-Warp, o Fichas “Warp”, marcándola como una Civilización con Capacidad Warp.

CIVILIZACIONES PRE-WARP

Las Civilizaciones Pre-Warp no han logrado aún hacer viajes espaciales más rápidos que la luz. Estos mundos no han desarrollado ninguna tecnología o infraestructura que sea utilizable por culturas más avanzadas.



El primer jugador en Colonizar Valakis VI conseguirá el bono de Fichas “Production”.

Las cartas de Civilización Pre-Warp te obligarán a poner una cantidad de Fichas de Recursos en el Sistema, lo que representa las materias primas del Sistema y una población lista para la explotación. El primer jugador en Colonizar el Sistema coge las Fichas de Recursos del Sistema.

CIVILIZACIONES CON CAPACIDAD WARP

Cada carta de Civilización con Capacidad Warp te obliga a poner un número de Fichas “Warp” en el Sistema igual al nivel de la Civilización, marcándola como una Civilización con Capacidad Warp.

Cada carta de Civilización con Capacidad Warp también te obligará a Desarrollar una cantidad de Nodos en el Sistema. **Cuando se desarrollen los Nodos de Recursos de una Civilización con Capacidad Warp, se desarrolla primero la Capacidad de**

Producción, después la Capacidad de Investigación, y finalmente la Capacidad de Cultura, hasta el número de Nodos que la Carta te indique desarrollar.

EJEMPLOS DE CIVILIZACIÓN INDEPENDIENTE

A continuación un par de ejemplos de Descubrimiento de Civilizaciones Independientes con Capacidad Warp.



Los romulanos descubren una Civilización con Capacidad Warp de Nivel 2 en Terra Nova, que tiene una Capacidad para 1 Producción, 1 Investigación y 1 Cultura. La carta de Civilización te obliga a desarrollar 2 Nodos. La Capacidad de Producción se desarrolla primero: 1 Nodo de Producción. Después se desarrolla la Capacidad de Investigación: 1 Nodo de Investigación.



El jugador de la Federación descubre una Civilización de Capacidad Warp de Nivel 3 en Ardana. Ardana tiene 1 Capacidad de Producción, 1 de Investigación y 1 Abierta. Es posible desarrollar 2 Nodos de Producción, puesto que Ardana tiene un lugar de Producción y otro Abierto. La Capacidad de Producción se desarrolla primero, después se pone un Nodo de Investigación como el tercer Nodo.

TOMAR EL CONTROL DE CIVILIZACIONES CON CAPACIDAD WARP

Las Civilizaciones con Capacidad Warp han descubierto suficiente tecnología y han mejorado la infraestructura de su planeta de forma tal que la Colonización deja de ser una opción. Tomar el Control de un Sistema que está habitado por una Civilización

con Capacidad Warp es más difícil que la simple Colonización de un Sistema con una Cultura Pre-Warp. Cuando hay Estructuras Desarrolladas en un planeta, la Hegemonía o Invasión son tus únicas opciones para tomar el Control.

BATALLAS ESPACIALES

Puedes Agotar una Orden para Iniciar una Batalla Espacial con Naves rivales en un solo Sector Adyacente, o en un solo Sector en el que ambos tengan Naves. Cada Batalla Espacial consta de un número de Rondas de Combate en las que ambos jugadores tiran para Anotar Impactos, sufrir Bajas, y decidir después si Retirarse o mantener la lucha. El jugador que Inicia la Batalla es el Atacante.



La Flota de los klingon en posición para comenzar una Batalla Espacial.

BATALLAS EN EL MISMO SECTOR

Normalmente las Batallas Espaciales tienen lugar entre Sectores Adyacentes, pero pueden tener lugar entre rivales en el mismo Sector. Por ejemplo, esto puede ocurrir si dos Civilizaciones tenían un Acuerdo Comercial que se rompió, se usó un Dispositivo de Camuflaje o un jugador construyó Naves en un Sistema Ocupado por un rival.

ANOTAR IMPACTOS

Tu Nivel de Armas actual determina tu "Tirada de Impacto". Para Anotar un Impacto, necesitas hacer una tirada mayor o igual que tu Tirada de Impacto. El Modificador de Escudo de tu oponente se suma a tu Tirada de Impacto, haciendo más difícil el acierto.

Ambos jugadores tiran un número de dados igual al número de Naves que han implicado en el Combate. Todos los dados tienen una posibilidad de Anotar un Impacto y destruir una Nave rival.

WEAPONS	HIT ROLL	SHIELDS
1+	3+	0
2+	VS	1
3+		SHIELD MODIFIER
4+		UPGRADE COST
5+		

El jugador klingon ha mejorado sus Armas dos veces, por tanto ahora tiene una Tirada para Impacto de 3+.

Los romulanos han mejorado su Escudo una vez, por tanto tienen un Modificador de Escudo de 1.

Los klingon necesitarán sacar 4 o más para Impacto.



Las Naves romulanas y klingon tiran, cada una, un número de dados igual al número de Naves que tengan en el Combate.

Arriba, una Flota de 5 Naves klingon han atacado a los romulanos (como suelen hacer). Los klingon han mejorado sus Armas dos veces, por tanto necesitan sacar 3 o más para Impacto. Los romulanos han mejorado sus Escudos una vez, lo que les da un Modificador de Escudo de 1, por tanto los klingon tienen una Tirada de Impacto de 4+. Los klingon tiran 5 dados: las tiradas de 4, 5 y 6 anotan Impacto.

Los romulanos no han mejorado sus Armas ni los klingon ha mejorado sus Escudos, por tanto los romulanos necesitan un 5 o más para Anotar un Impacto, ya que el Modificador de Escudo de los klingon es 0 y la Tirada de Impacto de los romulanos es 5+.

SUFRIR BAJAS

Cada Impacto destruye una Nave rival. Ambos jugadores Tiran para Impacto y después Sufren Bajas simultáneamente. Si hay una opción sobre de dónde tomar la baja, el jugador que infligió los Impactos elige cómo asignar los Impactos.

Por ejemplo, si anotas 4 Impactos contra un rival que tiene 5 Naves en una Flota y 2 Naves Individuales, puedes asignar todos los Impactos a la Flota.

APOYO DE BASE ESTELAR EN BATALLAS ESPACIALES

Las Bases Estelares dan apoyo a tus Naves en las Batallas Espaciales. Cuando tienes Naves en la Órbita de un Sistema que Controles con una Base Estelar, se tira un dado adicional para Impacto. Las Bases Estelares no pueden luchar por sí solas.

ATACAR DESDE VARIOS SECTORES

Si tienes Naves en más de un Sector Adyacente, puedes usar una Orden para que todas las Naves en Sectores Adyacentes se unan al ataque.

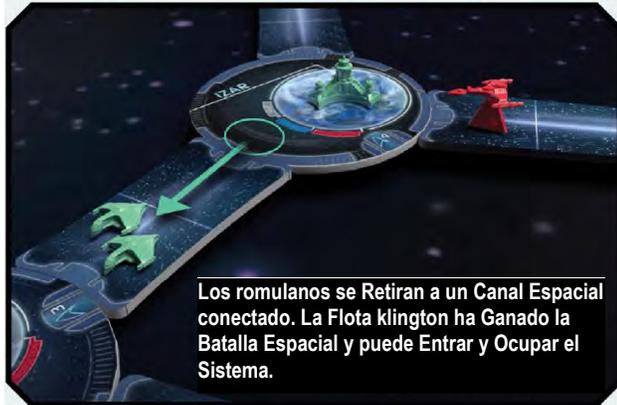


El jugador klingon puede Agotar una Orden para que todas sus Naves ataquen.

RETIRADA DEL COMBATE

Tras Sufrir Bajas, cada jugador evalúa el estado de sus Naves. Empezando por el Atacante, los jugadores deciden si se Retiran o no.

Las Retiradas se hacen a Velocidad de Impulsos. Las Retiradas deben hacerse a través de Canales Espaciales existente; no puedes poner nuevos Canales Espaciales con un Movimiento de Retirada. Cuando te Retiras, todas tus Naves deben Mover y acabar su Retirada en el mismo Sector.



RETIRADAS BLOQUEADAS

Las Naves incapaces de Mover debido a que las Naves rivales están bloqueando los Canales Espaciales no pueden Retirarse.



EL COMBATE CONTINÚA

Si ninguno de los jugadores implicados eligen Retirarse (o son incapaces de hacerlo), comienza otra Ronda de Combate. Sin Agotar ninguna Orden adicional, se continúa con la lucha Rondas de Combate adicionales hasta que el Atacante o el Defensor se Retire o a un jugador no le queden más Naves.

