

# Interspace

## REGLAS BÁSICAS.

Estas son las reglas para jugar a la forma más simple de *Interspace*. Usa las Reglas Básicas si eres un jugador novato que acaba de instruirse en el juego o si eres un jugador experimentado que busca una partida más ligera. Cuando estés preparado para algo más substancioso, prueba con las Reglas Estándar. Y una vez que estés cómodo con las Reglas Estándar, intenta añadir alguna o todas de las Reglas Opcionales Avanzadas.

## INTRODUCCIÓN.

*Interspace* es un original juego de exploración interestelar y conquista de 2 a 4 jugadores. Cada jugador asume el papel de una civilización que se ha extendido más allá de su mundo natal y se expande por el espacio.

La partida se juega sobre un mapa de paneles hexagonales interconectados denominados hexágonos (hex.). Cada hex. representa tanto espacio vacío como un área del espacio que contiene algo interesante como un planeta, una nebulosa o un agujero de gusano.

Cada jugador empieza en su propia región separada del espacio, que consiste en 7 hex. Cada región está rodeada de espacio inexplorado. Los jugadores expanden sus regiones mediante la exploración y añadiendo nuevos hex. Eventualmente, los jugadores se descubren unos a otros, y sus regiones llegan a estar conectadas de formas inesperadas.

## ÍNDICE.

Definiciones .....	2
Material.....	3
Hexágonos.....	3
Caja de Exploración.....	3
Fichas de Unidades.....	3
Otros Contadores.....	4
Cartas.....	4
Dados.....	4
Comenzando.....	5
Jugando.....	6
Turno de juego .....	6
Ganando la partida.....	6
Fase Económica.....	6
Fase de Movimiento .....	8
Fase de Exploración.....	10
Fase de Colonización.....	10
Ejemplo de Movimiento.....	11
Fase de Combate .....	12
Terreno.....	14
Agujeros de Gusano.....	14
Agujero Negro.....	14
Asteroides .....	15
Espacio Nulo.....	15
Estrella de Neutrones.....	15
Espacio Vacío.....	15
Mundo Natal .....	15
Nebulosa .....	16
Nube de Polvo .....	16
Otra Región .....	16
Planeta .....	17
Púlsar .....	17
Unidades .....	19
ACO.....	19
CAZ.....	19
CC .....	19
DST .....	19
EG .....	19
ER.....	19
ES .....	19
NA .....	19
COL.....	19
SE .....	20
TRN.....	20
Créditos.....	21

## DEFINICIONES.

### **Unidades de Producción Industrial (UPIs):**

Esto representa el coste de energía y material para construir nuevas unidades. No se necesitan contadores de UPIs. en el juego Básico.

**Nivel Industrial:** El Nivel Industrial de un mundo natal o colonia representa su población y bases económicas. Los niveles industriales y tecnológicos de un planeta determinan *cuantas y qué tipo* de unidades puede construir.

**Nivel Tecnológico:** El nivel tecnológico de un mundo natal o colonia representa la pericia técnica de su industria. Los niveles industriales y tecnológicos de un planeta determinan *cuantas y qué tipo* de unidades puede construir.

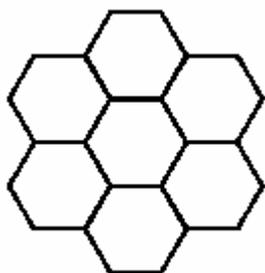
**Nivel de Civilización:** Esto representa el conocimiento técnico de una civilización en conjunto. Tu Nivel de Civilización es igual al nivel tecnológico más alto desarrollado por cualquier planeta que controles. Tu Nivel de Civilización nunca puede decrecer, aún cuando pierdas el control del planeta de mayor nivel tecnológico.

**Mundo Natal:** Este es el lugar de nacimiento de tus especies.

**Colonia:** Este es un planeta poblado por inmigrantes de otro planeta.

**Planeta deshabitado:** cualquier planeta, excepto un mundo natal, extraído de la caja de exploración está inicialmente deshabitado. Puedes usar una Nave de Colonización para colonizar un planeta deshabitado.

**Región:** Esta es un área del espacio que está compuesta de hex. contiguos completamente rodeados por hex. desconocidos. Cada jugador comienza la partida en una región separada del espacio.



**Hexágono desconocido:** Cualquier área de paneles hexagonales justo fuera del borde de una región es un hex. desconocido. (Mira la ilustración de la derecha)

**Caja de exploración:** Usa un contenedor opaco para guardar los hex. no usados al principio del juego. Cuando exploras un hex. desconocido, saca un nuevo hex. de la caja de exploración.

**Unidades:** Hay 2 tipos de unidades: *aeronaves y estaciones.*

**Aeronaves:** Hay dos tipos de aeronaves: *naves de guerra y naves civiles.* Las naves civiles son: Sondas de Exploración (SE), Transportes (TRN), y Naves Coloniales (COL). Los marcadores de naves civiles y estaciones tienen una silueta coloreada y un fondo negro.

**Naves de guerra:** Hay 5 tipos de naves de guerra: Cazas (CAZ), Naves de Asalto (NA), Destruyores (DST), Cruceros (CC), y Acorazados (ACO). Sólo las naves de guerra pueden usar su nivel de combate para atacar a otras unidades. Sólo las Naves de Asalto pueden conquistar planetas de otros jugadores. Los marcadores de naves de guerra tienen la silueta negra en un fondo coloreado.

**Estaciones:** Son grandes instalaciones de apoyo y defensa espacial. Hay 3 clases de estaciones: Estaciones de Sistemas (ES), Estaciones Regionales (ER), Estaciones Galácticas (EG).

**Sondas de Exploración o Exploradores (SE):** Esta es una nave espacial equipada con los sensores e instrumentos necesarios para explorar el espacio. Los Exploradores son los únicos que pueden explorar un hex. desconocido.



**Transportes (TRN):** Esta es una gran nave espacial con capacidad de aprovechar los recursos mineros de los asteroides y comerciar con tus colonias y culturas alienígenas.

**Naves Coloniales (COL):** Esta es una nave espacial diseñada para trasladar recursos y personal a un planeta deshabitado con el objetivo de poner en marcha una nueva colonia. La propia nave se pierde cuando se establece la colonia.



## Material.

### HEXÁGONOS.

**Interconexión:** El mapa de *InterSpace* está confeccionado con hexágonos. Todos los hex. están completamente interconectados, y pueden estar físicamente unidos a otros por cualquier lado.

**Tipos de Hexágonos:** Hay 108 hex. en total: 4 de Otras Regiones, 6 Asteroides, 3 Agujeros Negros, 3 Nubes de Polvo, 58 de Espacio Vacío, 4 Mundos Natales, 3 Nebulosas, 3 Estrellas de Neutrones, 3 de Espacio Nulo, 12 Planetas, 3 Púlsars, y 6 Agujeros de Gusano. Cada tipo de hex. es descrito en la sección *Terreno*, que empieza en la página 14.

### CAJA DE EXPLORACIÓN.

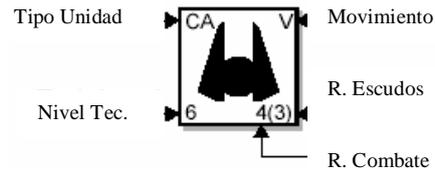
Usa un contenedor opaco como Caja de Exploración. La caja debe ser lo suficientemente grande como para guardar todos los hexágonos.

### FICHAS DE UNIDADES.

Cada ficha de unidad representa individualmente una estación o un grupo de naves. Hay 11 tipos de unidades en *InterSpace*. Cada tipo es descrito en la Tabla de Unidades del Listado de Tablas.

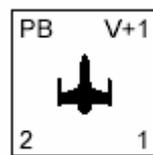
**Límite:** El número de unidades que se pueden tener en juego en cualquier momento está limitado por el número de fichas de unidades que tengas. Mira la regla de *Límite de Fichas* en la página 7.

**Valores:** Cada ficha de unidad tiene su silueta en el centro, el tipo de unidad en la esquina superior izquierda, su rango de movimiento en la esquina superior derecha, su nivel tecnológico en la esquina inferior izquierda, y su capacidad de combate en la esquina inferior derecha. Si la unidad posee escudos, su rango de escudo se muestra entre paréntesis a continuación de su puntuación de combate.



**V y V/2:** Un rango de movimiento “V” significa que la unidad usa tu rango de movimiento variable. Un rango de movimiento “V/2” significa que el rango de movimiento de la unidad es la mitad, redondeando hacia arriba, de tu rango de movimiento variable. Mira las *Reglas de Movimiento Variable* en la página 8 para una descripción.

**Naves de Guerra:** Las naves militares tienen una silueta negra sobre un fondo coloreado, mientras que todas las demás unidades tienen una silueta coloreada sobre fondo negro. Las naves de guerra son las únicas unidades que pueden usar su capacidad de combate tanto para ataque como para defensa. El resto de unidades solo pueden utilizar su rango de combate para defenderse. Para aclarar, el rango de combate de cada unidad es dividido en una columna de ataque y otra de defensa en la Tabla de Unidades de tu Listado de Tablas.



NAVE DE COMBATE



NAVE CIVIL

### OTROS CONTADORES.

**Escudos:** Usa contadores de escudos durante una batalla para estar al corriente del número de escudos que cada unidad tiene. Mira la sección de *Combate* en la página 12 para una descripción de los escudos.



**Nivel Industrial y Nivel tecnológico:** Usa estos contadores para señalar los niveles industriales y tecnológicos de un planeta colocando uno de cada tipo en la sección numerada de la Ficha de Datos del Planeta.

**Contadores de Recursos:** No usarás las UPI (Unidades de Producción Industrial), Mineral, o los contadores de Bienes de Negocio (Mercancías) en el juego *Básico*.

**Contadores Opcionales:** No usarás los marcadores opcionales blancos y negros en el juego *Básico*.

### FICHAS.

**Listado de Tablas:** Reparte a cada jugador un listado de tablas. Estos listados tienen la Tabla de Unidades, Tabla de Efectos del Terreno, Tabla de Bonus por Transportes, y Tabla de Rango de Movimiento Variable impresos por un lado. Estas son las únicas tablas que necesitarás en el juego *Básico*.

**Ficha de Datos de Planetas:** Hay 16 fichas de datos de planetas, 1 por cada planeta. Coloca los contadores de Nivel Industrial y Nivel Tecnológico en el casillero correspondiente de la ficha para estar al corriente de los niveles industrial y tecnológico del planeta. En el juego *Básico* no se usará la casilla señalada como “*Recursos y Nuevas Unidades*”.



**Fichas Opcionales:** En el juego *Básico* no se usarán las cartas de Objetivo Alienígena, Ruptura, Resultado de Colonización, Encuentro, o Sinergia.

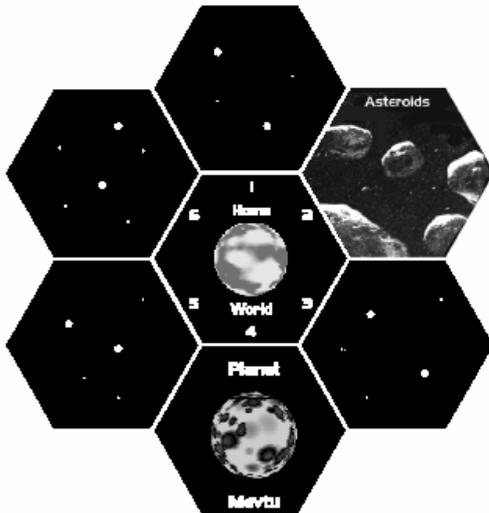
### DADOS.

Necesitarás muchos dados de 6 caras para jugar a *InterSpace*. Mientras más, mejor.

## Comenzando.

### PREPARACIÓN DEL JUGADOR.

**Hexágonos:** Cada jugador comienza con 7 hex.: 1 mundo natal, 1 planeta, 1 asteroide, y 4 de espacio vacío. Coloca tu mundo natal frente a ti y une unos hex. a otros como se muestra abajo. No importa cómo los dispongas mientras que tu mundo natal acabe en el centro rodeado por los otros 6 hex.

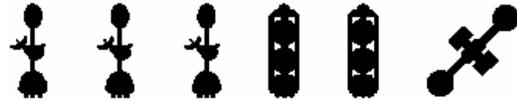


**Ficha de Datos de Planetas:** Toma la ficha de datos de tu mundo natal y del planeta. Coge además 2 contadores de Nivel Industrial y 2 de Nivel Tecnológico.

**Mundo Natal:** Tu mundo natal comienza con un Nivel Industrial de 8 y un Nivel Tecnológico de 3. Coloca un contador de Nivel Industrial en la casilla señalada como "8" de tu Ficha de Datos de Mundo Natal y coloca un contador de Nivel Tecnológico en la casilla marcada como "3".

**Colonia Inicial:** El planeta es tu primera colonia. Comienza con un nivel Industrial y Tecnológico igual a 2. Coloca un marcador de Nivel Industrial y Tecnológico en la casilla "2" de la ficha de datos del planeta.

**Unidades:** Comienzas con 3 Sondas de Exploración, 2 Transportes y 1 Estación de Sistemas. Puedes colocarlas en cualquier lugar de tu región de 7 hex.



### PREPARACIÓN DE LA CAJA DE EXPLORACIÓN.

Coloca fuera los hex. de agujero de gusano de Aleph-Beta, Bet-Beta y Vet-Beta. Coloca el resto de hex. en la caja de exploración. Si hay menos de 4 jugadores, coloca también los hex. de mundo natal extra en la caja.

## Jugando.

### TURNO DE JUEGO.

*InterSpace* se juega en una serie de turnos de juego. Durante un turno de juego, el jugador puede construir y mover sus unidades, explorar y entablar batallas. El turno de cada jugador se divide en 5 pasos:

1. Fase Económica.
2. Fase de Movimiento
3. Fase de Exploración
4. Fase de Colonización
5. Fase de Combate

**Orden de las fases:** Durante tu turno, puedes ejecutar todos, algunos, o ninguno de estos pasos, pero debes realizarlos en orden. Por ejemplo, no puedes mover una sonda de exploración a un hex. desconocido, explorar el hex., y mover entonces más unidades dentro de ese hex. Debes completar la Fase de Movimiento antes de empezar con tu Fase de Exploración.

**Orden de los Jugadores:** Cuando empieza un nuevo turno de juego, cada jugador debe colocar uno de sus contadores de unidades dentro de un recipiente. Saca 1 contador para ver quién actúa primero, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores tengan asignado un turno. Entonces comienza un nuevo turno de juego.

### GANANDO LA PARTIDA.

**Puntos de Victoria:** Para ganar la partida debes conseguir 50 Puntos de Victoria (PV). Ganas 2 PV por cada Nivel Industrial que controles. Por ejemplo, al principio del juego controlas planetas con un Nivel Industrial total de 10 (8 por tu mundo natal y 2 por tu colonia inicial), así que ya comienzas con 20 PV.

**Final de la Partida:** Cuando tengas 50 o más PV al final de un turno de juego, la partida se acaba, ¡y tú eres el ganador! Si 2 o más jugadores tienen 50 o más PV, el juego puede acabar en empate.

### FASE ECONÓMICA.

Durante tu fase económica, cada uno de tus planetas puede hacer *una* (1) de las siguientes acciones:

1. Incrementar su Nivel Industrial
2. Incrementar su Nivel Tecnológico
3. Construir nuevas unidades

#### ***Incrementar el Nivel Industrial.***

Únicamente puedes aumentar el Nivel Industrial de un planeta si este es igual o menor que su Nivel Tecnológico. En otras palabras, un planeta no puede incrementar su Nivel Industrial si este ya es mayor que su Nivel Tecnológico. Para incrementar el Nivel Industrial de tu planeta, mueve el marcador de Nivel Industrial sumando 1 en la Ficha de Datos del Planeta. El Nivel Industrial de un planeta nunca puede exceder de 8.