PRIMER GOLPE

Algunos Avances dan a las Naves o Nodos un "Primer Golpe". En la primera Ronda de un Combate, cuando tus Naves tengan Primer Golpe, tu oponente debe Sufrir Bajas antes de tirar para Impacto con sus Naves. El Primer Golpe sólo se usa en la Ronda inicial de un Combate.

El Primer Golpe no da un Ataque extra antes de comenzar el Combate, sólo fuerza a tu oponente a Sufrir Bajas antes de devolver el fuego, en la primera Ronda de Combate. Si ambos bandos tienen Primer Golpe, ninguno puede usarlo.

Por ejemplo, 6 Naves romulanas con Primer Golpe atacan a 4 Naves de la Federación. Los romulanos anotan 2 Impactos, destruyendo 2 Naves de la Federación. Las 2 Naves de la Federación restantes anotan un impacto. En la segunda ronda de Combate, las 5 Naves romulanas restantes y 2 Naves de la Federación tirarán para Impacto y Sufrirán Bajas simultáneamente, como es habitual.

GANAR UNA BATALLA ESPACIAL

El jugador que destruye toda las Naves de su rival o le obliga a Retirarse gana la Batalla Espacial. El jugador victorioso puede hacer una Maniobra Táctica con alguna, o todas, sus Naves después de acabar la Batalla Espacial. Las Maniobras Tácticas son un Movimiento hecho a Velocidad de Impulsos y no Agota una Orden. Todas las Naves del ganador que muevan deben usar Canales Espaciales existentes y acabar en el mismo Sector.

BATALLAS CON MÁS DE DOS JUGADORES

Sólo habrá un Atacante, pero es posible que haya más de un Defensor. En las Batallas Espaciales con dos o más Defensores, el Atacante debe decidir cómo se dividen los dados entre los Defensores antes de Tirar para Impacto. Todos los Impactos de los Defensores son dirigidos hacia el Atacante.

Los Defensores eligen por separado si se Retiran o no después de cada Ronda de Combate. La Batalla termina cuando todos los Defensores son eliminados o han huido, o el Atacante es eliminado o ha huido.

INVASIÓN PLANETARIA

Cuando tus Naves Ocupan un Sistema Desarrollado que no Controlas, puedes usar una Orden para Invasión del Planeta. Si hay Naves rivales en el Sistema, debes Atacar primero a las Naves en una Batalla Espacial antes de Invasión del Sistema. Si la Invasión tiene éxito, tomarás el Control del Sistema.

Cada Invasión Planetaria consta de un número de Rondas de Combate en la que ambos jugadores tiran para Anotar Impactos, sufrir Bajas, y luego decidir si hay Rendición, Retirada o se mantiene la lucha.

Nota: las Invasiones son un asunto de una sola vez: no puedes usar una Orden para que tus Nodos inicien un Ataque contra Naves que Ocupen su Sistema.

ANOTAR IMPACTOS

El Atacante tira un número de dados igual al número de Naves que tiene en el Sistema. El Defensor tira un número de dados igual al número de Nodos que han construido en el planeta, incluyendo el Nodo de Control. Todos los dados tirados tienen una posibilidad de Anotar un Impacto. Las Bases Estelares no luchan en las Invasiones Planetarias, sólo en las Batallas Espaciales.



Al igual que en las Batallas Espaciales, los Niveles de Armas actuales de ambos jugadores determinan sus "Tiradas para Impacto". Para Anotar un Impacto, necesitas sacar igual o más que tu Tirada para Impacto. Cada jugador suma el Modificador de Escudo de su oponente a su Tirada de Impacto, haciendo así que sea más difícil conseguir Impactos.

SUFRIR BAJAS

Cada Impacto anotado por los Nodos del Defensor destruye una de las Naves del Atacante.

En una Invasión Planetaria, el objetivo del Atacante es tomar el Control del Planeta, idealmente con el mínimo daño hecho a la Infraestructura del Planeta. Los Impactos del Atacante no necesariamente destruyen Nodos. El número de Impactos Anotados por el Atacante determina los resultados de la Invasión Planetaria.

RESULTADOS DE LA INVASIÓN

Dependiendo de cuántos Impactos anote el Atacante, hay varios resultados posibles:

INVASIÓN EXITOSA

Si el Atacante anota **más Impactos** que Nodos tiene el Defensor, el Atacante ha invadido con fuerzas superiores y ha tomado el Control del Sistema y ha ganado el Combate. Se pone el Nodo de Control del Atacante en el Sistema, reemplazando el Nodo de Control existente si el planeta estaba Controlado por un rival. El Atacante aún debe sufrir las Bajas causadas por el Defensor.

Por ejemplo, en la ilustración a la izquierda, los klingon necesitarían impactar con sus cuatro ataques para tomar el Control del Sistema de la Federación sin destruir ninguno de los Nodos en el planeta.

DAÑO COLATERAL

Si el Atacante anota **menos Impactos** que Nodos tiene el Defensor, el Atacante debe elegir un número de Nodos de Recursos a destruir igual al número de Impactos Anotados. El Nodo de Control no es destruido. Se lucha después otra Ronda de Combate, a menos que el Atacante elija Retirarse o el Defensor elija Rendirse.

Por ejemplo, si los klingon a la izquierda sólo anotaron un único Impacto, podrían elegir destruir el Nodo de Cultura o el Nodo de Investigación. Si anotaron dos Impactos, tendrían que destruir ambos Nodos de Recursos, dejando solamente el Nodo de Control de la Federación.

ANULACIÓN TOTAL

Si el Atacante anota un número de Impactos **igual al** número de Nodos en el Sistema, incluyendo el Nodo de Control, la superficie ha sido totalmente arrasada en la Invasión. Se destruyen todos los Nodos en el planeta, incluyendo el Nodo de Control. La Invasión ha terminado: el Sistema necesitará ser Colonizado de nuevo en un turno posterior. Ni el Atacante ni el Defensor ha ganado el Combate.

Nota: incluso si todas las Naves del Atacante son Destruídas, el Resultado de la Invasión es el mismo, es decir, todas las Naves del Atacante serían destruidas y aún podría ser una Invasión Exitosa.

INVASIONES REPELIDAS

Si el Nodo de Control del Defensor sobrevive y todas las Naves del Atacante son destruidas, la Invasión ha terminado y el Defensor retiene el Control del Sistema.

Después de una Ronda de Combate, el Atacante puede elegir Retirarse, acabando la Invasión. Cuando se Retira, el Atacante puede hacer un Movimiento de Retirada a Velocidad de Impulsos.

RENDICIÓN EN INVASIONES

En Invasiones Planetarias, el Defensor no puede Retirarse pero puede Rendirse. El Defensor puede elegir Rendirse inmediatamente, incluso antes de la primera Ronda de Combate. Si el Defensor se Rinde, el Atacante gana inmediatamente el Control del Sector y la Invasión ha terminado.

EL COMBATE CONTINÚA

Si la Invasión no fue un Éxito ni fue Repelida, comienza otra Ronda de Combate. Sin consumir Órdenes adicionales, continúa la lucha Rondas de Combate adicionales hasta que el Atacante se Retire, el Defensor se Rinda o la Invasión esté resuelta.

CAPTURAR TODOS DE INVESTIGACIÓN

Cuando tomas el Control del Nodo de Investigación intacto de un rival, el jugador cuyo Nodo de Investigación fue capturado debe elegir uno de sus Proyectos Activos y dártelo a ti. Cualquier Investigación sobre la carta es descartada. Si capturas más de un Nodo de Investigación, debe darte un Proyecto por Nodo capturado. Si el Nodo de Investigación es destruido, nada ocurre. Si el jugador Invasor no tiene Proyectos Activos, no hay apropiación de ningún Proyecto. Pones los Proyectos capturados en tu Área de Proyectos.

CAPTURAR BASES ESTELARES

Las Bases Estelares son demasiado valiosas para ser destruidas. Una vez que una Base Estelar es colocada en un Sistema permanece allí para el resto de la partida. Cuando el Control de un Sistema cambie de manos, el Control de la Base Estelar lo hace también. Cuando tomas el Control de una Base Estelar de un rival, tomas una de sus Fichas "Command". Pone esta ficha con tus otras Fichas "Command", bocabajo; no puede usarse ese turno. Cuando una Base Estelar es capturada, sólo se aplican las Reglas Especiales del nuevo propietario que afecta a las Bases Estelares.

Con un resultado de Aniquilación Total, el Defensor ha perdido el Control de la Base Estelar y pierde una Orden, pero el Atacante no la Controla. El primer jugador en tomar el Control de una Base Estelar no Controlada gana una Orden.