#### ***Incrementar el Nivel Tecnológico.***

Solo puedes incrementar el Nivel Tecnológico de un planeta si su Nivel Tecnológico es igual o más bajo que su Nivel Industrial. En otras palabras, un planeta no puede aumentar su Nivel Tecnológico si este es todavía mayor que su Nivel Industrial. Para incrementar el Nivel Tecnológico de tu planeta, mueve el marcador de Nivel Tecnológico sumando 1 en la Ficha de Datos del Planeta. El Nivel Tecnológico de un planeta nunca puede exceder de 8.

**Nivel de Civilización:** Tu Nivel de Civilización es igual al Nivel Tecnológico más alto de tus planetas, y aumenta automáticamente si el Nivel Tecnológico mayor también lo hace. Tu Nivel de Civilización nunca puede disminuir, aunque pierdas el control del planeta con mayor Nivel Tecnológico.

**Restricciones por desarrollo de la Civilización:** Si el aumento del Nivel Tecnológico de un planeta incrementa tu Nivel de Civilización, ese planeta incurre en una falta. El planeta no puede aumentar su Nivel Industrial o Tecnológico o construir nuevas unidades en tu siguiente turno.

#### ***Construir Nuevas Unidades.***

Cada planeta que controles puede producir nuevas unidades. Coloca las nuevas unidades sobre el mapa, en el hex. del planeta donde se construyeron.

**Límite de Contadores:** el número de unidades que puedes tener en juego esta limitado al número de contadores que vienen con el juego. Por ejemplo, puedes tener 2 Estaciones Galácticas de tu color. Pero no puedes tener más de 2 contadores de Estaciones Galácticas sobre el mapa al mismo tiempo.

**Nivel Tecnológico:** Un planeta solo puede construir aquellas unidades sean de su Nivel Tecnológico o menor. Por ejemplo, un planeta con un Nivel Tecnológico de 3 no puede construir un Destructor porque para ello es necesario un Nivel Tecnológico de 5.

**Coste de UPI:** Cada unidad tiene un coste en UPI. El coste total de UPI de las unidades que construyas en un planeta debe ser menor o igual que el Nivel Industrial del planeta. (No obstante, mira las reglas de *Bonus por Transporte* debajo) Por ejemplo, un planeta con un Nivel Industrial de 5 no puede construir por si solo un Destructor porque este cuesta 10 UPI. Si gastas menos que el Nivel Industrial de tu planeta (más bonos), las UPI no usadas se pierden.

**Tabla de Niveles Tecnológicos y Costes:**

Unidad	Niv. Tecnológico	Coste en UPI
Sonda de Exploración (SE)	1	6
Transporte (TRN)	1	4
Nave Colonial (COL)	2	8
Caza (CAZ)	2	2
Estación de Sistemas (ES)	3	6
Nave de Asalto (NA)	4	6
Destructor (DST)	5	10
Estación Regional (ER)	5	12
Crucero (CC)	6	14
Acorazado (ACO)	7	18
Estación Galáctica (EG)	8	24

**Bonus por Transportes:** Puedes aumentar la capacidad de tu Mundo Natal para producir nuevas unidades por mantener Transportes en hex. de asteroides, colonias, y mundos natales alienígenas. Cuando construyas nuevas unidades, tu mundo natal puede exceder su Nivel Industrial por un número de UPI igual a tu bonus por transporte.

- **En tu Mundo Natal:** Debes tener al menos 1 transporte en el hex. de tu Mundo Natal para recibir bonus. Transportes adicionales no tienen efecto.

- **En tus colonias:** Recibes un bono de 2 UPI por cada una de tus colonias donde tengas al menos 1 transporte.

- **Asteroides:** Recibes un bono de 4 UPI por cada hex. de asteroides donde tengas al menos 1 transporte.

- **Mundo Natal Alienígena:** Recibes un bono de 8 UPI por cada mundo natal alienígena donde tengas al menos 1 transporte.

- **Acumulativo:** Los Bonos por transportes son acumulativos.

- **Transportes Extra:** No importa si tienes más de 1 transporte en estos hex. No se recibirán bonos extra por transportes adicionales.

**Tabla de Bonus por Transporte.**

Localización del Trn.	Bonus UPI.
Tu Mundo Natal	Sin bono, pero requerido
Tus colonias	2 UPI.
Asteroides	4 UPI.
Mundo Natal Alienígena	8 UPI.

**Ejemplo:** Tienes transportes en los hex. de tu mundo natal, primera colonia y en un hex. de asteroides. Tu mundo natal recibe un bono por transportes de 6 UPI y puede construir cada turno nuevas unidades por valor de 14 UPI (6 UPI por bonos de transportes + 8 UPI iniciales).

**Denegación:** Puedes rechazar tratar con cualquier jugador (y viceversa). Si te niegas a negociar con alguien, él o ella no podrá contar con el bono por transporte por tener un transporte en tu mundo natal.

**Perder el Mundo Natal:** Si pierdes tu mundo natal, puedes designar a una de tus colonias o planetas conquistados como "mundo natal" con la mira de dar o recibir bonos por transporte.

## **FASE DE MOVIMIENTO.**

Durante tu Fase de Movimiento, puedes mover todas, algunas o ninguna de tus unidades. Una unidad gasta 0, 1 o 2 puntos de movimiento por cada hex. en que entre. El número de puntos de movimiento que una unidad gasta durante tu turno no puede exceder el rango de movimiento de la unidad.

### ***Puntos de Movimiento.***

**Coste de los hex.:** Una unidad debe gastar un número de puntos de movimiento por cada hex. en el que entra. El coste de puntos de movimiento de cada hex. se muestra aquí y en tu listado de tablas.

### **Tabla de Coste de Puntos de Movimiento:**

<b>Tipo de Hex.</b>	<b>Coste de Puntos de Movimiento</b>
Asteroides	1 (stop)
Agujero Negro	0 (stop a la entrada, tira para salir )
Nube de Polvo	2
Espacio Vacío	1
Nebulosa	1 (stop a la entrada, mueve solo 1 hex. al salir)
Estrella de Neutrones	0
Espacio Nulo	1 (stop)
Planeta	1
Pulsar	1
Desconocido	1 (stop)
Agujero de Gusano	1

**Stop:** Una unidad debe parar después de entrar en un hex. de asteroides, agujero negro, nebulosa, espacio nulo o desconocido. Una unidad debe parar en el primer hex. que entre cuando abandone un agujero negro o una nebulosa.

### ***Rango de Movimiento.***

El rango de movimiento de cada unidad se muestra en la Tabla de Unidades de tu Listado de Tablas y en la esquina superior derecha del marcador de unidad. El rango de movimiento de una unidad es el número de puntos de movimiento que puede gastar durante cada Fase de Movimiento. Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus puntos de movimiento en cada Fase de Movimiento. Los Puntos de Movimiento sin usar se pierden.

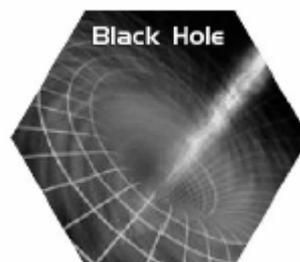
**Rango de Movimiento Variable:** Muchas de tus unidades tienen un rango de movimiento variable, “V”, basado en tu Nivel de Civilización. El rango de movimiento de tus Naves Patrulleras, “V+1”, es 1 más alto que tu rango de movimiento variable. El rango de movimiento de tus estaciones o naves coloniales, “V/2”, es la mitad, redondeando hacia arriba, de tu rango de movimiento variable.

### **Tabla de Rango de Movimiento Variable.**

<b>Niv. de Civilización</b>	<b>V</b>	<b>V+1</b>	<b>V/2</b>
1, 2	1	2	1
3, 4	2	3	1
5, 6	3	4	2
7, 8	4	5	2

### ***Agujero Negro.***

Un Agujero Negro no tiene coste de Puntos de Movimiento para entrar, pero debes parar cuando entres en su hex. Tira un dado por cada unidad que intente abandonar el agujero negro. Si el resultado es menor o igual que el rango de movimiento de la unidad, puedes mover la unidad a un hex. adyacente donde deberá parar entonces. Si el resultado es mayor al rango de movimiento de la unidad, la unidad permanece atrapada dentro del hex. del agujero negro. La unidad puede tirar una vez durante cada Fase de Movimiento hasta que obtenga la tirada suficiente para escapar del agujero negro.



### ***Nube de Polvo.***

Una unidad gasta 2 Puntos de Movimiento para entrar en el hex. de una nube de polvo. Sin embargo, una sonda de exploración que entró exitosamente en un hex. desconocido que resulta ser una nube de polvo puede salir aunque tenga solo 1 Punto de Movimiento (¿?). Una unidad con un rango de movimiento de 1 puede gastar su movimiento completo para entrar en un hex. de nube de polvo.

### ***Agujero de Gusano.***

**Coste de Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar a un hex. de Agujero de Gusano desde un hex. adyacente. Una unidad puede gastar 1 punto de movimiento para moverse desde una hex. de Agujero de Gusano a otro hex. adyacente. Mover a un hex. adyacente es opcional; una unidad puede mover normalmente hacia fuera de un hex. de Agujero de Gusano a otro adyacente.

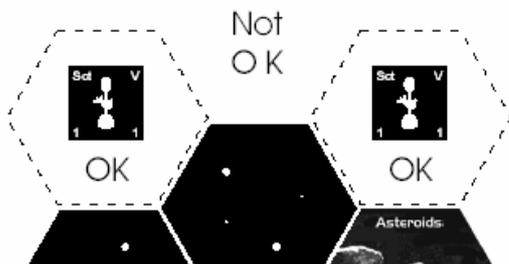
**Movimiento Entre Parejas de Agujeros de Gusano :** Una unidad puede mover desde un agujero de gusano a su agujero de gusano compañero y viceversa. Los agujeros de gusano que no son compañeros *no están conectados*. Por ejemplo, una unidad puede mover desde Aleph-Alfa a Aleph-Beta o desde Bet-Beta a Bet-Alfa, pero no podría mover desde Aleph-Alfa a Bet-Beta.



### ***Hexágonos Desconocidos.***

Solo las sondas de exploración y los cruceros, y las unidades agrupadas con ellos, pueden entrar en un hex. desconocido.

**Compartir los lados de los hex.:** Si es posible, el hex. desconocido debe compartir al menos 2 de sus lados con los bordes de hex. "conocidos" (mira la ilustración debajo). Observa que un hex. desconocido no pasa a ser "conocido" hasta la Fase de Exploración. Sin embargo, esta restricción no se aplica si el hex. desconocido está a 2 hex. de tu mundo natal.



**Nivel de Civilización:** El número de hex. desconocidos a los que tus unidades pueden entrar en cada Fase de Movimiento no puede exceder tu Nivel de Civilización.

**Sin hex.:** Si no hay hex. disponibles dentro de la caja de exploración, ninguna unidad podrá entrar en ningún hex. desconocido.

**Examinar la Caja:** Después de mover a un hex. desconocido, puedes examinar el contenido de la caja de exploración para ver si hay alguna cosa digna de ser descubierta.

### ***Movimiento de los Cazas.***

Un Caza debe volver a un mundo natal, colonia o estación amistosa cada dos turnos.



**Eliminado del Juego:** Un Caza que empieza la Fase de Movimiento en un hex. que contenga a tu mundo natal, colonias o estaciones puede moverse libremente. Sin embargo, un Caza que no empezase la Fase de Movimiento en un hex. con uno de tus planetas o estaciones debe acabar la Fase de Movimiento en un hex. que sí los contenga. Así, cualquier Caza que no pueda hacerlo será eliminada del juego.

### ***Movimiento Bloqueado.***

**Unidades que Bloquean:** Las naves de guerra enemigas bloquean el movimiento de tus unidades. Además, una estación enemiga en un hex. de agujero de gusano bloquea tu movimiento si entras a través de su agujero de gusano compañero, o si intentas dejar el hex. y mover a su compañero. Todas las demás unidades no bloquean el movimiento y puedes ignorarlas a efectos de movimiento.

**Entrar:** Puedes mover libremente tus unidades a un hex. que contenga unidades de otro jugador.

**Salir:** Puedes mover tus unidades fuera de un hex. que contenga unidades que bloquean de otro jugador si dejas al menos 1 nave de guerra por cada unidad que bloquee que el otro jugador tenga allí. Por ejemplo, si el otro jugador tiene un crucero en el hex., deberías dejar un Caza y mover todas tus unidades restantes fuera del hex.

### ***Reglas Adicionales de Movimiento.***

**Agrupaciones:** No hay límite del número de unidades que puedes agrupar en un hex. Tus unidades pueden agruparse y desagruparse libremente durante tu Fase de Movimiento.

**Aterrizar:** Ninguna unidad puede aterrizar en un planeta.

### ***EJEMPLO DE MOVIMIENTO.***

En este ejemplo, tu Nivel de Civilización es 5, por lo que tu rango de movimiento variable es 3. Alude a la ilustración de la página 11.

**1:** Los cazas que no empezaron el turno en tu mundo natal, colonia o estación ahora deben mover a uno de tus planetas o estaciones. Debes mover los cazas desde el hex. de espacio vacío a cualquiera de los planetas de tu mundo natal o tu colonia en Mevtu.

**2:** El último turno, tu sonda de exploración descubrió un agujero negro; este turno te gustaría usar la sonda para explorar un hex. desconocido adyacente. Debes tirar un dado para determinar si el explorador puede salir del agujero negro. Si consigues una tirada de “1”, “2” o “3” el explorador puede mover al hex. desconocido. Sin embargo, si sacas “4” o más, la sonda permanecerá atrapada en el hex. del agujero negro durante el resto del turno. La sonda de exploración solo puede intentar escapar del agujero negro una vez por turno.

**3:** Para liberar a un planeta ocupado por el enemigo cerca de Aleph-Beta, quieres mover una gran agrupación de naves a través del agujero de gusano Aleph-Alfa. Sin embargo, tu oponente, Kevin, ha bloqueado Aleph-Alfa con una estación de sistemas y 2 cazas. Entonces decides dejar 2 cazas y 1 nave de asalto en el hex., para contener a las unidades enemigas que bloquean, y mover el resto de la agrupación a través del agujero de gusano hacia Aleph-Beta.

### **FASE DE EXPLORACIÓN.**

**Roba un Hex.:** Una sonda de exploración que ha entrado en un hex. desconocido durante la Fase de Movimiento puede ahora explorarlo. Por cada hex. desconocido que explores, roba aleatoriamente 1 hex. de la caja de exploración.

**Otra Región:** Si el hex. que has robado es un Mundo Natal u Otra Región, devuélvelo a la caja de exploración y coloca en su lugar un hex. de Espacio Vacío bajo la sonda. Sigue entonces las instrucciones de Otra Región de la página 14.

**Otros Hex.:** Si el hex. no es un Mundo Natal u Otra Región, colócalo bajo la sonda. Si el hex. es un Agujero de Gusano, sigue las instrucciones sobre agujeros de gusano de la página 17. Encontrarás una descripción detallada de cada tipo de hex. en la sección Terreno a partir de la página 14.

**Nivel de Civilización:** Durante la Fase de Movimiento, el número de hex. desconocidos en el que tus unidades pueden entrar no puede exceder tu Nivel de Civilización.

**Sin Hex.:** Si no hay hex. disponibles en la caja de exploración no se permiten exploraciones posteriores y ninguna unidad podrá entrar en un hex. desconocido.

### **FASE DE COLONIZACIÓN.**

**Establecimiento de la Colonia:** Si tienes una nave colonial en el hex. de un planeta deshabitado, puedes establecer una nueva colonia. Para hacerlo, elimina la nave colonial y coge la ficha de datos del planeta. Tu colonia comienza con un Nivel Industrial y Tecnológico de 1.

**Una por Planeta:** Solo se puede establecer una colonia por planeta. Mover naves coloniales adicionales a colonias o mundos natales no tiene efecto.

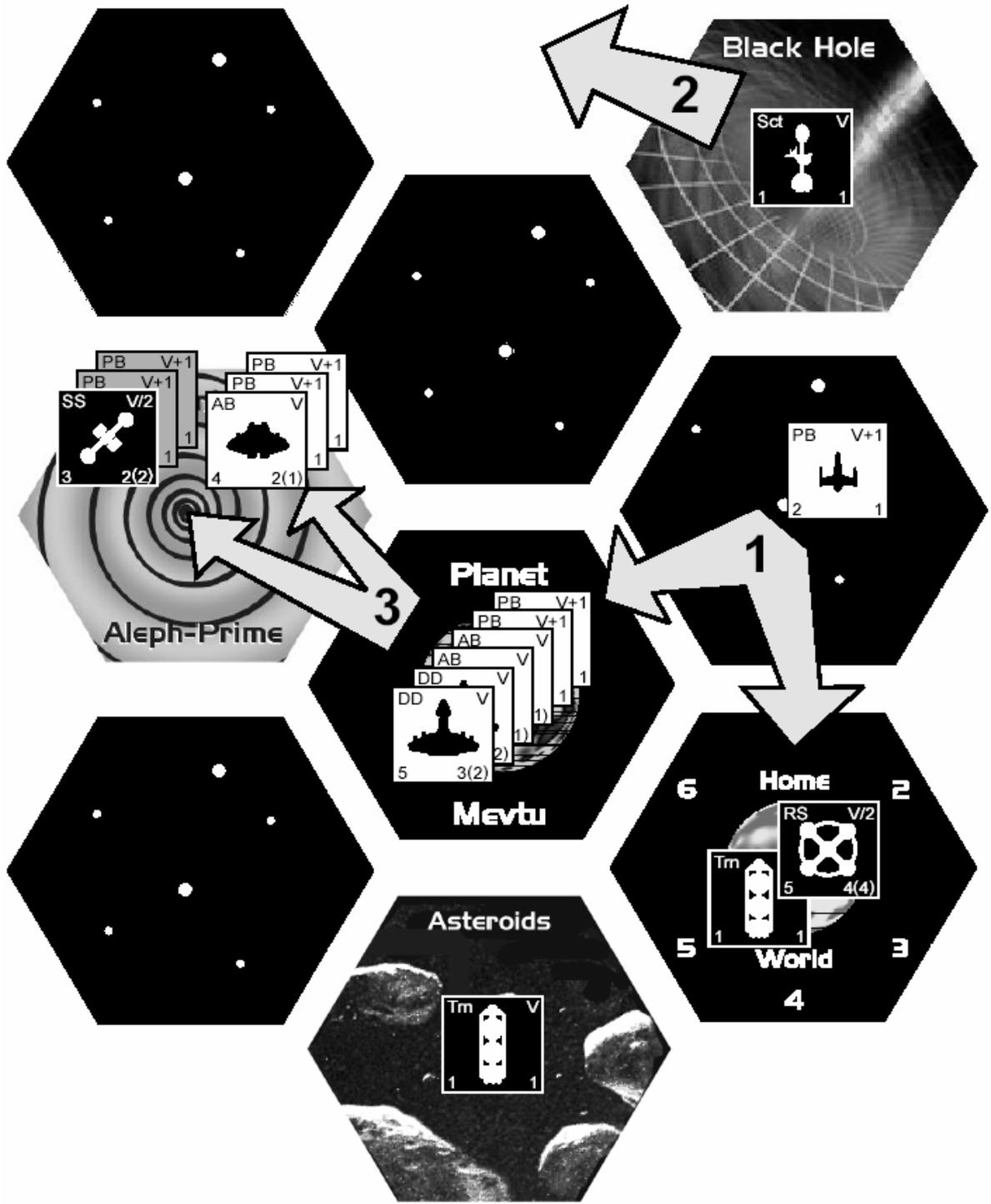


IMAGEN DE EJEMPLO DE MOVIMIENTO

## FASE DE COMBATE.

Cuando tus naves de guerra ocupen un hex. que contengan naves militares o estaciones enemigas, debes atacar *a todas* las unidades de ese hex. Si el hex. solo contiene naves coloniales, exploradores o transportes, tienes la opción de atacar o ignorar a estas unidades.

### **Vista Preliminar.**

El jugador en cuyo turno transcurren las acciones es el atacante, el otro jugador es el defensor.

El combate se resuelve en una serie de rondas. En cada ronda, el atacante tira un dado por cada nave de guerra atacante y el defensor un dado por cada una de sus unidades. Si el resultado de la tirada del atacante es menor, o igual, al rango de combate de sus naves de guerra, el defensor debe encajar 1 impacto. Asimismo, si la tirada del defensor es menor o igual al rango de combate de sus unidades, el atacante debe encajar un impacto.

Las rondas continúan hasta que todas las unidades de un lado u otro son eliminadas o se retiran. El combate también acaba si ninguna parte logra un impacto durante 3 rondas consecutivas.

Después de que la batalla acabe, si quedan naves de asalto atacantes en el hex. de un mundo natal o colonia enemiga, el atacante puede conquistar el planeta.

### **Escudos Arriba!**

Todas las unidades atacantes y defensoras comienzan la batalla con sus escudos al completo. Coloca un número de contadores de escudos igual a su rango de escudo al lado de cada unidad. Los escudos *no se regeneran entre rondas de combate*. Puedes encontrar el rango de escudo, si lo hay, de cada unidad entre paréntesis en la esquina inferior derecha de su contador y en la Tabla de Unidades de tu Listado de Tablas.



## **Ronda de Combate.**

Cada ronda de combate se divide en tres segmentos:

1. Fuego
2. Resolver los Impactos
3. Retirada

### **Fuego.**

**Atacante:** El atacante tira un dado por cada una de sus naves de guerra en combate. Si el resultado es igual, o menor, al rango de combate de la nave el defensor recibe un impacto. Por ejemplo, un crucero atacante consigue una tirada de “3”, así que el defensor encaja 1 impacto. Si el crucero hubiera sacado “5” o “6” habría fallado.

**Defensor:** El defensor tira 1 dado por cada unidad implicada en la defensa. Si el resultado es igual, o menor, al rango de combate de la unidad el atacante recibe un impacto. Por ejemplo, mientras se defiende una estación de sistemas abre fuego y obtiene una tirada de “2”, por lo que el atacante recibe 1 impacto.

### **Resolviendo los impactos.**

**Eliminar Escudos y Unidades:** Elimina 1 escudo o 1 unidad por cada impacto que causes a la flota de tu oponente. Primero el atacante elimina los escudos y unidades de la flota defensora. Después se procede igualmente eliminando los impactos conseguidos sobre escudos y unidades de la flota atacante. Solo puedes eliminar a una nave enemiga después de que todos sus escudos se hayan agotado.

### **Retirada.**

Primero el atacante, y entonces el defensor, pueden mover alguna de sus unidades fuera del hex. donde se produce la lucha a otro adyacente.

**Protegiendo Unidades:** Si eliges retirarte, debes dejar tras de ti al menos 1 nave de combate por cada nave de guerra del adversario en el hex. Si no puedes dejar detrás el número de naves requerido, no puedes retirarte.

**Final de la Batalla.**

**Una parte desaparecida:** Las rondas de combate continúan hasta que todas las unidades de un lado o de otro han sido eliminadas o se han retirado.

**Punto Muerto:** El combate también acaba si ninguna de las partes consigue un impacto durante 3 rondas de combate consecutivas. Llegados a este punto, el jugador atacante *debe retirar todas sus unidades*. En este caso, el atacante no necesita dejar ninguna unidad detrás de sí.

**Ninguna Nave de Combate:** Si al atacante pierde *todas* sus naves de guerra, él o ella *debe* retirar todas sus unidades restantes. En este caso, el atacante no necesita dejar ninguna unidad detrás de sí.

**Conquista Planetaria.**

**Naves de Asalto:** Durante tu Fase de Combate, si tus unidades están en un hex. que contiene un mundo natal o una colonia enemiga, y no quedan en ese hex. unidades del contrario, tus naves de asalto pueden conquistar el planeta. Las naves de asalto son las únicas unidades que pueden conquistar un planeta.

**Presas:** Coge la ficha de datos del planeta conquistado a tu oponente. El planeta mantiene su nivel industrial y tecnológico.

**EJEMPLO DE COMBATE.**

Has movido 2 cazas y 1 nave de asalto para atacar la estación de sistemas de Kevin y sus 2 cazas (mira el *Ejemplo de Movimiento* y su Ilustración en las páginas 10 y 11).

**Ronda 1.**

**Fuego:** Tiras los dados y consigues un “2” con tu nave de asalto, y “2” y “1” con los cazas. Esto causa 2 impactos en las unidades de Kevin. Por su parte Kevin logra un “1” con su estación de sistemas, y “1” y “5” con sus cazas, causándote 2 impactos.

**Resolviendo los impactos:** Tú resuelves los 2 impactos contra Kevin eliminando sus cazas. Kevin resuelve sus 2 impactos eliminando tu nave de asalto y su escudo.

**Ronda 2.**

Tus cazas logran ambos una tirada de “1”, causando 2 impactos. Mientras, la estación de sistemas de Kevin saca un “4” y falla. Tú eliminas sendos escudos de la estación.

**Ronda 3.**

Tus cazas sacan “1” y “5”, causando 1 impacto, y la estación de Kevin “2”, provocando 1 impacto más. Tú eliminas la estación de sistemas de Kevin, y él 1 de tus cazas. Has derrotado a tu adversario y tienes el caza superviviente en el hex.

	Tu flota	Flota de Kevin	
Eliminado Primera Ronda			Eliminado Tercera Ronda
Eliminado Primera Ronda			Eliminado Segunda Ronda
Eliminado Tercera Ronda			Eliminado Segunda Ronda
			Eliminado Primera Ronda
			Eliminado Primera Ronda

EJEMPLO DE COMBATE

## Terreno.

### AGUJEROS DE GUSANO.

Los Agujeros de Gusano son portales transdimensionales a distantes regiones de la galaxia. Los Agujeros de Gusano siempre vienen en parejas: el agujero de gusano “Alfa” y su compañero “Beta”.

#### *Colocando el Agujero de Gusano “Beta”.*

Cuando descubres un agujero de gusano, coloca el agujero de gusano “Alfa” bajo la sonda de exploración. Para determinar la localización de su compañero “Beta” procede como sigue:

#### **1. Selecciona el Mundo Natal de otro jugador.**

Tira un dado para elegir el mundo natal de otro jugador: “1” o “2” para el jugador de tu izquierda; “3” o “4” para el jugador frente a ti; y “5” o “6” para el jugador a tu derecha. Si sólo hay 3 jugadores: “1”, “2” o “3” para el jugador a tu izquierda; “4”, “5” o “6” para el jugador a tu derecha. Si sólo hay 2 jugadores, el mundo natal del otro jugador es seleccionado automáticamente.

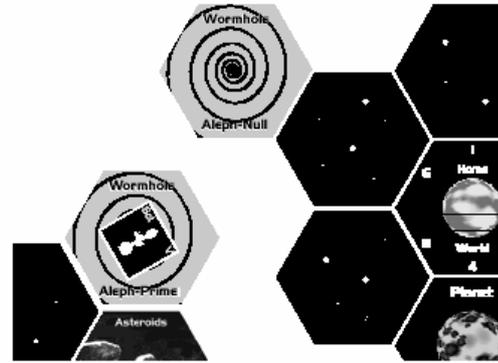
#### **2. Selecciona un lado del hex. del Mundo Natal.**

Tira un dado para elegir un lado del hex. del mundo natal seleccionado: “1” para el borde del hex. marcado como “1”, “2” para el marcado como “2”, y así sucesivamente.

#### **3. Coloca el Agujero de Gusano “Beta”.**

Coloca el agujero de gusano “Beta” al que llegar en el primer hex. desconocido directamente en frente al borde señalado.

**Ejemplo:** Mueves un explorador a un hex. desconocido y robas el agujero de gusano marcado como “Aleph-Alfa”. Tiras un dado para seleccionar el mundo natal de otro jugador y el resultado es “6”: el jugador de tu derecha. Tiras otro dado para seleccionar uno de los bordes del hex. de su mundo natal, el resultado es otra vez “6”. Moviendo directamente desde este lado del hex., colocas “Aleph-Beta” en el primer hex. desconocido al que llegas.



#### *Movimiento.*

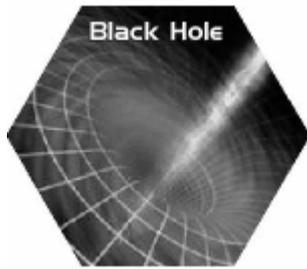
**Un Punto de Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar a un agujero de gusano desde un hex. adyacente. Una unidad puede gastar 1 punto de movimiento para mover desde un agujero de gusano a su compañero. Mover al agujero de gusano compañero es opcional; una unidad puede mover normalmente hacia fuera de un agujero de gusano hacia un hex. adyacente.

**Movimiento Entre Parejas de Agujeros de Gusano:** Una unidad sólo puede mover entre un agujero de gusano específico y su compañero. Los demás agujeros de gusano no están conectados. Por ejemplo, una unidad puede mover desde Aleph-Alfa a Aleph-Beta o desde Bet-Beta a Bet-Alfa, pero no entre Aleph-Alfa y Bet-Beta.

### AGUJERO NEGRO.

Los agujeros negros son estrellas gigantes que se han colapsado y que ejercen un poderoso campo gravitacional del que es difícil de escapar.

**Movimiento:** Entrar en un hex. de agujero negro no cuesta puntos de movimiento, pero debes parar después de entrar. Tira un dado por cada unidad que intente abandonar un agujero negro. Si el resultado es menor, o igual, que el rango de movimiento de la unidad, puedes mover la unidad a un hex. adyacente donde debe parar. Si el resultado es mayor que el rango de movimiento de la unidad, la unidad permanece atrapada en el hex. del agujero negro. La unidad puede tirar una vez por cada turno de movimiento hasta que consiga una puntuación lo suficientemente baja como para escapar del agujero negro.



### ESPACIO VACÍO.

EL Espacio Vacío no contiene nada útil o interesante.

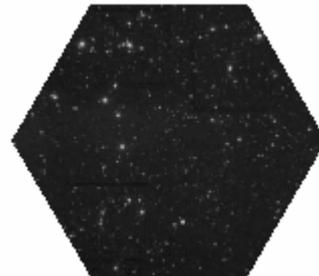
**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de espacio vacío.

### ASTEROIDES.

Los asteroides son los restos pétreos de un planeta destruido. Contienen recursos minerales fácilmente accesibles.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de asteroides, donde entonces deben parar.

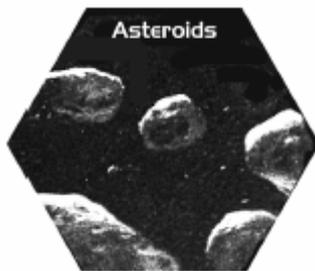
**Minería:** Si tienes un transporte en un hex. de asteroides y un transporte en tu mundo natal, recibes un bono de 4 UPI. Mira las reglas de Bono por Transporte en la página 7.



### ESTRELLA DE NEUTRONES.

Las Estrellas de Neutrones son estrellas de tamaño medio que se han colapsado. Puedes usar la fuerte (pero no abrumadora) tracción gravitatoria de una estrella de neutrones para conseguir un efecto impulsor.