INVADIR SISTEMAS NO CONTROLADOS

Algunos planetas pueden estar Desarrollados pero No Controlados. Puedes Invasor Planetas no Controlados normalmente. Los Planetas no Controlados no tienen un Nodo de Control para luchar. Los Nodos de Recursos de los Planetas no Controlados suman cada uno 1 dado, como es normal. El jugador a la derecha del Atacante hace las tiradas para los Ataques del Sistema no Controlado. Las Tiradas para Impacto de las Armas de las Civilizaciones con Capa-

cidad Warp están modificadas por tu Modificador de Escudo como es habitual.

TUVELES DE TECNOLOGÍA DE CIVILIZACIÓN

Algunas Cartas de Exploración "Civilization" te obligarán a poner un número de Fichas "Warp" en el Sistema, junto con Nodos de Desarrollo

CIVILIZATION LEVEL	WEAPONS HIT ROLL	SHIELDS MODIFIER	HEGEMONY RESISTANCE
LEVEL ONE	5+	1	1
LEVEL TWO	4+	2	2
LEVEL THREE	3+	3	3

en el Sistema. El número de Fichas "Warp" corresponde al Nivel de esa Civilización. A mayor Nivel de la Civilización, mejores sus Armas y Escudos.

Cuando un jugador toma del Control de un Sistema de una Civilización con Capacidad Warp, descarta las Fichas "Warp".

Nota: en lugar de conservar la Carta de Civilización sobre la mesa, puedes calcular la Tirada para Impacto de las Independientes restando el número de Fichas a 6. Por ejemplo, una Civilización de Nivel Dos es un 4+ para Impacto (6-2=4). El número de Fichas "Warp" es igual a su Modificador de Escudo y es su Resistencia a la Hegemonía básica. Su Resistencia a la Hegemonía también aumenta en el número de Nodos en el Sistema.

HEGEMONÍA CULTURAL

Cuando tus Naves Ocupen un Sector Desarrollado que no Controlas, puedes intentar apropiarte Culturalmente del Sistema por medio de la Hegemonía. Lo resistente que un Sistema sea a la Hegemonía dependerá de lo desarrollada que esté su infraestructura y su Auge en la cultura.

Normalmente requiere consumir al menos dos Fichas de Cultura tomar el Control de un Sistema vía Hegemonía: uno para hacer el intento y otro para tomar el Control, si el intento tuvo éxito.

La Resistencia a la Hegemonía de un Sistema es igual al número de Estructuras en el Sistema más el Auge del jugador que lo Controle. Las Bases Estelares y los Nodos cuentan como Estructuras y cada una suma 1 a su Resistencia a la Hegemonía.

Para intentar la Hegemonía Cultura, Agotas una Orden y consumes una Cultura. Después, tiras un dado y sumas tu Auge actual. Si el total es mayor que la Resistencia a la Hegemonía del Sistema, puedes pagar una Ficha de Cultura adicional para tomar el Control del Sistema: se pone tu Nodo de Control en el Sistema.

El total del Auge de los romulanos + tirada es mayor que las Estructuras del Sistema + Auge, por tanto los romulanos toman el Control del Sistema

Después los romulanos pagan otro de Cultura para tomar el Control del Sistema.

HEGEMONY RESISTANCE = 4

Ejemplo: los romulanos (con Auge 2) ocupan un Sistema klingon. Los 3 Nodos del Sistema (2 Nodos de Recursos y el Nodo de Control) y el Auge de los klingon de 1 da al Sistema una Resistencia a la Hegemonía de 4. Los romulanos usan una Orden y consumen una Cultura para Intentar la Hegemonía. Sacan un 3 y suman su Auge, ganando un total de 5, superando la Resistencia del Sistema, por tanto consumen otra Cultura y toman el Control.

Consejo: puedes pensar como alternativa que tu Auge reduce la Resistencia del Sistema, es decir, arriba, el Auge de los romulanos de 2 reduce la Resistencia de los klingon de 4 a 2, por tanto los romulanos necesitan sacar 3 o más para tomar el Control del Sistema.

HEGEMONÍA DE CIVILIZACIONES CON CAPACIDAD WARP

Cuando Descubres una Civilización con Capacidad Warp de Nivel 1, 2 o 3, la Carta de Exploración te obligará a que desarrolles algo de la Capacidad de ese Sistema y pongas un número de Fichas "Warp" en ese Sistema.

Warp-Capable: Level Three

- 3 Weapons
- 3 Shields
- 3 Hegemony Resistance

Develop up to 3 Resource Nodes, in Priority Order. Place 3 Warp Tokens on System, marking it as a Warp-Capable, Independent Civilization.

Las Fichas "Warp" en un Sistema Independiente con Capacidad Warp se suman a la Resistencia a la Hegemonía del Sistema. Las Civilizaciones independientes no tendrán Nodos de Control; la Resistencia a la Hegemonía del Sistema es el número de Nodos de Recursos Desarrollados más el número de Fichas "Warp" en el Sistema.

La Resistencia a la Hegemonía de Sistemas Desarrollados no controlados es igual al número de Nodos más el número de Fichas "Warp" en el Sistema.

HEGEMONY RESISTANCE = 6

Por ejemplo, los romulanos están intentando ahora la Hegemonía de una Civilización con Capacidad Warp de Nivel 3. El Sistema tiene 3 Nodos de Desarrollo, más las 3 Fichas "Warp", lo que da al Sistema una Resistencia a la Hegemonía total de 6. Los romulanos necesitarán llegar a un total de 7 en su intento de Hegemonía: con un Auge de 2, necesitarán sacar un 5 o más para tener éxito.

No puedes usar la Hegemonía en Sistemas no habitados Pre-Warp, éstos deben ser Colonizados en tu Fase de Construcción.

Nota: incluso si tu Auge es lo suficientemente alta con respecto a la Resistencia del Sistema de forma que esa Hegemonía va a tener un éxito automático, aún tendrás que pagar un total de 2 Culturas: 1 para el intento y 1 para tomar el Control realmente.

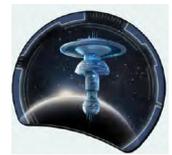
OCCUPACIÓN DE BASES ESTELARES Y TODOS DE INVESTIGACIÓN

Al igual que una Invasión Planetaria, cuando tomas el Control de un Sistema que contenga una Base Estelar ganas una Orden. Del mismo modo, si tomas el Control del Sistema de un rival con un Nodo de Investigación, tomas uno de sus Proyectos. Para más detalles, ve a la página 17.

PONER EN SERVICIO FLOTAS Y BASES ESTELARES

Las Bases Estelares te permiten construir Naves lejos de tu Sistema Nativo. Agrupar Naves Estelares en una Flota te permite mover de forma mucho más eficiente y puedes beneficiarte de las reglas especiales de Flota.

PONER EN SERVICIO UNA BASE ESTELAR



Poner en Servicio una Base Estelar es un esfuerzo importante, no es para ser tomado a la ligera. Para Poner en Servicio una Base Estelar, Agotas una Orden y pones una Ficha de Base Estelar al lado de un Sistema que Controles. No hay coste de Recursos para Poner en Servicio una Base Estelar, pero sólo puedes poner tres de ellas durante toda la partida. **Sólo puedes Poner en Servicio una Base Estelar por Nivel de Auge que consigas.** Puedes Controlar más de esa cantidad, si has tomado Bases Estelares de rivales. Una vez colocadas, las Bases Estelares no se mueven, descartan ni destruyen.

Cada Base Estelar que Controles aumenta tu número de Órdenes en una. Las Órdenes adicionales comienzan Agotadas; no puedes usarlas ese turno.

FORMAR UNA FLOTA

Para agrupar Naves en una Flota, las Naves deben estar en tu Sistema Nativo o en una de tus Bases Estelares. Sólo estos Sistemas tienen las instalaciones necesarias para equipar y retroalimentar Naves Estelares para configuraciones de Flota especializadas. Agotas una Orden, coges las Naves del tablero y las pones en una de tus tres Cartas de Flota. Después pones el Marcador de Flota apropiado en el tablero, en el mismo Sistema.



TIPO DE FLOTA Y FUERZA

Cada Civilización tiene tres Cartas de Flota diferentes, cada una de las cuales tiene doble cara. Las diferentes caras de las Cartas de Flota tienen diferentes Reglas Especiales y permiten diferentes cantidades de Naves. Cuando Pones en Servicio una Flota, debes elegir qué cara estás usando. Para usar una cara diferente de una Carta de Flota, debes Desbandar la Flota y volver a Ponerla en Servicio si está en tu Sistema Nativo o Base Estelar.