**Movimiento:** No hay coste de puntos de movimiento para entrar a un hex. de estrella de neutrones y no hay penalizaciones por salir.



### ESPACIO NULO.

El Espacio Nulo es una inversión del espacio-tiempo continuo que impide la existencia de materia normal.

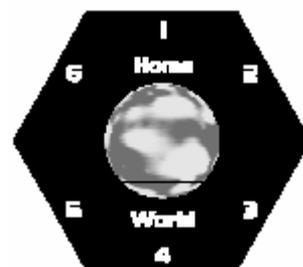
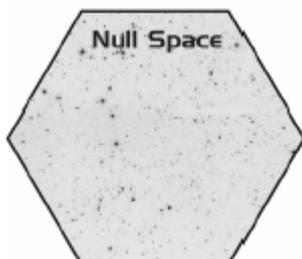
**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de espacio nulo.

**Destrucción:** Cualquier unidad que se encuentre en un hex. de espacio vacío es eliminada inmediatamente.



### MUNDO NATAL.

Trata a un hex. de mundo natal robado de la caja de exploración como un hex. de Otra Región; no lo trates como un planeta deshabitado. Sigue las reglas sobre los hex. de Otra Región en la página 14.



## NEBULOSA.

Las Nebulosas son nubes de polvo ionizado que dificultan la navegación y hacen el combate imposible.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de nebulosa, donde debe parar entonces. Una unidad sólo puede mover 1 hex. cuando abandona un hex. de nebulosa.

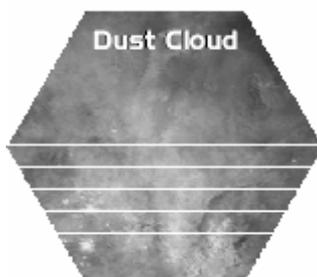
**Combate:** Una nave de guerra en un hex. de nebulosa no puede atacar a cualquier otra unidad.



## NUBE DE POLVO.

Las Nubes de Polvo son regiones del espacio con densidades anormalmente altas de polvo y gases.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 2 puntos de movimiento para entrar en un hex. de nube de polvo. Aunque si se trata de una sonda de exploración, que entró en un hex. desconocido y que resultó una nube de polvo, sólo tendría que gastar 1 punto de movimiento. Una unidad con un rango de movimiento de 1 puede gastar su movimiento completo para entrar en un hex. de nube de polvo.



## OTRA REGIÓN.

Todos los jugadores comienzan el juego separados en sus propias regiones de la galaxia. La relación física de una región con otra comienza cuando robas un hex. de Otra Región de la caja de exploración. Para saber qué otra

región has descubierto, y cómo se une con la tuya, sigue este procedimiento:

### 1. Devuelve el Hex. de Otra Región.

No conectes el hex. de Otra Región con tu región. En vez de eso, devuélvelo a la caja de exploración.



### 2. Coge un Hex. de Espacio Vacío.

Toma un hex. de espacio vacío de la caja y colócalo bajo tu sonda de exploración.

### 3. Determinar Región.

**Izquierda o Derecha:** La región que has descubierto contendrá el mundo natal del jugador a tu izquierda o derecha. Tira un dado para determinar cuál de ellos: "1", "2" o "3" para izquierda; "4", "5" o "6" para derecha.

**Ejemplo:** Mueves una sonda de exploración a un hex. desconocido y robas un hex. de Otra Región. Tu región aún no está conectada con la del jugador de tu izquierda o derecha, por lo que tira un dado para determinar a la región de qué jugador te has conectado. El resultado es "2", por lo que tu región se conectará a la del jugador de tu izquierda.

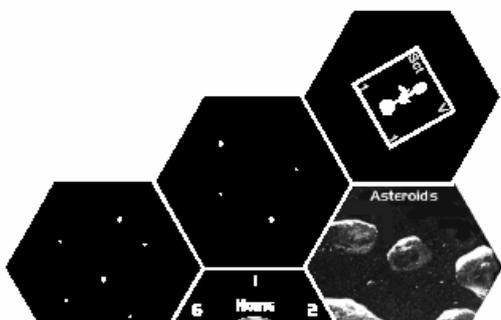
**Ya conectados:** Si tu región ya está conectada al jugador de tu izquierda, tu región se conectará automáticamente con el de tu derecha, y viceversa. Si tu región ya está conectada a la región de ambos jugadores, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieras descubierto un hex. de espacio vacío.

### 4. Determinar el Encaramiento del Explorador.

**En la dirección opuesta a tu Mundo Natal:** Coloca tu sonda de exploración en el hex. de espacio vacío para que esté encarando en dirección opuesta a tu mundo natal. Si encarar a tu explorador de esta manera causa que apunte directamente a donde se unen 2 lados del hex.,

tira un dado para señalar hacia el lado de qué hex. se encarará: “1”, “2” o “3” para la izquierda; y “4”, “5” o “6” para la derecha.

**Ejemplo:** Devuelve el hex. de Otra Región a la caja de exploración y lo sustituyes por un hex. de espacio vacío. Colocas a tu explorador en el hex. de espacio vacío, encarando hacia el lado opuesto de tu mundo natal. Después de que esto provoque que se encare entre los 2 bordes de un mismo hex., tira un dado para determinar hacia qué borde encarar. Sacas un “4”, por lo que tu explorador encarará el lado del hex. de su derecha.

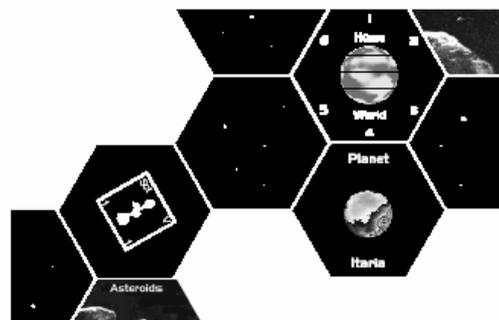


**Hex. no Explorados:** Tu sonda de exploración no debe estar encarado hacia cualquier hex. que sea parte de tu región. Si tu explorador encara un hex. explorado de tu región, a cualquier distancia, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieras descubierto un hex. de espacio vacío.

#### 5. Determinar el lado del Hex. de otros Mundos Natales.

**Tira un Dado:** Determina a qué hex. del borde de la región del mundo natal del otro jugador está encarando tu explorador. Tira un dado para determinar qué hex. del borde: “1” para el hex. del borde marcado como “1”, “2” para el hex. marcado como “2”, y así sucesivamente. Entonces pon las dos regiones juntas y únelas por el lado en que tu explorador está encarando el hex. correspondiente del borde de la región del otro jugador.

**Ejemplo:** Tiras un dado y tu resultado es “5”. Pones juntas tu región y la del otro jugador por su hex. de la línea marcada como “5” (borde numerado del mundo natal del otro jugador), uniendo este hex. por el lado que tu sonda de exploración está encarando.



**Solapamiento:** Si las dos regiones no pueden unirse porque los hex. se solapan, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieses descubierto espacio vacío (¿?).

**Una única Región:** El resultado final de estos 5 pasos es que las dos regiones pasan a ser consideradas como una misma región compartida por ambos jugadores. Todos los hex. en la región articulada son ahora parte de tu región.

#### PLANETA.

Cualquier planeta, otro como un mundo natal, que robas de la caja de exploración es un planeta deshabitado.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar al hex. de un planeta.

**Colonización:** Puedes colonizar un planeta deshabitado moviendo una de tus naves coloniales hasta el hex. del planeta. Sigue las reglas de la Fase de Colonización en la página 10.

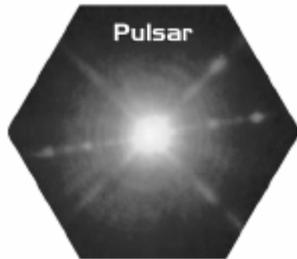


#### PÚLSAR.

Los Púlsars emiten poderosos e impredecibles estallidos de energía que pueden destruir unidades sin escudos.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de púlsar.

**Destrucción:** Tira un dado por cada unidad sin escudo que entre en un hex. de púlsar o que empiece allí su Fase de Movimiento. Un número par como resultado indica que la unidad es destruida. Las naves sin escudo son las sondas de exploración, transportes, naves coloniales y cazas.



## Unidades.

### *Acorazado (ACO)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	7	<b>Coste de UPI:</b>	18
<b>Ataque:</b>	5	<b>Defensa:</b>	5
<b>Escudos:</b>	4	<b>Movimiento:</b>	V

Un acorazado es el tipo de nave de guerra más grande.

### *Caza (CAZ)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	2	<b>Coste de UPI:</b>	2
<b>Ataque:</b>	1	<b>Defensa:</b>	1
<b>Escudos:</b>	0	<b>Movimiento:</b>	V+1

Un Caza es una pequeña y rápida aeronave de combate. Dispone de un limitado soporte vital, por lo que debe regresar a uno de tus planetas o estaciones cada vez que la unidad empiece su Fase de Movimiento en un hex. que no tenga planetas o estaciones propios o amistosos.

#### *Movimiento.*

**Eliminado del Juego:** Un Caza que empiece la Fase de Movimiento en un hex. que contenga a tu mundo natal, colonias o estaciones puede moverse libremente. Sin embargo, un Caza que no empiece la Fase de Movimiento en un hex. con uno de tus planetas o estaciones *debe* acabar la Fase de Movimiento en un hex. que sí los contenga. Así, cualquier Caza que no pueda hacerlo será eliminada del juego.

### *Crucero (CC)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	6	<b>Coste de UPI:</b>	14
<b>Ataque:</b>	4	<b>Defensa:</b>	4
<b>Escudos:</b>	3	<b>Movimiento:</b>	V

Un crucero es el segundo tipo de nave de guerra más grande.

### *Destructor (DST)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	5	<b>Coste de UPI:</b>	10
<b>Ataque:</b>	3	<b>Defensa:</b>	3
<b>Escudos:</b>	2	<b>Movimiento:</b>	V

Un destructor es el tercer tipo de nave de guerra más grande.

### *Estación Galáctica (EG)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	8	<b>Coste de UPI:</b>	24
<b>Ataque:</b>	0	<b>Defensa:</b>	6
<b>Escudos:</b>	6	<b>Movimiento:</b>	V/2

Una estación galáctica es el tipo de estación más grande.

### *Estación Regional (ER)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	5	<b>Coste de UPI:</b>	12
<b>Ataque:</b>	0	<b>Defensa:</b>	4
<b>Escudos:</b>	4	<b>Movimiento:</b>	V/2

Una estación regional es un tipo de estación de tamaño medio.

### *Estación de Sistemas (ES)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	3	<b>Coste de UPI:</b>	6
<b>Ataque:</b>	0	<b>Defensa:</b>	2
<b>Escudos:</b>	2	<b>Movimiento:</b>	V/2

Una estación de sistemas es el tipo de estación de tamaño más pequeño.

### *Nave de Asalto (NA)*



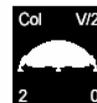
<b>Nivel Tecnológico:</b>	4	<b>Coste de UPI:</b>	6
<b>Ataque:</b>	2	<b>Defensa:</b>	2
<b>Escudos:</b>	1	<b>Movimiento:</b>	V

Una nave de asalto es una nave de guerra con capacidad de vuelo atmosférico. Esta es la única unidad que puede conquistar los mundos natales o colonias de otro jugador.

#### *Conquista Planetaria.*

**Presas:** Coge la ficha de datos del planeta conquistado a tu oponente. El planeta mantiene sus niveles industrial y tecnológico.

### *Nave Colonial (COL)*



<b>Nivel Tecnológico:</b>	2	<b>Coste de UPI:</b>	8
<b>Ataque:</b>	0	<b>Defensa:</b>	0
<b>Escudos:</b>	0	<b>Movimiento:</b>	V/2

Una nave colonial es una nave espacial diseñada para trasladar recursos y personal a un planeta deshabitado con el objetivo de poner en marcha

una nueva colonia. La propia nave se pierde cuando se establece la colonia.

**Colonización.**

Si tienes una nave colonial en el hex. de un planeta deshabitado, puedes establecer una nueva colonia. Para hacerlo, elimina la nave colonial y coge la ficha de datos del planeta. Tu colonia comienza con un Nivel Industrial y Tecnológico de 1.

Mira las reglas de Bonos por Transporte en la página 7.

**Tabla de Bonus por Transporte.**

Localización del Trn.	Bonus UPI.
Tu Mundo Natal	Sin bono, pero requerido
Tus colonias	2 UPI.
Asteroides	4 UPI.
Mundo Natal Alienígena	8 UPI.

**Sonda de Exploración (SE)**



**Nivel Tecnológico:** 1    **Coste de UPI:** 6  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 1  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V

Una sonda de exploración es una nave espacial equipada con los sensores e instrumentos necesarios para explorar el espacio. Los exploradores son los únicos que pueden explorar un hex. desconocido. Comienzas la partida con 3 sondas de exploración.

**Hex. Desconocidos.**

Sólo los exploradores, y las unidades agrupadas con ellos, pueden entrar en un hex. desconocido. Si es posible, el hex. desconocido debe limitar, al menos, por 2 lados con otros hex. conocidos. El número de hex. desconocidos en que tus unidades pueden entrar cada Fase de Movimiento no puede exceder a tu nivel de civilización. Si no hay más hex. en la caja de exploración, ninguna unidad puede entrar en un hex. desconocido.

**Transporte (TRN)**



**Nivel Tecnológico:** 1    **Coste de UPI:** 4  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 1  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V

Esta es una gran nave espacial con capacidad de aprovechar los recursos mineros de los asteroides y comerciar con tus colonias y culturas alienígenas. Comienzas la partida con 2 transportes.

**Bonus por Transportes.**

Puedes aumentar la capacidad de tu Mundo Natal para producir nuevas unidades por mantener Transportes en hex. de asteroides, colonias, y mundos natales alienígenas. Cuando construyas nuevas unidades, tu mundo natal puede exceder su Nivel Industrial por un número de UPI igual a tu bonus por transporte.

**CRÉDITOS.**

Un juego de:

Interformic Games

Traducción y redacción de las reglas originales  
en inglés a cargo de:

Oz

Arreglos finales de la presente edición (v 1.0):

Jack

## InterSpace.

### REGLAS ESTÁNDAR.

Estas son las reglas estándar para jugar a InterSpace. Usa estas reglas una vez que domines las Reglas Básicas o si eres un jugador experimentado que busca un juego más sustancioso. Cuando ya estés cómodo con las Reglas Estándar, prueba añadir alguna o todas de las Reglas Opcionales Avanzadas.

Estas son las diferencias entre las reglas Básicas y Estándar:

**Fase Económica:** Cada turno comienza con una fase económica común en la que todos los jugadores llevan simultáneamente los “negocios” de sus civilizaciones. Los planetas tienen más opciones durante esta fase que en la Fase Económica del juego Básico. Ahora un planeta puede guardar UPIs de un turno para el siguiente. Además de UPIs, tus colonias pueden producir Mineral que puedes convertir en UPI. Un planeta puede construir unidades e investigar ambos niveles, industrial y tecnológico, en el mismo turno. Sin embargo, no puedes colocar en el mapa las nuevas unidades que construyas hasta el turno siguiente. Mira las reglas de la Fase Económica.

**Bonos por Transporte:** En las Reglas Estándar no hay Bonos por Transporte. Ahora los Transportes se encargan de explotar los filones de los asteroides en busca de Mineral, y de trasladar su carga a un planeta para refinarla y convertirla en UPIs. También puedes usar tus Transportes para trasladar Mineral y UPIs entre planetas. Y puedes fabricar Bienes de Negocios (Mercancías) para transportarlos hasta tus compañeros de negocios alienígenas. Mira la página de unidades para una descripción de los transportes.

**Restricciones por desarrollo de la Civilización:** En las Reglas Estándar no hay restricciones por desarrollo de la civilización. Si los cambios en el nivel tecnológico de un planeta incrementan tu nivel de civilización, el planeta no está penalizado en el siguiente turno.

**Apoyo y Abastecimiento:** Tus naves no pueden mover más allá del rango de apoyo y abastecimiento de tus planetas y estaciones. En una partida Estándar harás frente al desafío de construir y defender una infraestructura de colonias y estaciones con el fin de que tu civilización se expanda en el espacio. Mira las reglas de apoyo y abastecimiento.

**Contacto:** Tus naves de guerra ya no están obligadas a atacar a otras naves de combate alienígenas que estén en su mismo hex. Puedes elegir coexistir pacíficamente con otro jugador y defender conjuntamente un hex. compartido contra un tercer jugador. Mira las reglas de Contacto.

**Combate:** Las reglas de combate son algo distintas en las reglas Estándar. Atacante y defensor dividen sus flotas en 3 zonas de diferente intensidad de batalla. Y las unidades de mayor tecnología reciben la ventaja de hacer fuego inicial en cada ronda de combate. Mira la sección de Combate.

**Conquista Planetaria:** Ahora los planetas tienen la oportunidad de defenderse a sí mismos contra naves de asalto invasoras. Mira las reglas de Conquista.

**Naves de Guerra:** Los destructores tienen ahora la opción de atacar unidades protegidas, pero a costa de un escudo. Los cruceros pueden explorar hex. desconocidos, como las sondas de exploración, y además ignoran los límites de apoyo y abastecimiento. Los acorazados pueden bombardear planetas. Mira la Descripción de Unidades.

**Contadores de Recursos:** En una partida Estándar se usarán los contadores de UPIs, Minerales y Bienes de Negocios.

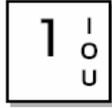
## **CONTENIDOS.**

Definiciones .....	3	Mundo Natal .....	25
Material .....	5	Nebulosa .....	26
Hexágonos .....	5	Nube de Polvo .....	26
Caja de Exploración .....	5	Otra Región .....	26
Fichas de Unidades .....	5	Planeta .....	27
Otros Contadores .....	5	Púlsar .....	27
Cartas .....	6	Unidades .....	28
Dados .....	6	ACO.....	28
Comenzando.....	7	CAZ.....	28
Funcionamiento de la partida.....	8	CC .....	28
Turno de juego .....	8	DST .....	28
Ganando la partida.....	8	EG .....	29
Fase Económica.....	8	ER.....	29
Fase de Movimiento.....	9	ES .....	29
Fase de Acción .....	12	NA .....	29
Ejemplo de Movimiento.....	16	COL.....	29
Fase de Exploración.....	17	SE .....	30
Fase de Colonización .....	17	TRN .....	30
Fase de Contacto.....	17	Créditos.....	31
Fase de Combate.....	18		
Unidades Especiales y Tácticas .....	21		
Reglas adicionales.....	23		
Terreno.....	24		
Agujeros de Gusano.....	24		
Agujero Negro .....	24		
Asteroides.....	25		
Espacio Nulo .....	25		
Estrella de Neutrones .....	25		
Espacio Vacío.....	25		

## DEFINICIONES.

### **Unidades de Producción Industrial (UPIs):**

Esto representa la energía y los materiales que necesitas para construir unidades, refinar Minerales y desarrollar tu economía.



**Minerales:** Los Minerales son metales valiosos que pueden ser extraídos de colonias y asteroides. Los Minerales no valen por sí mismos, pero puedes refinarlos para cambiarlos por UPIs.



**Bienes de Negocio:** Los Bienes de Negocio representan una miscelánea de productos industriales y de consumo. Los Bienes de Consumo no son caros de fabricar para ti, pero pueden ser realmente valiosos para otro jugador.



**Recursos:** UPIs, Minerales, y Bienes de Negocio son recursos y pueden ser acarreados por transportes.

**Nivel Industrial:** El Nivel Industrial de un mundo natal o colonia representa su población y bases económicas. El nivel industrial de un planeta determina *cuantas* UPIs (y Minerales en el caso de una colonia) produce cada turno.

**Nivel Tecnológico:** El nivel tecnológico de un mundo natal o colonia representa la pericia técnica de su industria. El nivel tecnológico de un planeta determina *qué tipo* de unidades puede construir.

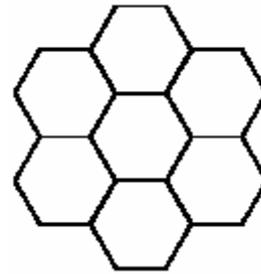
**Nivel de Civilización:** Esto representa el conocimiento técnico de una civilización en conjunto. Tu Nivel de Civilización es igual al nivel tecnológico más alto desarrollado por cualquier planeta que controles. Tu Nivel de Civilización nunca puede decrecer, aún cuando pierdas el control del planeta de mayor nivel tecnológico.

**Mundo Natal:** Este es el lugar de nacimiento de tus especies. Tu Mundo Natal produce UPI, pero no Minerales.

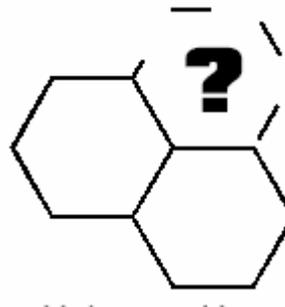
**Colonia:** Este es un planeta poblado por inmigrantes de otro planeta. Una colonia tiene recursos mineros fácilmente accesibles, y produce UPI y Minerales.

**Planeta deshabitado:** Cualquier planeta extraído de la caja de exploración está inicialmente deshabitado. Puedes usar una Nave de Colonización para colonizar un planeta deshabitado.

**Región:** Esta es un área del espacio que está compuesta de hex. contiguos completamente rodeados por hex. desconocidos. Cada jugador comienza la partida en una región separada del espacio.



**Hexágono desconocido:** Cualquier área de hexágonos justo fuera del borde de una región, es un hex. desconocido.



**Caja de exploración:** Usa un contenedor opaco para guardar los hex. no usados al principio de la partida. Cuando exploras un hex. desconocido, saca un nuevo hex. de la caja de exploración.

**Unidades:** Hay 2 tipos de unidades: *aeronaves* y *estaciones*.

**Aeronaves:** Hay dos tipos de aeronaves: *naves de guerra* y *naves civiles*. Las naves civiles son: Sondas de Exploración (SE), Transportes (TRN), y Naves Coloniales (COL). Los marcadores de naves civiles y estaciones tienen una silueta coloreada y un fondo negro.

**Naves de guerra:** Hay 5 tipos de naves de guerra: Cazas (CAZ), Naves de Asalto (NA), Destruyores (DST), Cruceros (CC), y Acorazados (ACO). Sólo las naves de guerra

pueden usar su nivel de combate para atacar a otras unidades. Sólo las Naves de Asalto pueden conquistar planetas de otros jugadores. Los marcadores de naves de guerra tienen la silueta negra en un fondo coloreado.

**Estaciones:** Son grandes instalaciones de apoyo y defensa espacial. Una estación puede proporcionar apoyo logístico a todas las naves amistosas dentro de su rango de apoyo y abastecimiento. Hay 3 clases de estaciones: Estaciones de Sistemas (ES), Estaciones Regionales (ER), Estaciones Galácticas (EG).

**Rango de Apoyo y Abastecimiento:** La habilidad de un mundo natal, colonia o estación de proporcionar apoyo logístico a tus unidades más lejanas es representada por el rango de apoyo y abastecimiento del planeta o estación.

**Sondas de Exploración o Exploradores (SE):** Esta es una nave espacial equipada con los sensores e instrumentos necesarios para explorar el espacio. Exploradores y Cruceros son las únicas unidades que pueden explorar un hex. desconocido.



**Transportes (TRN):** Esta es una gran nave espacial con capacidad de trasladar recursos. Un Transporte puede cargar hasta 6 marcadores de recursos en cualquier combinación. Un transporte también puede explotar los filones mineros de los asteroides en busca de Minerales.



**Naves Coloniales (COL):** Esta es una nave espacial diseñada para trasladar recursos y personal a un planeta deshabitado con el objetivo de poner en marcha una nueva colonia. La propia nave se pierde cuando se establece la colonia.



**Caza (CAZ):** Esta es una pequeña y rápida aeronave de combate, barata de construir pero fácil de derribar. Dispone de un limitado soporte vital, por lo que debe regresar a uno de tus planetas o estaciones cada vez que la unidad empiece su Fase de Movimiento en un hex. que no tenga planetas o estaciones propios o amistosos.

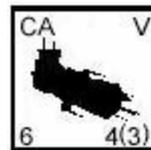


**Nave de asalto (NA):** Con capacidad de vuelo atmosférico, esta nave de guerra es la única unidad que puede conquistar los mundos natales o colonias de otro jugador.

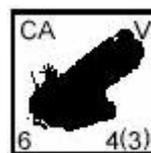
**Destructor (DST):** Construido para un combate agresivo, esta nave de guerra puede cargar en la batalla y entablar combate con objetivos protegidos. Sin embargo, debe perder 1 escudo cada vez que lo haga.



**Crucero (CC):** Esta nave de guerra está diseñada para misiones a larga distancia y de exploración. Es la única nave que puede ignorar el rango de apoyo y abastecimiento, y la única unidad, aparte de la Sonda de Exploración, que puede explorar hex. desconocidos.



**Acorazado (ACO):** Las armas pesadas de esta nave de guerra le permiten bombardear un planeta. Un bombardeo exitoso reduce el nivel industrial de un planeta en 1 y elimina a todas las unidades del planeta de la sección de Recursos y Nuevas Unidades.



## Material.

### HEXÁGONOS.

**Interconexión:** El mapa de *InterSpace* está confeccionado con hexágonos. Todos los hex. están completamente interconectados, y pueden estar físicamente unidos a otros por cualquier lado.

**Tipos de Hexágonos:** Hay 108 hex. en total: 4 de Otras Regiones, 6 Asteroides, 3 Agujeros Negros, 3 Nubes de Polvo, 58 de Espacio Vacío, 4 Mundos Natales, 3 Nebulosas, 3 Estrellas de Neutrones, 3 de Espacio Nulo, 12 Planetas, 3 Púlsars, y 6 Agujeros de Gusano. Cada tipo de hex. es descrito en la sección *Terreno*.

### CAJA DE EXPLORACIÓN.

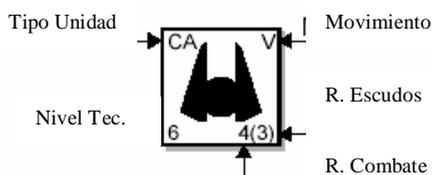
Usa un contenedor opaco como Caja de Exploración. La caja debe ser lo suficientemente grande como para guardar todos los hexágonos.

### FICHAS DE UNIDADES.

Cada ficha de unidad representa individualmente una estación o un grupo de naves. Hay 11 tipos de unidades en *InterSpace*. Cada tipo es descrito en la Tabla de Unidades del listado de Tablas.

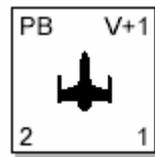
**Límite:** El número de unidades que se pueden tener en juego en cualquier momento está limitado por el número de fichas de unidades que tengas.

**Valores:** Cada ficha de unidad tiene su silueta en el centro, el tipo de unidad en la esquina superior izquierda, su rango de movimiento en la esquina superior derecha, su nivel tecnológico en la esquina inferior izquierda, y su capacidad de combate en la esquina inferior derecha. Si la unidad posee escudos, su rango de escudo se muestra entre paréntesis a continuación de su puntuación de combate.



**V y V/2:** Un rango de movimiento “V” significa que la unidad usa tu rango de movimiento variable. Un rango de movimiento “V/2” significa que el rango de movimiento de la unidad es la mitad, redondeando hacia arriba, de tu rango de movimiento variable. Mira las *Reglas de Movimiento Variable*.

**Naves de Guerra:** Las naves militares tienen una silueta negra sobre un fondo coloreado, mientras que todas las demás unidades tienen una silueta coloreada sobre fondo negro. Las naves de guerra son las únicas unidades que pueden usar su capacidad de combate tanto para ataque como para defensa. El resto de unidades solo pueden utilizar su rango de combate para defenderse. Para aclarar, el rango de combate de cada unidad es dividido en una columna de ataque y otra de defensa en la Tabla de Unidades de tu Listado de Tablas.



NAVE DE COMBATE



NAVE CIVIL

### OTROS CONTADORES.

**UPIs:** Estos contadores vienen con 3 denominaciones: 1, 5 y 10 UPIs.

**Bienes de Negocio:** Cada uno de estos contadores representa 1 o 5 bienes de negocio. El número de bienes de negocio que puedes tener en juego en cualquier momento está limitado al número de contadores de bienes de negocio que tengas. Mira las reglas sobre Límite de Contadores.

**Minerales:** Cada uno de estos contadores representa 1, 5 o 10 de Mineral.

**Escudos:** Usa contadores de escudos durante una batalla para estar al corriente del número de escudos que cada unidad tiene. Mira la sección de *Combate*.



**Nivel Industrial y Nivel Tecnológico:** Usa estos contadores para señalar los niveles

industriales y tecnológicos de un planeta colocando uno de cada tipo en la sección numerada de la Ficha de Datos del Planeta.

**Contadores Opcionales:** No usarás los marcadores opcionales blancos y negros en el juego *Estándar*.

### CARTAS.

**Listado de Tablas:** Reparte a cada jugador un listado de tablas. Estos listados tienen la Tabla de Unidades, Tabla de Efectos del Terreno, Tabla de Bonus por Transportes, y Tabla de Rango de Movimiento Variable impresos por un lado, y el Sumario del Juego, Tabla de Investigación del Nivel Tecnológico, Tabla de Investigación del Nivel Industrial y la Tabla de Minería en Asteroides por el otro. Estas son las únicas tablas que necesitarás en el juego *Estándar*.

**Ficha de Datos de Planetas:** Hay 16 fichas de datos de planetas, 1 por cada planeta. Coloca los contadores de Nivel Industrial y Nivel Tecnológico en el casillero correspondiente de la ficha para estar al corriente de los niveles industrial y tecnológico del planeta. Coloca los recursos y unidades recientemente construidas en el espacio de la ficha marcado como “*Recursos y Nuevas Unidades*”.

### DADOS.

Necesitarás muchos dados de 6 caras para jugar a *InterSpace*. Mientras más, mejor.

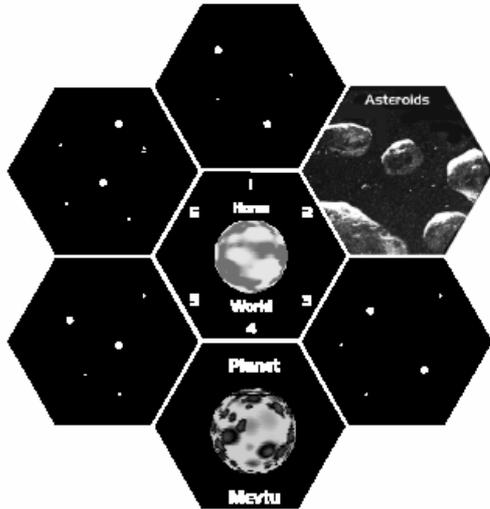


**Fichas Opcionales:** En el juego *Estándar* no se usarán las cartas de Objetivo Alienígena, Ruptura, Resultado de Colonización, o Encuentro.