NÚMERO DE FLOTAS

El número de Flotas que puedes formar está limitado por tu Auge. **No puedes tener más Flotas en juego que Fichas "Ascendancy" tengas.** Puedes formarlas en cualquier orden, es decir, puedes Poner en Servicio tu Flota 3 cuando sólo tengas 1 Ficha "Ascendancy".

AÑADIR Y QUITAR NAVES DE FLOTAS

Puedes añadir o quitar Naves de Flotas antes o después de una Orden de Movi-



miento. No puedes añadir o quitar Naves de una Flota a mitad del movimiento. No estás obligado a estar en tu Sistema Nativo o en una Base Estelar para añadir o quitar Naves de una Flota.

DESBANDAR UNA FLOTA

En cualquier momento de tu turno, incluyendo tu Fase de Construcción, puedes elegir Desbandar una Flota cogiendo las Naves de la Carta de Flota y devolviéndolas al tablero, en el mismo Sector. Si una Flota llega a contener menos de tres Naves es Desbandada inmediatamente. No se necesita una Orden para Desbandar una Flota.

FLOTAS EN BATALLAS ESPACIALES

Cuando se tira para Impacto con una Flota y Naves Individuales, se tiran los dados para la Flota por separado si la Flota tiene una Regla Especial que afecte a sus Ataques.

INICIAR PROYECTOS

En tu turno, puedes Agotar una Orden para robar dos Cartas de tu Mazo de Avances y añadirlas a tu Área de Proyectos. **El número de Nodos de Investigación que Controles actualmente es el número máximo de Proyectos Activos que puedes tener.**



Puedes Iniciar Proyectos incluso si al hacerlo sobrepasas tu máximo de Proyectos. **En cualquier momento que tengas más Proyectos en tu Área de Proyectos que Nodos de Investigación Controles, debes descartar Proyectos hasta que vuelvas a cumplir con tu máximo de Proyectos permitido.** Puedes descartar Proyectos que ya estaban en tu Área de Proyectos o los recién sacados.

Pones las cartas descartadas en el fondo de tu mazo de Avances y devuelves las Fichas "Research" que están en los Proyectos descartados al Suministro General. No barajes tu mazo de Avances.

Nota: puedes coger algunas veces una Carta de Avance de otro jugador. Si descartas una Carta de Avance que provenía del Mazo de Avances de otro jugador, regresa al fondo de su mazo.

USO DE REGLAS ESPECIALES

Algunas Reglas Especiales en Avances o Consolas de Mando pueden requerir que Agotes una Orden o uses la Regla. Las Reglas Especiales que requieren el uso de una Orden pueden usarse varias veces por turno. A menos que se indique lo contrario, las Reglas Especiales sólo se pueden usar en tu turno.

Las Reglas Especiales de algunas cartas te indicarán que "Agotes" la propia carta. Para Agotar una carta, se pone bocabajo. Las habilidades que requieren que Agotes la carta sólo se pueden usar una vez por Ronda de Juego. Las cartas Agotadas son Refrescadas al final de cada Ronda de Juego, en la Etapa de Recarga.

ETAPA DE RECARGA

Al final de cada Ronda de Juego, hay una Etapa de Recarga en la que los Nodos de Recursos de los jugadores Generan Recursos y tiene lugar algún mantenimiento del juego básico.

CHEQUEO DE VICTORIA

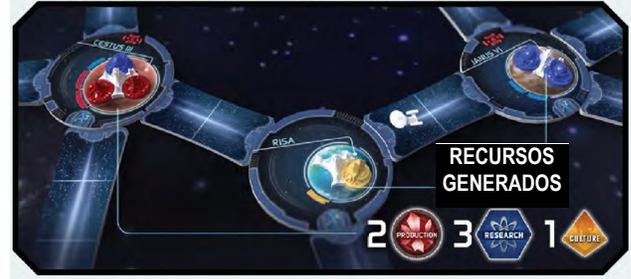
Al comienzo de la Etapa de Recarga, si alguien ha logrado una Victoria de Auge o Supremacía, ha ganado la partida. Para más detalles sobre Ganar el Juego, ve a la página 4.

EXTERMINIO

Si un jugador no tiene Naves Espaciales y no Controla ningún Sistema, su Civilización ha sido exterminada y ese jugador es eliminado de la partida.

GENERACIÓN DE RECURSOS

Cada jugador toma un Recurso por cada Nodo de Recursos que Controle. Cada Nodo produce 1 Recurso de su tipo: los Nodos de Producción generan fichas "Production", los Nodos de Investigación generan fichas "Research" y los Nodos de Cultura generan fichas "Culture". Algunos Avances también pueden generar Recursos.



BENEFICIOS DEL COMERCIO

Cada Acuerdo Comercial tiene un número de Recursos impreso en él. Durante la Generación de Recursos, los jugadores cogen los Recursos indicados en los Acuerdos Comerciales que hayan recibido.

Consejo: dejar que el jugador que va en cabeza siga conservando tus Acuerdos Comerciales puede permitirle ampliar su ventaja.

Por ejemplo, el jugador klingon tiene actualmente un Acuerdo de Producción 1 de la Federación y un Acuerdo de Producción 2 romulano. Aún conserva sus propios Acuerdos de Producción 3. Durante la Generación de Recursos, el jugador klingon no consigue nada de sus propios Acuerdos Comerciales (no puedes comerciar contigo mismo) y consigue un total de 3 Producciones de los Acuerdos Comerciales rivales.

Recuerda, tus Acuerdos Comerciales no te dan nada: sólo los Acuerdos Comerciales de los demás jugadores Generan Recursos.

ACUERDOS COMERCIALES AGOTADOS

Algunas veces un Acuerdo Comercial puede quedar Agotado. No recibes Recursos de Acuerdos Comerciales Agotados durante la Generación de Recurso. Los Acuerdos Comerciales Agotados no pueden ser revocados ni intercambiados hasta que sean Refrescados durante el Mantenimiento.

Nota: la Regla Especial "Suspicious" de los romulanos requiere que Agoten todos los Acuerdos Comerciales cuando reciba uno. Esto les obliga a esperar un turno hasta que se beneficien del Acuerdo.

RECURSOS DE AVANCES

Algunos Avances generan Recursos. Estas cartas no muestran los Recursos que generan, puesto que a menudo varían de turno a turno. Por ejemplo, en la carta de la izquierda, el jugador de la Federación consigue una Ficha "Research" por cada Base Estelar que controle. Cuando



Ponga en Servicio o tome el Control de una nueva Base Estelar, recibirá más Investigación durante la Generación de Recursos.

MANTENIMIENTO

Después de que todos los jugadores hayan acabado de Generar Recursos, hay algunas cosas que hacer antes de empezar la siguiente Ronda de Juego.

REFRESCAR CARTAS Y FICHAS "COMMAND"

Como parte del Mantenimiento, se Refrescan todas las Cartas y Fichas "Command", de forma que esté preparadas para ser usadas otra vez el turno siguiente. Cada jugador deberá tener 5 Órdenes, más una por Base Estelar, más las Órdenes adicionales de Avances.

REFRESCAR ACUERDOS COMERCIALES

Normalmente, los Acuerdos Comerciales están boca arriba cuando los recibes y permanecen así. Sin embargo, algunas veces pueden quedar Agotados. En el Mantenimiento, se Refrescan los Acuerdos Comerciales Agotados.

AÑADIR FICHAS "WARP" A TRAVÉS EN WARP

En el Mantenimiento, se añade una Ficha "Warp" adicional a cualquier Nave viajando actualmente en Warp.



Consejo: aunque puedes consumir Fichas "Command" en tu turno para añadir Fichas "Warp" a las Naves, si eres paciente, las conseguirás gratis.

AÑADIR FICHAS "RESEARCH" A FENÓMENOS

En el Mantenimiento, se añade una Ficha "Research" a Fenómenos que no tengan ya una. Si un Fenómeno ya tiene una Ficha "Research", no se añade ninguna ficha adicional. El primer jugador en Asumir el Riesgo cada Ronda de Juego coge la Investigación del Fenómeno.



REGLAS OPCIONALES

A continuación se incluye una variedad de reglas opcionales que puedes usar para hacer el juego más intrépido, rápido o simplemente diferente. Puedes usar algunas, todas o ninguna de ellas en tus partidas. Siéntete libre de crear tus propias variaciones y reglas caseras también.

REGLAS DE AGUIZACIÓN

Las siguientes reglas opcionales hacen que el juego se desarrolle un poco más rápido. Pueden ser útiles si estás escaso de tiempo.

PRIMEROS TURNOS SIMULTÁNEOS

Todos los jugadores hacen su primer turno de forma simultánea, construyendo y consumiendo sus Órdenes al mismo tiempo. Los jugadores no pueden hacer Contacto en ese turno. Si todos están de acuerdo, también pueden hacer su segundo turno de manera simultánea.