## Comenzando.

### PREPARACIÓN DEL JUGADOR.

**Hexágonos:** Cada jugador comienza con 7 hex.: 1 mundo natal, 1 planeta, 1 asteroide, y 4 de espacio vacío. Coloca tu mundo natal frente a ti y une unos hex. a otros como se muestra abajo. No importa cómo los dispongas mientras que tu mundo natal acabe en el centro rodeado por los otros 6 hex.



**Ficha de Datos de Planetas:** Toma la ficha de datos de tu mundo natal y del planeta. Coge además 2 contadores de Nivel Industrial y 2 de Nivel Tecnológico.

**Mundo Natal:** Tu mundo natal comienza con un Nivel Industrial de 8 y un Nivel Tecnológico de 3. Coloca un contador de Nivel Industrial en la casilla señalada como “8” de tu Ficha de Datos de Mundo Natal y coloca un contador de Nivel Tecnológico en la casilla marcada como “3”.

**Colonia Inicial:** El planeta es tu primera colonia. Comienza con un nivel Industrial y Tecnológico igual a 2. Coloca un marcador de Nivel Industrial y Tecnológico en la casilla “2” de la ficha de datos del planeta.

**Unidades:** Comienzas con 3 Sondas de Exploración, 2 Transportes y 1 Estación de Sistemas. Puedes colocarlas en cualquier lugar de tu región de 7 hex.



### PREPARACIÓN DE LA CAJA DE EXPLORACIÓN.

Coloca fuera los hex. de agujero de gusano de Aleph-Beta, Bet-Beta y Vet-Beta. Coloca el resto de hex. en la caja de exploración. Si hay menos de 4 jugadores, coloca también los hex. de mundo natal extra en la caja. Trata un Mundo Natal extraído de la caja de exploración como un hex. de Otra Región. Mira las reglas de Otra Región.

## **Funcionamiento de la partida.**

### **TURNO DE JUEGO.**

*InterSpace* se juega en una serie de turnos de juego. Cada turno de juego se divide en 2 fases:

1. Fase Económica.
2. Fase de Acción.

### **FASE ECONÓMICA.**

Todos los jugadores llevan simultáneamente los negocios de sus civilizaciones durante la Fase Económica. Esta fase se divide en 5 Fases:

1. Fase de Colocación.
2. Fase de Producción.
3. Fase de Adquisición.
4. Fase de Investigación.
5. Fase de Conversión.

**Economías Independientes:** Cada uno de tus planetas tiene una economía completamente independiente, por lo que puedes ejecutar todos estos Fases en un solo planeta antes de pasar al siguiente.

**Orden de los Fases:** Puedes ejecutar todos, algunos, o ninguno de estos Fases por cada planeta, pero debes realizarlos en orden. Por ejemplo, no puedes hacer la Fase de Conversión en un planeta y después hacer la Fase de Adquisición en el mismo planeta; debes hacer la Fase de Adquisición antes de la Fase de Conversión.

**Reglas:** Mira las detalladas reglas de la Fase Económica.

### **FASE DE ACCIÓN.**

Los jugadores hacen sus turnos moviendo sus unidades, explorando el espacio y entrando en contacto durante su Fase de Acción. Esta fase se divide en 5 Fases:

1. Determinar el Jugador Activo.
2. Fase de Movimiento.
3. Fase de Exploración.
4. Fase de Colonización.
5. Fase de Contacto.

**Orden de los Jugadores:** Cuando la Fase de Acción empieza, cada jugador debe colocar uno de sus contadores de unidades en una copa. Entonces saca un contador de la copa para ver quién mueve primero. Cuando el primer jugador haya hecho su movimiento, roba otro contador para ver quién mueve segundo, y así sucesivamente.

**Orden de los Fases:** Durante tu turno, puedes ejecutar todos, algunos, o ninguno de estos Fases, pero debes realizarlos en orden. Por ejemplo, no puedes mover una sonda de exploración a un hex. desconocido, explorar el hex., y mover entonces más unidades dentro de ese hex. Debes completar el Fase de Movimiento antes de empezar con tu Fase de Exploración.

**Reglas:** Mira las detalladas reglas de la Fase de Acción.

### **GANANDO LA PARTIDA.**

**Puntos de Victoria:** Para ganar la partida debes conseguir 50 Puntos de Victoria (PV). Ganas 2 PV por cada Nivel Industrial que controles. Por ejemplo, al principio del juego controlas planetas con un Nivel Industrial total de 10 (8 por tu mundo natal y 2 por tu colonia inicial), así que ya comienzas con 20 PV.

**Final de la Partida:** Cuando tengas 50 o más PV al final de un turno de juego, la partida se acaba, ¡y tú eres el ganador! Si 2 o más jugadores tienen 50 o más PV, el juego puede acabar en empate.

### **FASE ECONÓMICA.**

Todos los jugadores llevan simultáneamente los negocios de sus civilizaciones durante la Fase Económica. Esta fase se divide en 5 Fases:

1. Fase de Colocación.
2. Fase de Producción (cobro).
3. Fase de Adquisición.
4. Fase de Investigación.
5. Fase de Conversión.

#### **Fase de Colocación.**

Durante este Fase, tu mundo natal y colonias pueden colocar las unidades que construyeron el turno anterior sobre el mapa. En otras palabras, puedes mover las unidades de la ficha de datos del planeta al hex. de su planeta correspondiente sobre el tablero. Esto es estrictamente opcional; puedes dejar tus unidades en la ficha de datos del planeta tanto como quieras. Unidades enemigas en el hex. del planeta no afectan su colocación.

#### **Fase de Producción.**

Durante este Fase, tu mundo natal y colonias producen UPIs. Además, tus colonias y los asteroides que estés explotando en busca de recursos mineros, producirán Mineral.

### Planetas.

**Mundo Natal:** Tu mundo natal produce un número de UPI igual a su nivel industrial. Coloca esos contadores de UPI en el espacio señalado como “Recursos y Nuevas Unidades” en la ficha de datos de tu mundo natal.

**Colonias:** Cada una de tus colonias también produce un número de UPI igual a su nivel industrial. Además, una colonia a tu elección tiene la opción de producir una cantidad de Mineral igual a la mitad de su nivel industrial, redondeando hacia arriba. Coloca estos contadores de UPI o Mineral en el espacio de “Recursos y Nuevas Unidades” de la ficha de datos de la colonia correspondiente.

**No hay más mineral:** Después de que una colonia produzca Mineral, tira 3 dados. Si el resultado es menor, o igual, al nivel industrial de la colonia, ya no puede producir más Mineral.

### Asteroides.

**Minas:** Una vez por cada Fase Económica, puedes explotar los filones mineros de un hex. de asteroides. Para extraer el mineral, debes tener 1 transporte o más en el hex. Cualquier cantidad producida debe ser cargada inmediatamente a bordo de un transporte o se perderá.

**Tabla de Minería:** Para extraer mineral de un hex. de asteroides tira 1 dado, y suma al resultado el número de transportes que tienes en el hex. Usa este total para saber la cantidad de Mineral producida mirando la Tabla de Minería en Asteroides en tu Listado de Tablas. Por ejemplo, si tienes 2 transportes en un hex. de asteroides y sacas “3” en el dado, el total de 5 significa que has conseguido 2 unidades de Mineral.

**Transportes Alienígenas:** Resta 1 de la tirada del dado por cada *jugador* alienígena que tenga 1 o más transportes en el hex. de asteroides. Por ejemplo, si tienes 3 transportes en el hex. y Roger 4, sumarías sólo 2 a tu tirada en la Tabla de Minería (+3 por tus transportes, -1 por los de Roger).

**Accidentes:** Si la tirada modificada en la tabla es 2 o menos, *uno* (1) de tus transportes es destruido. Tu eliges qué transporte eliminar. Los recursos de abordaje se pierden.

### Tabla de Minería en Asteroides:

Tirada modificada	Resultado
2 o menos	Pierde un TRN
3	No se produce Mineral
4, 5 o 6	2 Mineral
7 o más	4 Mineral

### Fase de Adquisición.

Durante este Fase, tu mundo natal y colonias pueden gastar UPI para adquirir nuevas unidades y bienes de negocio.

**Nuevas Unidades:** Coloca las nuevas unidades en la casilla “Recursos y Nuevas Unidades” de la ficha de datos del planeta que las fabricó. Un planeta sólo puede fabricar unidades de su igual nivel tecnológico o inferior. Por ejemplo, un planeta de nivel tecnológico 3 no puede construir un destructor porque esta es una unidad de nivel tecnológico 5. El nivel tecnológico y el coste en UPI de cada unidad se muestran aquí y en tu listado de tablas.

### Tabla de Niveles Tecnológicos y Costes:

Unidad	Niv. Tecnológico	Coste en UPI
Sonda de Exploración (SE)	1	6
Transporte (TRN)	1	4
Nave Colonial (COL)	2	8
Caza (CAZ)	2	2
Estación de Sistemas (ES)	3	6
Nave de Asalto (NA)	4	6
Destructor (DST)	5	10
Estación Regional (ER)	5	12
Crucero (CC)	6	14
Acorazado (ACO)	7	18
Estación Galáctica (EG)	8	24

**Bienes de Negocio:** Puedes fabricar bienes de negocio por 1 UPI en cualquiera de tus planetas. Distintamente a las unidades, tienes la opción de colocar los bienes de negocio sobre el mapa en el mismo turno en que los has fabricado, sin esperar hasta el Fase de Colocación del turno siguiente. Los bienes de negocio son de nivel tecnológico 1.

**Límite de Construcción:** El número total de unidades y bienes de negocio que un mismo

planeta puede construir en un solo turno no puede exceder su nivel industrial.

**Economía Local:** Un planeta sólo puede gastar UPI de su propia casilla de “Recursos y Nuevas Unidades”; por lo que no puede gastar UPI de otro planeta.

**Límite de Contadores.**

El número de unidades y bienes de negocio que puedes tener sobre el mapa y en tus fichas de planetas está limitado al número de contadores que vienen con el juego. Por ejemplo, puedes tener 2 Estaciones Galácticas de tu color. Pero no puedes tener más de 2 contadores de Estaciones Galácticas sobre el mapa al mismo tiempo.

**Reconstrucción:** Si una unidad es destruida o un contador de bienes de negocio es refinado, puedes construir una unidad o contador de bienes de negocio igual *en tu siguiente turno*. Por ejemplo, si construyes 2 estaciones galácticas y 1 fue destruida en el último turno, puedes construir una tercera estación galáctica.

**Renombrar Bienes de Negocio:** Si quieres construir más bienes de negocio de los que tienes disponibles, puedes utilizar bienes de negocio de otro jugador como si fueran de tu color. Simplemente toma los bienes de negocios que necesites a otro jugador y colócalos sobre el planeta que los ha construido. El propósito de esta regla es prevenir a otro jugador de tener bienes de negocio de tu color indefinidamente. No puedes renombrar tus bienes de negocio si puedes construirlos con los contadores que ya tienes.

**Fase de Investigación.**

Durante este Fase, cada planeta que controles puede aumentar o disminuir su nivel industrial, tecnológico, o ambos en un (1) mismo Fase. Puedes aumentar o disminuir niveles en cualquier orden.

**Incrementar Niveles.**

**Nivel Industrial:** El coste de aumentar el nivel industrial de un planeta se muestra aquí y en tu listado de tablas. El coste depende de los niveles industrial y tecnológico actuales del planeta. Para determinar el coste, encuentra en la tabla el nivel industrial actual del planeta y, entonces, encuentra su nivel tecnológico cercano. El coste de incrementar el nivel industrial del planeta estará a la derecha de su nivel tecnológico en la columna de Coste de UPI. Por ejemplo, si

quieres aumentar el nivel industrial de tu planeta de 4 a 5, y su nivel tecnológico es 3, debes pagar 6 UPI.

**Tabla de Coste de Investigación del Nivel Industrial:**

Cambio del Niv. Indust.	Niv. Tecn. del planeta	Coste en UPI	Niv. Tecn. del planeta	Coste en UPI
De 1 a 2	1	4	3	1
	2	2	4+	1
De 2 a 3	1	9	3	2
	2	4	4+	1
De 3 a 4	1	16	4	2
	2	8	5	1
	3	4	6+	1
De 4 a 5	1	25	4	3
	2	12	5	1
	3	6	6+	1
De 5 a 6	1	36	4	4
	2	18	5	2
	3	9	6+	1
De 6 a 7	1	49	4	6
	2	24	5	3
	3	12	6+	1
De 7 a 8	1	64	5	4
	2	32	6	2
	3	16	7	1
	4	8	8	1

**Nivel Tecnológico:** El coste de incrementar el nivel tecnológico de un planeta se muestra aquí y en tu listado de tablas. Este coste depende del nivel tecnológico actual y de tu nivel de civilización. Para determinar el coste, encuentra en la tabla el nivel tecnológico actual y entonces busca tu nivel de civilización cercano. El coste de incrementar el nivel tecnológico del planeta estará a la derecha de tu nivel de civilización, en la columna de Coste en UPI. Por ejemplo, si quieres incrementar el nivel tecnológico de tu planeta de 2 a 3, y tu nivel de civilización es 4, debes pagar 2 UPI.

**Tabla de Coste de Investigación del Nivel Tecnológico:**

Cambio del Niv. Tecn.	Niv. de Civ.	Coste en UPI	Niv. de Civ.	Coste en UPI
De 1 a 2	1	4	3	1
	2	2	4+	1
De 2 a 3	2	9	4	2
	3	4	5+	1
De 3 a 4	3	16	6	2
	4	8	7	1
	5	4	8	1
De 4 a 5	4	25	7	3
	5	12	8	1
	6	6		
De 5 a 6	5	36	7	9
	6	18	8	4
De 6 a 7	6	49	8	12
	7	24		
De 7 a 8	7	64	8	32

**Nivel de Civilización:** Tu nivel de civilización aumenta automáticamente junto a tu nivel tecnológico más alto. Tu nivel de civilización nunca puede disminuir, aunque pierdas el control sobre tu planeta de mayor nivel tecnológico.

**Resultado Inmediato:** Los cambios en el nivel tecnológico suponen efectos inmediatos. Puedes incrementar el nivel tecnológico de un planeta y, entonces, usar el nuevo nivel más alto para determinar el coste de aumentar un nivel industrial de ese mismo planeta en el mismo turno. Asimismo, si incrementas tu nivel de civilización por aumentar el nivel tecnológico de un planeta, puedes usar el nuevo nivel de civilización más alto para determinar el coste de aumentar un nivel tecnológico en otro planeta.

**Límite:** El nivel industrial y tecnológico máximo de un planeta es 8.

**Economía Local:** Un planeta sólo puede gastar UPI procedentes de su propia casilla de “Recursos y Nuevas Unidades”; no puede gastar UPI de otros planetas.

#### *Disminuir Niveles*

**Sin Coste:** No hay coste para disminuir niveles, pero solo puedes disminuir cada nivel en 1 por turno. No recibes UPI por disminuir un nivel. No puedes disminuir el nivel tecnológico de un planeta a 0, excepto reduciendo su nivel industrial a 0.

**Nivel Industrial Cero:** Si reduces el nivel industrial de un planeta a 0, su nivel tecnológico

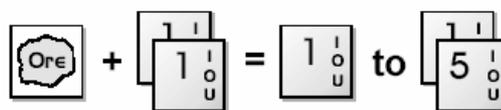
cae automáticamente también a 0 y el planeta queda deshabitado. Tú u otro jugador puede recolonizar el planeta deshabitado.

#### **Fase de Conversión.**

Durante este Fase, tus planetas pueden convertir Mineral, Bienes de Negocio y/o unidades en UPI.