RECURSOS INICIALES EXTRAS

Cada jugador comienza con 8 de Producción, 6 de Investigación y 4 de Cultura.

PROYECTO INICIAL

En la Preparación Inicial, cada jugador comienza con un Proyecto en su Área de Proyectos. Si son jugadores novatos, roban el Proyecto al azar. Si son más experimentados, pueden elegir con qué Proyecto comienzan.

AVANCES INICIALES

En la Preparación Inicial, cada jugador comienza con un Avance terminado. Los jugadores pueden robar el Avance al azar o buscar en sus Mazos de Avance y elegir qué Avance quieren.

ORDEN DE TURNO AL AZAR

En lugar de dedicar Recursos para elegir Cartas de Orden de Turno en la Etapa de Iniciativa de cada Ronda de Juego, se reparten las Cartas de Orden de Turnos al azar cada turno.

CULTURA COMODÍN

Las Fichas "Culture" también pueden usarse como Fichas "Production" o "Research".

RUJE MÁS FÁCIL

Las Fichas "Ascendancy" sólo cuestan 4 Fichas de Cultura en lugar de 5.

REGLAS AVANZADAS

Cuando todos los jugadores sean experimentados Capitanes con algunas partidas en su haber, inténtese alguna de estas reglas opcionales para un desafío extra.

ORDEN DE TURNOS CON MISTERIO

Se usa el doble de Cartas de Orden de Turno que jugadores haya. Cada Ronda de Juego, se barajan las Cartas de Orden de Turnos y se deja la mitad de ellas aparte. Cuando sea el turno de cada jugador para elegir una Carta de Orden de Turno, no revela su elección a sus rivales hasta que sea su turno.

GALAXÍA AL AZAR

En lugar de separar los Fenómenos en la Preparación Inicial, se barajan todos los Discos de Sistema juntos.

ROTAS COMERCIALES SIN RESTRICCIÓN

En lugar de pedir permiso para viajar a través de Sectores de rivales con los que estás en paz, pueden atravesar libremente Naves rivales con los que estás en paz. Los Acuerdos Comerciales sólo pueden ser revocados en tu Turno.

COMIENZOS HUMILDES

Cada jugador comienza sin Recursos ni Auge.

INVESTIGACIÓN CONCENTRADA

Cuando uses una Orden para Iniciar un nuevo Proyecto, puedes buscar en tu Mazo de Avances y elegir un solo Proyecto a Iniciar, en lugar de robar 2 al azar.

EJEMPLO DE PRIMER TURNO

En tu primer turno, comienzas con tres Naves en tu Sistema Nativo, preparadas para explorar la Galaxia. A continuación cómo podría ser tu primera incursión en la Galaxia. En este ejemplo, Silvia lleva la Federación. Se está usando la Regla Especial "Galaxia al Azar", que baraja los Fenómenos en la pila de Discos de Sistema en la Preparación Inicial.

FASE DE CONSTRUCCIÓN

En el primer turno de Silvia, tiene 3 de Producción, 3 de Investigación y 3 de Cultura. Puesto que no ha Descubierto ningún nuevo Sistema aún y la Tierra está completamente Desarrollada, no hay tantas decisiones a tomar como lo habrá en turnos futuros.

Silvia decide consumir 1 de Producción para construir una Nave adicional. Aún deja 2 de Producción en sus Reservas, suficientes para construir algunos Nodos de Recursos en su siguiente turno, si encuentra un Sistema no Desarrollado que pueda Colonizar.

FASE DE MANDO

En su Fase de Mando, Silvia tiene cinco Órdenes. Con la primera Orden, Silvia Agota una Orden para Iniciar Nuevos Proyectos.



Una decisión clave temprana es si Pone en Servicio o no una Base Estelar en la Tierra. Por un lado, aumentaría sus Órdenes en 1, que es muy útil. Por otro lado, Silvia ya puede construir Naves en su Sistema Nativo, por tanto algunas de las utilidades de una Base Estelar se pierden cuando esté en un Sistema Nativo. Por ahora, Silvia quiere ver qué Sistemas Descubre.

SEGUNDA ORDEN

Con su segunda Orden, mete una Nave en Warp. Saca una de sus Naves de la Tierra y pone una sola Ficha "Warp" en la mesa, señalando a la Tierra.

TERCERA ORDEN

Con su tercera Orden, saca la misma Nave de Warp. Con una sola Ficha "Warp", su Nave puede Salir de Warp hasta 1 Sistema. Como no hay Canales Espaciales existentes conectados a la Tierra, tiene que poner un nuevo Canal Espacial. Silvia tira el Dado del Canal Espacial y consigue un 3. Su Nave viaja al final del Canal Espacial, después pone un nuevo Disco de Sistema al final del nuevo Canal Espacial.



El nuevo Sistema es Murasaki 312, un Fenómeno. Su Nave ahora tiene que Asumir el Riesgo. Juan, el jugador a la derecha, tira un dado para esa Nave. Saca un 4, por debajo del Riesgo de Nivel 5 del Fenómeno, así que su Nave está a salvo.

Como la Nave de Silvia sobrevivió al Azar, coge la Ficha "Research" y la pone en "Starfleet Diplomatic Corps", empeñándola en su Proyecto recién Iniciado. La regla "Explorar Nuevos Mundos Extranjeros" significa que consigue añadir un bono de Cultura a sus Reservas, ya que Descubrió un Fenómeno.



CUARTA Y QUINTA ÓRDENES

Con la cuarta y quinta órdenes, mete una segunda Nave en Warp y después la Saca de Warp a otro nuevo Sistema. Tira otra vez el Dado de Canal Espacial, pone un nuevo Canal Espacial y después pone un nuevo Sistema al final del nuevo Canal Espacial. Encuentra un Sistema Planetario que no es Azaroso, así que Silvia roba una Carta de Exploración.



Delta IV tiene dos Lugares de Investigación y un Lugar Abierto. La Carta obliga a Silvia a que desarrolle 2 Nodos en Orden de Prioridad. La Producción viene antes, así que Silvia pone un Nodo de Producción en el Lugar Abierto. La Investigación es lo siguiente en la Prioridad en el Orden de Construcción, así que pone un Nodo de Investigación en el segundo Nodo. Si puede tomar el Control del Sistema posteriormente, Silvia podría preferir gastar recursos

para construir un Nodo de Cultura en ese Lugar Abierto como alternativa.

La Regla Especial de la Federación significa que Silvia consigue otro bono de Cultura por Descubrir una Civilización. Ahora tiene 5 Culturas, suficiente Cultura que podría cambiar por Auge, pero decide esperar y usar la Cultura para intentar la Hegemonía de Delta IV en su siguiente turno. Para tener éxito con la Hegemonía de un Sistema, necesitará al menos dos Culturas.

Ha usado su última Orden, así que su turno ha terminado.

ESTRATEGIA PARA EL TURNO SIGUIENTE

Haber encontrado un Fenómeno y un Sistema Habitado significa que Silvia no va a ser capaz de construir una Colonia en su siguiente turno. Los Sistemas Desarrollados tienen que ser tomados por Invasión o Hegemonía. PERO – la Directiva Principal de la Federación les prohíbe Invasión de Sistemas, por tanto Silvia tendrá que Intentar la Hegemonía sobre el Sistema Delta IV en su siguiente turno si quiere conseguir su Control. Con dos Nodos ya construidos, definitivamente lo hace.



Como se muestra arriba, con dos Nodos de Desarrollo y dos Fichas "Warp", la Resistencia a la Hegemonía del Sistema es cuatro. Silvia tiene un Auge y el Avance inicial de la Federación le da un +1 a los Intentos de Hegemonía. Cuando intenta Hegemonía, necesita superar la Resistencia del Sistema. Con un +2 a la tirada, necesitará sacar un 3 o más para tomar el Control del Sistema.

En su siguiente turno, está planeando añadir otra ficha "Research" a su Proyecto en su Fase de Construcción, y después intentar Asumir el Riesgo en el Fenómeno Murasaki 312. Si tiene éxito, la Ficha "Research" del Fenómeno será suficiente para acabar su primer Proyecto.

Si todo va bien, tendrá un segundo Sistema bajo su Control y un segundo Avance terminado al final de su siguiente turno.

CARTAS

AVANCES

FEDERACIÓN

AVANCE INICIAL

UNIVERSAL TRANSLATOR

TRADUCTOR UNIVERSAL

Cuando intentes Hegemonía, sumas 1 al resultado de tu dado

STARFLEET COMMAND

MANDO DE LA FLOTA ESTELAR

La Resistencia a la Hegemonía de tus Sistemas aumenta en 1.

VERTERON ARRAY BEAM EMITTER

EMISOR DE RAYOS DE MATRIZ VERTERON

En cada ronda de Combate, tus Nodos de Control Consiguen un Impacto automáticamente, en lugar de tirar un dado.

TRANSWARP DRIVE

VIAJE TRANS-WARP

"Se llegará a construir un potente motor. Un motor que algún día nos ayudará a viajar a cientos de veces más rápido de lo que podemos hacer hoy en día."

*- Zefrem Cochrane
2119*

ADV. STELLAR CARTOGRAPHY

CARTOGRAFÍA ESTELAR AVANZADA

Puedes conectar 1 Canal Espacial extra a Sistemas por encima de su número máximo de conexiones.

MULTICULTURAL COLLABORATION

COLABORACIÓN MULTICULTURAL

Durante la Generación de Recursos, coges 2 de Investigación por cada Acuerdo Comercial rival que tengas. Conservas 1, y das 1 a cada rival con el que tengas un Acuerdo Comercial.

THE COCHRANE INSTITUTE

EL INSTITUTO COCHRANE

La Velocidad a Impulsos de tus Naves aumenta en 1.

CLASS 4 INDUSTRIAL REPLICATORS

REPLICANTES INDUSTRIALES CLASE 4

Cuando Colonizas un Sistema, puedes desarrollar inmediatamente un Nodo de Producción sin coste, si la Capacidad del Sistema lo permite.

STARFLEET ACADEMY

ACADEMIA DE LA FLOTA ESTELAR

Cuando Asumas un Riesgo, tus Naves tienen un Modificador de Escudo de +1.

*"La suerte sólo favorece a las mentes preparadas."
- Louis Pasteur*

STARFLEET DIPLOMATIC CORPS

CUERPO DIPLOMÁTICO DE LA FLOTA ESTELAR

Cuando tus Intentos de Hegemonía tengan éxito, tomar el Control del Sistema no requiere que consumas una Cultura adicional.

ORBITAL LABORATORIES

LABORATORIOS ORBITALES

Durante la Generación de Recursos, coges 1 de Investigación por cada Base Estelar que Controles.

PLANETARY DEFENSE SHIELD

ESCUDO DE DEFENSA PLANETARIA

En las Invasiones Planetarias, los Sistemas que controles ignoran 1 Impacto en cada Ronda de Combate.

TACHYON DETECTION ARRAY

MATRIZ DE DETECCIÓN TACHYON

Los efectos de las Tecnologías de Camuflaje Romulanas no pueden ser usados en Sectores que contengan tus Naves o en Batallas Espaciales contra tus Naves.

LONG RANGE SENSOR ARRAYS

MATRICES DE SENSORES DE LARGA DISTANCIA

Cuando estés Descubriendo un nuevo Sistema, robas dos Discos de Sistema y eliges uno. Devuelves el otro Disco de Sistema al fondo del mazo.

BUREAU OF SECURITY

OFICINA DE SEGURIDAD

En tu turno, puedes Agotar esta carta para Agotar el Avance de Espionaje de otro jugador, con el que hayas hecho contacto.

ROMULANOS

AVANCE INICIAL

ROMULAN CLOAKING DEVICE

DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE ROMULANO

Tus Naves tienen Primer Golpe en las Batallas Espaciales en tu turno.

Tecnología de Camuflaje Romulana

TAL DIANN SECURITY FORCES

FUERZAS DE SEGURIDAD TAL DIANN

En las Invasiones Planetarias, los Nodos de Investigación que controles tiran un dado adicional Para Impacto.

SUPERIOR SHIELD HARMONICS

ARMÓNICOS SUPERIORES DE ESCUDO

Tus Flotas pueden ignorar la primera Baja en cada Ronda de Batallas Espaciales.

TAL SHIAR

En tu turno, puedes Agotar esta carta para Agotar el Avance de Espionaje o Militar de un rival, con el que hayas hecho contacto.

SUPERIOR COMBAT MANEUVERS

MANIOBRAS DE COMBATE SUPERIORES

Agotas esta carta para repetir todas tus Tiradas de Impacto fallidas, en una sola Ronda de Combate.

MULTI-SPECTRAL EMITTER DRONES

DRONES EMISORES MULTIESPECTRO

En tu turno, puedes usar una Orden para Agotar un Acuerdo Comercial de un rival con el que hayas hecho contacto.

ADV. ROMULAN CLOAKING DEVICE

DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE ROMULANO

AVANZADO

Las Naves rivales ya no bloquean el movimiento de tus Naves.

Cuando eres atacado, sus naves pueden Entrar en Warp sin una Orden. La Batalla Espacial es cancelada y la Orden del Atacante es Refrescada.

Tecnología de Camuflaje Romulana

TAL SHIAR MONITORING POSTS

PUESTOS DE MONITORIZACIÓN TAL SHIAR

Cada vez que un rival Termine un Proyecto, tiras un dado. Si el resultado es igual o menor que el número de Bases Estelares que controles, puedes añadir una Ficha "Research" del Suministro General a uno de tus Proyectos.

ORBITAL DEFENSE GRID

RED DE DEFENSA ORBITAL

En las Invasiones Planetarias, tus Nodos tienen Primer Golpe.

ROMULAN DISRUPTORS

DESORGANIZADORES ROMULANOS

Tus Tiradas para Impacto de 6 siempre Consiguen un Impacto, independientemente del Modificador de Escudo del rival.

CONTINUING COMMITTEE

COMITÉ DE CONTINUACIÓN

La Resistencia a la Hegemonía de tus Sistemas aumenta en 1.

CLOAKED ORBITAL MINES

MINAS ORBITALES CAMUFLADAS

Cuando Naves rivales hostiles entren en un Sistema que controles, tiras un dado por cada Nave rival. Con una tirada de 6 son destruidas, independientemente de sus Escudos.

Tecnología de Camuflaje Romulana

FORCED QUANTUM SINGULARITY DRIVE

VIAJE DE SINGULARIDAD DE CUANTUM FORZADO

"Los romulanos usan una singularidad de quantum artificial como su fuente de energía. Una vez que es activada, no puede desactivarse"

- Tnt. Comandante
Geordi Lá Forge

IMPERIAL SCIENCE INITIATIVE

INICIATIVA CIENTÍFICA IMPERIAL

Cuando Inicies un nuevo Proyecto, pones una Ficha "Research" del Suministro General en el nuevo Proyecto.

SUPERIOR TARGETING ARRAY

MATRIZ DE SELECCIÓN DE OBJETIVO SUPERIOR

Tus Naves y Nodos pueden repetir 1 Tirada para Impacto cada ronda de Combate.

KUNIGOM

AVANCE INICIAL

DISRUPTOR TECHNOLOGY

TECNOLOGÍA DE DESORGANIZACIÓN

Tus Tiradas para Impacto de 6 siempre Consiguen un Impacto, independientemente del Modificador de Escudo del rival.

COMBAT TRANSPORTERS

TRANSPORTADORES DE COMBATE

Cuando Invades un Planeta, puedes repetir cualquiera de tus tiradas Para Impacto fallidas en la primera ronda de Combate.

MILITARIZED INDUSTRY

INDUSTRIA MILITARIZADA

En tu Fase de Construcción, puedes poner 1 Nave gratis en cada Sistema que Controles con un Nodo de Cultura.

KLINGON BATTLE LUST*ANSIA DE BATALLA KLINGON*

Cuando Comiences una Batalla Espacial y ganes sin sufrir Bajas, refrescas una Ficha "Command".

FORWARD MUNITION DEPOTS*ALMACENES DE MUNICIÓN AVANZADOS*

En tu Fase de Mando, puedes Poner en Servicio Flotas en cualquier Sistema que controles.

CULT OF KAHLESS*CULTO DE KAHLESS*

En cada Ronda de una Batalla Espacial, en lugar de Tirar para Impacto, puedes destruir algunas de tus Naves para destruir el mismo número de Naves rivales.

"Hoy es un buen día para morir... Preparados para velocidad de ariete"

- Comandante Worf

KLINGON HIGH COUNCIL*ALTO CONSEJO KLINGON*

La Hegemonía a la Resistencia de tus Sistemas aumenta en 1.

PLANETARY BOMBARDMENT*BOMBARDEO PLANETARIO*

Cuando Invadas un Sistema, puedes hacer Primer Golpe.

Si lo haces, todos tus Impactos de Primer Golpe destruyen Nodos automáticamente, sin importar cuántos Impactos consigas.