#### *Mineral.*

Un mundo natal o colonia pueden refinar mineral para convertirlo en UPI, pagando 2 UPI por cada unidad de mineral. Tira entonces un dado por cada unidad de mineral refinada. El total del resultado de los dados es el número de UPI que recibes. Elimina las UPI gastadas y el mineral refinado de la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” del planeta y reemplázalos con un número de UPI igual al resultado total de los dados.



#### *Bienes de Negocio.*

Un mundo natal o colonia pueden convertir bienes de negocio en UPI sin coste. Elimina los contadores de bienes de negocio convertidos de la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” y reemplázalos por el número correcto de contadores de UPI. El número de UPI que recibes depende de si los bienes de negocio son alienígenas o locales.

**Bienes de Negocios Alienígenas:** Los bienes de negocio alienígenas son aquellos adquiridos por un planeta que otro jugador controle. Los bienes de negocio serán de un color distinto de los tuyos propios. Tira un dado por cada unidad de bienes de negocio que conviertas. El resultado total es el número de UPI que recibes.



**Bienes de Negocio Locales:** Los bienes de negocio locales son los adquiridos por un planeta que tú controles. Los contadores de bienes de negocio serán de tu color. Recibes una (1) UPI por cada unidad de bienes de negocios local que conviertas.



### *Unidades.*

Un mundo natal o colonia pueden dismantelar unidades que estén en el hex. del planeta. Elimina la unidad del tablero. Coloca en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” un número de UPI igual a la mitad del coste original de la unidad.

### **Ejemplo de Fase Económica.**

Lo siguiente es un ejemplo de qué puedes hacer durante la Fase Económica del primer turno de una partida de InterSpace. En este ejemplo, primero llevarás la economía de tu mundo natal y después de tu colonia.

### *Mundo Natal.*

**Fase de Producción:** Como no hay unidades en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” de tu mundo natal, pasas el Fase de Colocación. Tu mundo natal tiene un nivel industrial de 8, por lo que produce 8 UPI durante el Fase de Producción. Coloca 1 contador de “5 UPI” y 3 de “1 UPI” en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” de la ficha de datos de tu mundo natal.

**Fase de Adquisición:** Después, decides comprar una sonda de exploración durante el Fase de Adquisición. De acuerdo con la Tabla de Unidades, un explorador es de nivel tecnológico 1 y cuesta 6 UPI. Así que eliminas 1 marcador de “5 UPI” y otro de “1 UPI” y colocas el marcador del explorador en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” de tu mundo natal. Puedes mover la sonda de exploración al hex. de tu mundo natal durante el Fase de Colocación del turno siguiente.

**Finalización:** Finalmente, decides guardar 2 UPI y pasar los Fases de Investigación y Conversión, completando la fase económica de tu mundo natal.

### *Colonia.*

**Fase de Producción:** Otra vez no hay unidades en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades” de tu colonia, por lo que pasas el Fase de Colocación y pasa directamente al Fase de Producción. Tu colonia tiene un nivel industrial de 2, por lo que produces 2 UPI y 1 de Mineral. Si el nivel industrial de tu colonia fuera de 3 o

más, tirarías 3 dados para determinar si la colonia podría continuar produciendo Mineral.

**Fase de Conversión:** Decides pasar los Fases de Adquisición e Investigación, y usar tus UPI para el Fase de Conversión. Gastas los 2 UPI para refinar 1 Mineral. Tiras un dado y el resultado es “5”, por lo que tu colonia acaba la Fase Económica con 5 UPI y sin Mineral en la casilla de “Recursos y Nuevas Unidades”.

### *Finalización de la Fase.*

Mientras estás haciendo los Fases de la fase económica en tus planetas, el resto de los jugadores estarán haciendo las fases económicas en sus planetas. Cuando todos hayan completado los Fases de la Fase Económica en todos sus planetas, la Fase económica se da por finalizada y es momento de empezar la Fase de Acción.

### **FASE DE ACCIÓN.**

Los jugadores emplean sus turnos moviendo sus unidades, explorando el espacio y entrando en contacto durante la Fase de Acción. Esta fase se divide en 5 Fases:

1. Determinar el turno del jugador activo.
2. Fase de Movimiento.
3. Fase de Exploración.
4. Fase de Colonización.
5. Fase de Contacto.

### **Determinar el Turno del Jugador Activo.**

Cuando comienza la Fase de Acción, cada jugador debe colocar 1 de sus contadores en una copa. Roba entonces 1 contador de la copa para ver quién mueve primero. Cuando el primer jugador haya hecho su movimiento, roba otro contador para ver quién mueve en segundo lugar, y así sucesivamente.

### **Fase de Movimiento.**

Durante tu Fase de Movimiento, puedes mover todas, algunas o ninguna de tus unidades. Una unidad gasta 0, 1 o 2 puntos de movimiento por cada hex. en el que entre. El número de puntos de movimiento que una unidad gasta durante tu turno no puede exceder el rango de movimiento de la unidad.

### *Puntos de Movimiento.*

**Coste de los hex.:** Una unidad debe gastar un número de puntos de movimiento por cada hex. en el que entra. El coste de puntos de

movimiento de cada hex. se muestra aquí y en tu listado de tablas.

**Tabla de Coste de Puntos de Movimiento:**

Tipo de Hex.	Coste de Puntos de Movimiento
Asteroides	1 (stop)
Agujero Negro	0 (stop a la entrada, tira para salir )
Nube de Polvo	2
Espacio Vacío	1
Nebulosa	1 (stop a la entrada, mueve solo 1 hex. al salir)
Estrella de Neutrones	0
Espacio Nulo	1 (stop)
Planeta	1
Pulsar	1
Desconocido	1 (stop)
Agujero de Gusano	1

**Stop:** Una unidad debe parar después de entrar en un hex. de asteroides, agujero negro, nebulosa, espacio nulo o desconocido. Una unidad debe parar en el primer hex. que entre cuando abandone un agujero negro o una nebulosa.

**Rango de Movimiento.**

El rango de movimiento de cada unidad se muestra en la Tabla de Unidades de tu Listado de Tablas y en la esquina superior derecha del marcador de unidad. El rango de movimiento de una unidad es el número de puntos de movimiento que puede gastar durante cada Fase de Movimiento. Una unidad puede gastar todos, algunos o ninguno de sus puntos de movimiento en cada Fase de Movimiento. Los Puntos de Movimiento sin usar se pierden.

**Rango de Movimiento Variable:** Muchas de tus unidades tienen un rango de movimiento variable, “V”, basado en tu Nivel de Civilización. El rango de movimiento de tus Naves Patrulleras, “V+1”, es 1 más alto que tu rango de movimiento variable. El rango de movimiento de tus estaciones o naves coloniales, “V/2”, es la mitad, redondeando hacia arriba, de tu rango de movimiento variable.

**Tabla de Rango de Movimiento Variable.**

Niv. de Civilización	V	V+1	V/2
1, 2	1	2	1
3, 4	2	3	1
5, 6	3	4	2
7, 8	4	5	2

**Agujero Negro.**

Un Agujero Negro no tiene coste de Puntos de Movimiento para entrar, pero debes parar cuando entres en su hex. Tira un dado por cada unidad que intente abandonar el agujero negro. Si el resultado es menor o igual que el rango de movimiento de la unidad, puedes mover la unidad a un hex. adyacente donde deberá parar entonces. Si el resultado es mayor al rango de movimiento de la unidad, la unidad permanece atrapada dentro del hex. del agujero negro. La unidad puede tirar una vez durante cada Fase de Movimiento hasta que obtenga la tirada suficiente para escapar del agujero negro.

**Agujero de Gusano.**

**Coste de Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar a un hex. de Agujero de Gusano desde un hex. adyacente. Una unidad puede gastar 1 punto de movimiento para moverse desde una hex. de Agujero de Gusano a otro hex. adyacente. Mover a un hex. adyacente es opcional; una unidad puede mover normalmente hacia fuera de un hex. de Agujero de Gusano a otro adyacente.

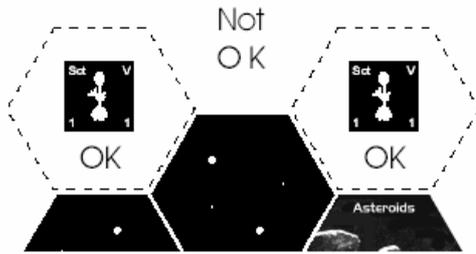
**Movimiento Entre Parejas de Agujeros de Gusano :** Una unidad puede mover desde un agujero de gusano a su agujero de gusano compañero y viceversa. Los agujeros de gusano que no son compañeros *no están conectados*. Por ejemplo, una unidad puede mover desde Aleph-Alfa a Aleph-Beta o desde Bet-Beta a Bet-Alfa, pero no podría mover desde Aleph-Alfa a Bet-Beta.

**Rango de Apoyo y Abastecimiento:** Puedes contar el rango de apoyo y abastecimiento a través de las parejas de agujeros de gusano como si los 2 hex. estuvieran físicamente adyacentes.

**Hexágonos Desconocidos.**

Solo las sondas de exploración y los cruceros, y las unidades agrupadas con ellos, pueden entrar en un hex. desconocido.

**Compartir los lados de los hex.:** Si es posible, el hex. desconocido debe compartir al menos 2 de sus lados con los bordes de hex. “conocidos” (mira la ilustración debajo). Observa que un hex. desconocido no pasa a ser “conocido” hasta la Fase de Exploración. Sin embargo, esta restricción no se aplica si el hex. desconocido está a 2 hex. de tu mundo natal.



**Nivel de Civilización:** El número de hex. desconocidos a los que tus unidades pueden entrar en cada Fase de Movimiento no puede exceder tu Nivel de Civilización.

**Sin hex.:** Si no hay hex. disponibles dentro de la caja de exploración, ninguna unidad podrá entrar en ningún hex. desconocido.

**Examinar la Caja:** Después de mover a un hex. desconocido, puedes examinar el contenido de la caja de exploración para ver si hay alguna cosa digna de ser descubierta.

#### *Movimiento de los Cazas.*

Un Caza debe volver a un mundo natal, colonia o estación amistosa cada dos turnos.

**Eliminado del Juego:** Un Caza que empiece la Fase de Movimiento en un hex. que contenga un mundo natal, colonias o estaciones amistosas puede moverse libremente. Sin embargo, un Caza que no empezase la Fase de Movimiento en un hex. con un planeta o estación amistosa debe acabar la Fase de Movimiento en un hex. que sí los contenga. Así, cualquier Caza que no pueda hacerlo será eliminado del juego.

**Alienígenas Amistosos:** Otro jugador puede designar a 1 o más de sus planetas o estaciones como amistoso para tus cazas. Esta decisión debe ser tomada por el otro jugador al final de tu Fase de Movimiento cada turno de juego.

#### *Movimiento de Transportes.*

**Para al descargar:** Un transporte puede cargar y/o descargar recursos en cualquier punto de su movimiento. Sin embargo, una vez que un transporte descargue cualquier cantidad de recursos, deberá parar y no podrá mover más lejos durante el resto del turno.

**Parada de Recursos:** Se pueden transportar recursos entre transportes, o entre transportes y planetas, que estén de acuerdo. Una vez que has transferido recursos estos no podrán ser movidos otra vez durante tu Fase de Movimiento.

#### *Movimiento Bloqueado.*

**Unidades que Bloquean:** Las naves de guerra enemigas pueden bloquear el movimiento de tus unidades. Además, una estación enemiga en un hex. de agujero de gusano bloquea tu movimiento si entras a través de su agujero de gusano compañero, o si intentas dejar el hex. y mover a su pareja. Todas las demás unidades no bloquean el movimiento y puedes ignorarlas a efectos de movimiento.

**Entrar:** Puedes mover libremente tus unidades a un hex. que contenga unidades de otro jugador.

**Salir:** Puedes mover tus unidades fuera de un hex. que contenga unidades que bloquean de otro jugador si al menos se da 1 de las siguientes condiciones:

1. La unidad que se vaya a mover *comienza* la Fase de Movimiento en el hexágono
- o
2. El otro jugador da permiso para pasar
- o
3. El jugador deja una nave de combate en el hexágono ocupado por cada unidad enemiga que esté bloqueando. Por ejemplo, si el jugador enemigo tiene un Crucero en el hexágono, puedes dejar un Caza y mover todas las unidades que te queden fuera del hexágono.

**Permiso:** Si el otro jugador da permiso para mover fuera del hexágono, todas las unidades pueden mover fuera en lo que les quede de la Fase de Movimiento. El otro jugador no puede elegir que unidades pueden salir y cuales no.

#### *Reglas adicionales de movimiento.*

**Apilando:** No hay límite de número de unidades que pueden agruparse o estar en un mismo hexágono. Las unidades pueden unirse o separarse libremente durante la Fase de Movimiento.

**Rango de abastecimiento:** No se puede mover una nave a un hexágono si ese hexágono no está dentro del rango de soporte o abastecimiento de al menos 1 Estación o Planeta aliados. No se puede mover una Estación si el movimiento implica que alguna nave deje de estar dentro del rango de abastecimiento. Mirar las reglas de Rango de Abastecimiento.

**Aterrizar:** Ninguna unidad puede aterrizar en un planeta. Sólo las nuevas construidas se guardan en la tarjeta de información del planeta.

### ***Ejemplo de Movimiento***

En este ejemplo, tu nivel de civilización es 5, y tu tasa de movimiento variable es 3.

1: El transporte en el hexágono de asteroides, extrae Mineral en la Fase Económica y ahora quieres transportarlos a tu Mundo Natal. Mueves el transporte, y los contadores de Minerales que se apilan debajo, al hexágono de tu Mundo Natal y transfieres los contadores de Minerales a la Tarjeta de Recursos y Nuevas Unidades de tu Mundo Natal. Has gastado sólo 1 de los 3 puntos de movimiento del transporte, pero debe parar su movimiento cuando descarga.

2: Los cazas no empezaron el turno en un Mundo Natal, Colonia o Estación. Debes moverlos del hexágono vacío a tu Mundo Natal o a tu colonia de Mevtu.

3: El último turno, tu Sonda de Exploración descubrió un Agujero Negro. Este turno quieres explorar un hexágono desconocido adyacente. Debes tirar un dado para determinar si la Sonda puede salir del Agujero Negro. Si sacas un 1, 2 ó 3, la Sonda puede mover en el Hexágono Inexplorado. Si sacas un 4 o más, la Sonda debe permanecer en el Agujero Negro. La Sonda sólo puede intentar salir de allí una vez cada turno.

4: Para liberar un planeta enemigo cerca de Aleph-Beta, quieres mover una gran pila de naves a través del Agujero de Gusano Aleph-Prima. Tu oponente, Kevin, ha bloqueado Aleph-Prima con una Estación de Sistemas y 2 Cazas. Decides dejar 2 Cazas y una Nave de Asalto en el hexágono para contrarrestar a las unidades enemigas. Puedes mover el resto de tus naves a través del Agujero de Gusano a Aleph-Beta.