ADAPTED CLOAKING DEVICE*DISPOSITIVO DE CAMUFLAJE ADAPTADO*

Tus Naves tienen Primer Golpe en las Batallas Espaciales en tu turno.

Tecnología de Camuflaje Romulana

COVERT SABOTEURS*SABOTEADORES ENCUBIERTOS*

En tu turno, puedes Agotar esta carta para Agotar el Avance Militar de otro jugador, con el que hayas hecho Contacto.

RECLAMATION BARGES*LANCHAS DE CAPTURA*

Cuando destruyas el Nodo de Recurso de un rival en una Invasión, coges 2 fichas del tipo correspondiente del Suministro General.

ORBITAL SHIP YARDS*ASTILLEROS ORBITALES*

En tu Fase de Construcción, pones 1 Nave gratis en cada Base Estelar que controles.

MASS FIRE TACTICS*TÁCTICAS DE FUEGO MASIVO*

En las Batallas Espaciales, las Tiradas para Impacto fallidas de dobles destruyen una Nave enemiga.

STANDING INVASION ORDERS*ÓRDENES DE INVASIÓN PERMANENTES*

En tu turno, puedes Invadir Planetas sin Agotar una Orden.

COMMANDEER AND CONSCRIPT*REQUISA Y RECLUTAMIENTO*

Puedes usar una Orden para poner 1 Nave, gratis, en cualquier Sistema que controles en el que no tengas Naves actualmente.

FLOTAS**FEDERACIÓN****1 GRUPO DE COMBATE**

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en las Batallas Espaciales.

1 CIENCIA

Cuando esta Flota Asume un Riesgo, sólo tira para una de sus Naves.

Esta Flota puede Asumir el Riesgo de un Fenómeno que ocupe sin Agotar una Orden.

2 GRUPO DE COMBATE

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en las Batallas Espaciales.

2 COLONIZACIÓN

En tu turno, puedes descartar una Nave de esta Flota y Desbandar esta Flota para Colonizar inmediatamente un Sistema no Desarrollado sin consumir una Cultura.

3 GRUPO DE COMBATE

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en las Batallas Espaciales.

3 DIPLOMACIA

Puedes repetir tu Tirada de Hegemonía en Sistemas Ocupados por esta Flota.

ROMULANOS

1 CIENCIA

Cuando esta Flota Asume un Riesgo, sólo tira para una de sus Naves.

Esta Flota puede Asumir el Riesgo de un Fenómeno que ocupe sin Agotar una Orden.

2 GRUPO DE COMBATE

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en las Batallas Espaciales.

3 MINERÍA

Cuando esta Flota ocupe un Sistema no Desarrollado o Fenómeno, puedes usar una Orden para coger 2 de Producción. Esto sólo puede usarse una vez por turno.

KUNIGON

1 PIRATAS

Coges 1 de Producción por cada Nave rival destruida por esta Flota.

2 GRUPO DE COMBATE

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en las Batallas Espaciales.

3 ASALTO

Esta Flota puede repetir las tiradas Para Impacto de "1" en Invasiones Planetarias.

EXPLORACIÓN

Abandoned Colony

COLONIA ABANDONADA

Descubres un asentamiento totalmente intacto sin señales de sus anteriores moradores. Su desaparición es un completo misterio.

Puedes Colonizar inmediatamente el Sistema consumiendo 1 de Cultura, sin sacrificar una Nave.

DESCUBRIMIENTO

Alien Amusement Park

PARQUE DE ATRACCIONES ALIENÍGENA

Un mundo de infinitas delicias diseñadas para hacer realidad los sueños de los visitantes.

Puedes elegir coger 2 de Producción o Refrescar 2 Órdenes.

DESCUBRIMIENTO

Antedean Terrorist Plot

ATENTADO TERRORISTA ANTEDEANO

La delegación antedean planea bombardear la conferencia comercial, interrumpiendo las delicadas negociaciones.

Tiras un dado: si el resultado es menor o igual que tu Auge, devuelves o descartas todos los Acuerdos Comerciales que tengas. Si es mayor, esta carta no tiene efecto.

CRISIS

Automated Minoasian Weapons

ARMAS MINOSIANAS AUTOMATIZADAS

En este mundo encuentras un sistema defensivo automatizado que destruyó a la civilización que lo creó.

Nivel 4 de Riesgo.

Si alguna Nave sobrevive al Azar, coges 2 Fichas "Research".

CRISIS

Balok's Ruse

EL ARDID DE BALOK

No todas las especies alienígenas encontradas en las vastas distancias del espacio son tan impresionantes como ellas quieren parecer...

¿Puedes descubrir su farol?

Tiras un dado por cada una de tus Fichas "Ascendancy". Por cada resultado de 4 o más, coges una de Producción.

DESCUBRIMIENTO

Bioengineered Wasting Disease

ENFERMEDAD DEBILITANTE DE BIOINGENIERÍA

Una plaga devastadora que debilita a los habitantes del mundo. Debe encontrarse una cura rápidamente para salvar a la tripulación.

Tiras un dado: si el resultado es menor o igual que el número de Nodos de Investigación que controles, se ha encontrado una cura a tiempo para salvar la nave.

En otro caso, destruyes una de tus Naves en este Sistema.

CRISIS

Bynar Technicians

TÉCNICOS BYNAR

Trabajando por parejas y conectados a un ordenador madre en Bynaus, los bynars son expertos en manipulación de sistemas y almacenamiento de datos.

Puedes mejorar inmediatamente tus Armas o Escudo a mitad del coste normal (redondeando a la baja), o puedes coger 2 Fichas "Research".

DESCUBRIMIENTO

Children of Tama Negotiations

NEGOCIACIONES DE LOS HIJOS DE TAMA

Los tamarios sólo hablan en metáfora. Tratar con ellos es de una dificultad excesiva, requiere paciencia y prueba y error.

PERMANECE EN JUEGO: para Colonizar este Sistema, tiras un dado y sumas tu Auge: si el total es 4 o más, puedes Colonizar gratis. En otro caso, no puedes Colonizar este Sistema este turno.

DESCUBRIMIENTO

Crystalline Entity

ENTIDAD CRISTALINA

Una inteligencia alienígena desconocida absorbe inexorablemente toda la vida orgánica en su matriz, dejando mundos sin vida detrás.

Si tus Armas y Escudos no han sido mejorados, destruyes todas las Naves en este Sistema y destruye este Sistema. En otro caso, descartas esta carta. Los tholianos pueden ignorar esta carta.

CRISIS

Dangerous Flora

FLORA PELIGROSA

Descubres un ecosistema dominado por plantas con un polen que es un alucinógeno tóxico para tu especie.

PERMANECE EN JUEGO: Construir una Colonia en este Sistema cuesta 2 Fichas "Research" adicionales.

CRISIS

Diplomatic Summit

CUMBRE DIPLOMÁTICA

Planetas neutrales que están dispuestos a albergar negociaciones sensibles. A menos puntos de discordia, mayores posibilidades de alcanzar un acuerdo.

Puedes intercambiar inmediatamente Acuerdos Comerciales con cualquiera de tus rivales, incluso con los que no has hecho contacto.

DESCUBRIMIENTO

Encounter at Farpoint

ENCUENTRO EN FARPOINT

Una entidad nacida en el espacio ha sido esclavizada por la población local para construir una base. Debes decidir la suerte de la entidad.

Coges 1 de Cultura

– O –

Colonizas inmediatamente este Sistema sin coste.

DESCUBRIMIENTO

Gamma Quadrant Artifact Dealer

TRATANTE DE ARTEFACTOS DEL CUADRANTE

GAMMA

Los legítimos Artefactos del Cuadrante Gamma son tremendamente raros y difíciles de conseguir.

Tiras un dado: si es el resultado es mayor que tu Nivel de Auge actual, coges una Ficha "Culture".

DESCUBRIMIENTO

Gomtuu

Descubres una nave estelar viva, consciente y con capacidad warp, a la deriva en el espacio después de haber perdido a su tripulación.

Tiras un dado y sumas tu Auge: si el resultado es 4 o más, construyes 1 Nave en este Sistema, gratis.

DESCUBRIMIENTO

Guardian of Forever

GUARDIÁN DEL SIEMPRE

"Soy ambos y ninguno.

Mi propio comienzo.

Mi propio final"

Robas la carta de arriba de tu Mazo de Avances. Es completado inmediatamente: lo pones en tu Área de Avances.

DESCUBRIMIENTO

Iconian Probe

SONDA ICONIANA

Cuando descubres un mundo perdido de los iconianos, eres escaneado por una sonda automática con una tecnología muy avanzada y desorganizadora.

Nivel 5 de Riesgo.

Si alguna Nave sobrevive al Azar, coges 2 Fichas "Research".

CRISIS

Iconian Ruins

RUINAS ICONIANAS

Descubres los restos de la civilización iconiana así como los indicios de tecnología avanzada perdida durante eras.

Puedes Agotar Fichas "Command" no usadas para coger una Ficha "Research" por cada Ficha "Command" Agotada.

DESCUBRIMIENTO

Kurlan Artifacts

ARTEFACTOS KURLANOS

Descubres extraños artefactos intactos de la civilización perdida kurlana.

Coges 1 Ficha de Cultura.

DESCUBRIMIENTO

Pre-Warp: Level Zero

PRE-WARP: NIVEL CERO

La emergente actividad científica de los feudales y pre-industriales barkonianos puede conducir a futuros descubrimientos.

Pones 2 Fichas "Production" en el Sistema, marcándolo como habitado por una Civilización Independiente Pre-Warp. El primer jugador en Colonizar el Sistema recibe las fichas.

CIVILIZACIÓN

Warp-Capable: Level One

CAPACIDAD WARP: NIVEL UNO

5+ Tirada para Impacto de Armas**1** Modificador de Escudo**1** Resistencia a la Hegemonía.

Desarrollas 1 Nodo de Recursos, por Orden de Prioridad. Pones 1 Ficha "Warp" en el Sistema, marcándolo como una Civilización Independiente con Capacidad Warp.

CIVILIZACIÓN**Warp-Capable: Level Two**

CAPACIDAD WARP: NIVEL DOS

4+ Tirada para Impacto de Armas**2** Modificador de Escudo**2** Resistencia a la Hegemonía.

Desarrollas hasta 2 Nodos de Recursos, por Orden de Prioridad. Pones 2 Fichas "Warp" en el Sistema, marcándolo como una Civilización Independiente con Capacidad Warp.

CIVILIZACIÓN**Warp-Capable: Level Three**

CAPACIDAD WARP: NIVEL TRES

3+ Tirada para Impacto de Armas**3** Modificador de Escudo**3** Resistencia a la Hegemonía.

Desarrollas hasta 3 Nodos de Recursos, por Orden de Prioridad. Pones 3 Fichas "Warp" en el Sistema, marcándolo como una Civilización Independiente con Capacidad Warp.

CIVILIZACIÓN**Lights of Zetar**

LUCES DE ZETAR

Los zétaros han explorado el espacio durante miles de años buscando vida sensitiva cuya consciencia puedan suplantar.

Si tienes 2 o más Fichas "Warp" mostradas en tus Avances, esta carta no tiene efecto. Si no es así, las Naves en este Sistema deben Asumir un Nivel 4 de Riesgo.

CRISIS**Lost Colony**

COLONIA PERDIDA

Hace décadas, las naves perdieron contacto con su mundo nativo y han conseguido sobrevivir, aislados de la civilización.

El jugador a tu derecha pone uno de sus Nodos de Control en este Sistema, gratis.

DESCUBRIMIENTO**Menthar Booby Trap**

BOMBAS TRAMPA DE MENTHAR

Encuentras un asteroide lleno de minas drenadoras de energía de una guerra largamente olvidada, socavando la energía y vida de tus naves.

Pagas 2 de Investigación

– O –

Nivel 3 de Riesgo

CRISIS**Nausicaan Pirates**

PIRATAS NAUSICANOS

Operando desde bases secretas en asteroides, los piratas nausicaanos son un constante peligro a los cargueros independientes.

Nivel 5 de Riesgo. Por cada Nave destruida, pierdes 1 Recurso de tu elección. Tiras para Impacto con todas tus Naves supervivientes. Por cada Impacto Anotado, coges 1 de Producción.

CRISIS**Neutronic Wave Front**

FRENTE DE ONDA NEUTRÓNICA

Alcanzando más de media docena de años-luz, las tormentas neutrónicas viajan a velocidad warp, dejando un rastro de isótopos radiolíticos.

Puedes Agotar una Orden y poner todas las Naves en este Sistema en Warp o todas las Naves en el Sistema deben Asumir un Nivel 4 de Riesgo.

CRISIS**Organian Intervention**

INTERVENCIÓN ORGANIANA

Descubres un mundo bajo la protección de los hiperavanzados seudodiosos organianos. Éstos prohíben la colonización realizada por especies primitivas.

PERMANECE EN JUEGO: este Sistema sólo puede ser Colonizado por Civilizaciones de Auge 3 o más.

CRISIS**Orion Trader**

COMERCIANTE DE ORION

Difíciles para hacer tratos e imposible confiar en ellos, los de Orion sin embargo pueden ser una valiosa fuente de tecnología alienígena.

Robas la carta de encima del Mazo de Avances de otro jugador y da a ese jugador la carta de encima de tu mazo. Ambos jugadores pueden elegir desarrollar esos nuevos Proyectos de Investigación o descartarlos como es habitual.

DESCUBRIMIENTO

"Q"

Encuentras un miembro del "Q Continuum" que usa sus casi omnipotentes poderes para examinar el valor de tu especie.

El jugador a tu derecha roba un nuevo Sistema y lo Conecta a cualquier Sistema vía un nuevo Canal Espacial. Mueves todas las Naves de este Sistema al nuevo Sistema. Robas otra Carta de Exploración para el nuevo Sistema, como es habitual.

CRISIS**Secrets of the Horta****SECRETOS DEL HORTA**

Basado en el silicio, el Horta es capaz de abrirse paso a través de la roca sólida. Su ayuda acelera drásticamente las operaciones mineras.

PERMANECE EN JUEGO: cuando Colonizas este Sistema, tiras un dado. Si el resultado es menor que el número de Nodos de Producción que controles, Construyes inmediatamente 2 Nodos de Producción, si es posible.

DESCUBRIMIENTO**Space Amoebal****AMEBA ESPACIAL**

Un organismo unicelular de 18.000 kms de ancho, envuelto en energía negativa, drena toda la vida del espacio en el que habita.

Tiras para Impacto con todas tus Naves en este Sistema. Si Anotas al menos 1 Impacto, coges 1 de Investigación y descartas esta carta. Si no Anotas Impactos, todas las Naves en este Sistema y en todos los Sistemas adyacentes deben Asumir un Nivel 4 de Riesgo.

CRISIS**Talosian Benefactors****BENEFACTORES TALOSIANOS**

Los poderosos telépatas te harán un regalo... si has demostrado una capacidad de actuar con civismo y control.

Por cada Acuerdo Comercial rival que tengas, coges 2 de Investigación y los añades a tus Reservas.

DESCUBRIMIENTO**The Game Masters of Triskelion****LOS MAESTROS DE JUEGO DE TRISKELION**

La tripulación de tus Naves Espaciales son abducidas y obligadas a luchar en juegos de gladiadores para diversión de los Maestros.

Tiras un dado: si el resultado es mayor que tu Nivel de Auge, sobrevives a los juegos. Si la tirada es igual o menor, tu civilizada tripulación perece en los brutales juegos y todas las Naves en el Sistema son destruidas.

CRISIS**The Planet Eater****EL COMEPLANETAS**

Encuentras una enorme, casi indestructible máquina que pretende consumir los planetas de este sistema como combustible.

Nivel 3 de Riesgo. Si alguna Nave sobrevive, puedes sacrificar una Nave para destruir el Comeplanetas y salvar al Sistema. En otro caso, el Sistema es destruido; retirado del juego.

CRISIS**The Traveler****EL VIAJERO**

Encuentras al Viajero, una extraña especie alienígena capaz de transportar naves a través de vastas distancias por medio del poder de sus pensamientos.

Robas un nuevo Sistema y lo pones conectado a cualquier Sistema vía un nuevo Canal Espacial. Mueves al menos una Nave de este Sistema al nuevo Sistema. Robas otra Carta de Exploración para el nuevo Sistema, como es habitual.

DESCUBRIMIENTO**The Wrath of Olympus****LA CÓLERA DEL OLIMPO**

Encuentras un ser seudodios que dice ser Apolo. Exige tu adoración y amenaza con destruirte si no obedeces.

Nivel 4 de Riesgo. Si alguna Nave sobrevive, puedes construir inmediatamente una Colonia en este Sistema, gratis.

CRISIS**Tribble Troubles****PROBLEMAS DE LOS TRIBBLES**

Nacen preñados y capaces de una reproducción increíblemente rápida, es necesario un exhaustivo esfuerzo para purgar completamente esta infección de una Nave Espacial.

Agotas 2 Fichas "Command", si es posible.

CRISIS**Where No One Has Gone Before****DONDE NADIE HA IDO ANTES**

Descubres un planeta nunca hollado, perfecto para la colonización.

VIRGEN