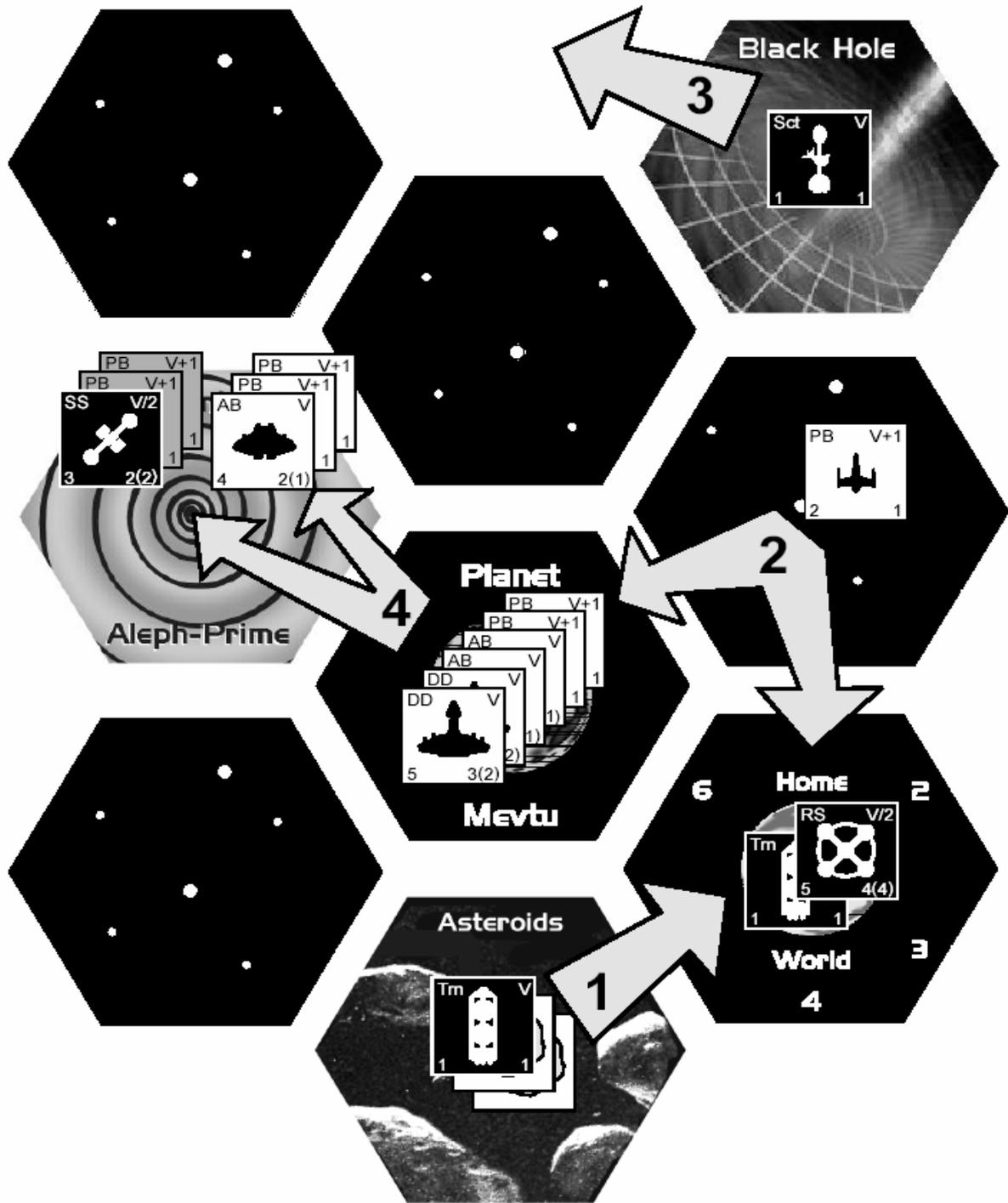


IMAGEN DE EJEMPLO DE MOVIMIENTO

## **FASE DE EXPLORACIÓN.**

**Extraer un hexágono:** Una Sonda de Exploración o un Crucero que entren en un hexágono desconocido durante la Fase de Movimiento pueden explorar ese hexágono. Por cada hexágono inexplorado que se explore hay que extraer aleatoriamente un hexágono de la Caja de Exploración.

**Otra Región:** Si el hexágono que se haya extraído es un Mundo Natal o un hexágono de Otra Región, hay que devolverlo a la Caja y situar un hexágono de Espacio Vacío bajo la nave. Después seguir las instrucciones de Otra Región.

**Otros Hexágonos:** Si el hexágono no es un Mundo Natal u Otra Región, hay que situarlo debajo de la nave. Si el hexágono tiene un Agujero de Gusano, sigue las instrucciones pertinentes. Puede encontrarse una detallada descripción de cada tipo de hexágono en la sección de Terreno.

**Nivel de civilización:** Durante la Fase de Movimiento, el número de hexágonos inexplorados en las que las unidades de un jugador pueden entrar no puede superar su Nivel de civilización.

**Sin hexágonos:** Si no quedan en la Caja de Exploración, no pueden realizarse más exploraciones y las unidades no pueden entrar en hexágonos desconocidos.

## **FASE DE COLONIZACIÓN.**

**Establecer una colonia:** Si un jugador tiene una Nave Colonial en un planeta deshabitado, puede establecer una nueva colonia. Para hacer esto, se quita la ficha de la Nave Colonial del tablero y se coge la Tarjeta de Planeta correspondiente. La colonia empieza con un Nivel Industrial de 1, un Nivel de Tecnología de 1, 6 UPIs en su Tarjeta de Recursos y Nuevas Unidades.

**Una por planeta:** Sólo se puede establecer una colonia por planeta. Mover Naves Coloniales adicionales a una colonia o Mundo Natal no tiene efecto alguno.

## **FASE DE CONTACTO.**

**Hexágonos compartidos:** El contacto se produce cuando en un hexágono hay unidades de uno o más jugadores. Durante la Fase de Contacto, el jugador debe elegir entre unir fuerzas con o atacar a las otras unidades que

haya en los hexágonos compartidos. El jugador determina el orden en el cual se resuelven los hexágonos compartidos.

### ***Unir Fuerzas***

#### **-Permiso concedido**

**Defensa mutua:** Si otro jugador que tiene unidades en el hexágono compartido da permiso al otro para unir fuerzas con él, las unidades permanecen en el hexágono sin atacar. Si el hexágono es atacado por otro jugador, *todas* las unidades lo defienden.

**No es una Alianza:** Compartir un hexágono no significa una alianza permanente. Se puede compartir un hexágono con otro jugador, mientras se lucha con ese mismo en otros hexágonos. Además, un jugador que comparta un hexágono con otro, puede atacar a las unidades de ese otro en su siguiente Fase de Contacto.

**Ejemplo:** Deseas ayudar a tu vecina, Lisa, a defender su Mundo Natal ante un ataque inminente por el mutuamente odiado Dean. Durante tu Fase de Movimiento, mueves algunas naves al Mundo Natal de Lisa. Durante tu Fase de Contacto, Lisa te da permiso para unir fuerzas con sus unidades en ese hexágono. Cuando Dean ataquen, tus unidades y las de Lisa, ambas, defenderán.

#### **- Permiso Denegado**

Un jugador puede denegar permiso a otro de continuar en un hexágono compartido durante su Fase de Contacto, forzando a ese jugador a atacar a sus unidades en el hexágono.

**Continuación del ejemplo:** Después de derrotar a Dean, Lisa mueve la mayor parte de sus unidades fuera de su Mundo Natal, hexágono que compartía contigo. Durante la Fase de Contacto de Lisa, deniegas el permiso de permanecer en el hexágono compartido a sus unidades. Lisa es obligada a atacar a tus unidades y pierde, dejándote en una posición muy ventajosa a la hora de conquistar su Mundo Natal el próximo turno. No es muy amable de tu parte, pero perfectamente legal.

### ***Ataque***

Si eliges atacar, sigue las reglas de Combate para resolver la batalla.

## Combate.

### VISIÓN GENERAL

El jugador activo es el atacante, y *todos* los demás jugadores en el hexágono son los defensores. El combate se resuelve en una serie de rondas. Cada ronda, el atacante tira un dado por cada nave de combate en liza y el defensor tira un dado por cada unidad que defiende. Si la tirada es menor o igual a su capacidad o rango de combate, el oponente recibe un impacto. Sin embargo, no todos los impactos se tratan de la misma manera. Un impacto causa una cantidad de daño igual a la tirada del dado. Por ejemplo, si atacas con un Crucero y sacas un 4, inflinges 4 impactos al defensor. Cada ronda tiene dos segmentos de fuego, el primario o secundario, o primer fuego y segundo fuego. Durante el primer fuego, sólo las unidades con un Nivel Tecnológico superior pueden atacar. Las unidades eliminadas durante esta fase primaria, no pueden devolver los disparos. Durante el fuego secundario, todas las unidades que queden pueden disparar excepto las que dispararon durante el fuego primario. El daño en esta fase se resuelve simultáneamente, pudiendo las unidades destruidas devolver los disparos. Las rondas se suceden hasta que todas las unidades de un bando u otro son eliminadas o se retiran. El combate también puede terminar si ningún bando consigue impactar durante 3 rondas consecutivas. Después de que la batalla termine, si las naves atacantes están en un Mundo Natal o una colonia de un jugador enemigo, pueden bombardear el planeta si tiene naves de combate apropiadas o intentar conquistar el planeta con Naves de Asalto.

### ESCUDOS ARRIBA!

Todas las naves atacantes y defensoras comienzan la batalla con todos sus escudos. Sitúa un número de contadores de escudo igual al Rango de Escudo de cada unidad debajo de las fichas. Los escudos no se regeneran entre rondas de un combate. El rango de escudo se encuentra en la esquina derecha inferior del contador de la unidad y en la Tabla de Unidades de tu Tarjeta de Tablas.



### RONDA DE COMBATE

Cada ronda de combate se divide en 6 segmentos:

1. Organización de las flotas
2. Primer Fuego
3. Resolución de impactos
4. Segundo fuego
5. Resolución de impactos
6. Retirada

#### *Organizar flotas*

Al principio de cada ronda de combate, separa las unidades en las distintas zonas de intensidad de la batalla; 3 zonas para el atacante y 3 zonas para el defensor.

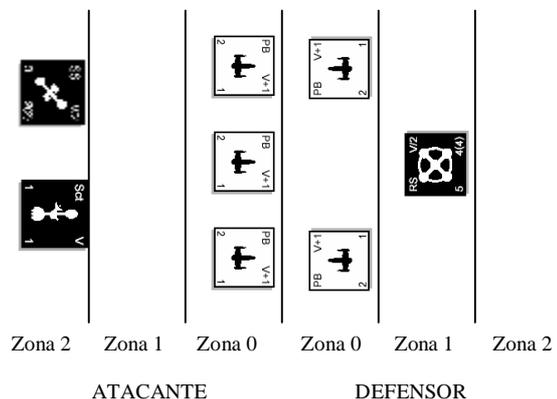
**Zonas:** Primero el defensor debe situar sus unidades en las 3 zonas numeradas como 0, 1 y 2. Después, el atacante hará lo propio con sus unidades.

**Situación:** Toma tus unidades del mapa y sitúalos en el tablero de batalla. Después sitúalas en las tres zonas descritas. La zona más cercana al enemigo será la zona 0, en medio la zona 1, y la más alejada la zona 2.

**Vacío:** No es necesario situar unidades en cada zona. Por ejemplo, puedes situar todas tus unidades en tu zona 0.

**Relación entre zonas:** Debe haber menos unidades en tu zona 2 que en tu zona 1, y debe haber menos unidades en tu zona 1 que en tu zona 0.

**Ataque civil:** Si eres el atacante, puedes situar tus unidades civiles en tu zona 2. Es una excepción a las reglas de Relación entre zonas.



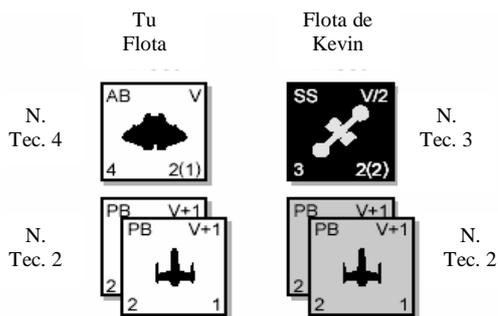
### Primer fuego

Sólo las unidades tecnológicamente superiores pueden disparar en esta fase. Las unidades destruidas por este primer fuego son inmediatamente quitadas del juego. No pueden responder al fuego.

**Ventaja Tecnológica:** Determinar el jugador con la ventaja tecnológica. Se compara el Nivel de Tecnología de la nave más avanzada del atacante con la más avanzada del defensor. El Nivel Tecnológico aparece en la esquina izquierda inferior de la ficha de unidad, además de en la Tabla de Unidades.

**Unidades:** Si tienes una ventaja Tecnológica, tus unidades de tecnología superior pueden disparar durante la fase de Primer Fuego. *Solo* estas unidades cuyo Nivel Tecnológico es *superior* al Nivel Tecnológico de la unidad más avanzada del oponente pueden disparar primero.

**Ejemplo:** Tu flota se compone de una Nave de Asalto y 2 Cazas y la de Kevin se compone de una Estación de Sistemas y 2 Cazas. Tu unidad de mayor Nivel Tecnológico, la Nave de Asalto, es de tecnología 4. La de Kevin, la Estación, es de 3. Sólo tu Nave de Asalto puede disparar en la fase de primer fuego.



LA NAVE DE ASALTO DISPARA EN PRIMER FUEGO

**Reevaluar:** La ventaja tecnológica de una flota puede cambiar a lo largo de la batalla, cuando se pierdan unidades en ambos bandos. En cada ronda de combate, se debe volver a determinar qué unidades, si hay alguna, puede disparar en la fase de fuego primario.

**Sin Ventaja:** Si ningún jugador tiene Ventaja Tecnológica, no hay fuego primario.

### Segundo fuego

**Simultaneidad:** Después de resolver el fuego primario, si hay, y quitar las bajas, las unidades que queden disparan en la fase de fuego secundario. Las unidades que dispararon con

fuego primario, *no* pueden volver a disparar en esta fase. Las unidades destruidas en esta fase pueden responder.

### Procedimiento de fuego

Seguir este procedimiento para primer y segundo fuegos. Se ha de tener en cuenta que sólo un bando realiza el primer fuego.

**Fuego de penetración:** Los destructores pueden hacer fuego de penetración contra unidades de la zona 1. Antes de tirar ningún dado, primero el defensor y luego el atacante, deben designar qué destructores hacen fuego de penetración. Mirar las reglas de Unidades Especiales.

**Atacante:** El atacante tira 1 dado por cada nave de combate atacante. Si el resultado es menor o igual que el Rango de Combate de la nave, el defensor recibe un impacto que hace un daño igual a la tirada del dado. Por ejemplo, un Crucero dispara y saca un 3, el defensor recibe 3 puntos de daño. Si el Crucero hubiera sacado un 5 o un 6, el disparo se hubiera perdido.

**Defensor:** El defensor tira 1 dado por cada unidad defensora. Si el resultado es menor o igual que el Rango de Combate de la nave, el atacante recibe un impacto que hace un daño igual a la tirada del dado. Por ejemplo, una Estación Galáctica defensora saca un 2, por lo que el atacante recibe 2 puntos de daño. Las Estaciones Galácticas nunca fallan, pero hacen distintas cantidades de daño.

**Modificadores de zona:** El rango de combate de las unidades situadas en la zona 2 se reduce en 2. El rango de combate de las unidades situadas en la zona 1 se reduce en 1. Las unidades de la zona 0 no sufren penalizaciones. Por ejemplo, un destructor en la zona 1 puede impactar causando 1 punto de daño con un 1 en el dado, o 2 puntos de daño con un 2. Cualquier otro resultado significaría que falla al disparar.

### Procedimiento de resolución de impactos

Seguir este procedimiento para impactos de primer y segundo fuegos. Se ha de tener en cuenta que sólo un bando realiza el primer fuego.

**Quitar escudos y unidades:** Primero el defensor, y luego el atacante, resuelven los impactos que hayan recibido, quitando escudos y unidades de sus flotas respectivas. Se debe quitar 1 escudo o 1 unidad por cada punto de daño recibido. No se puede quitar una unidad hasta que haya perdido todos sus escudos.

**Zonas:** Puedes aplicar el daño que haya salido en el dado de forma natural a cualquiera de las unidades de tu oponente en la zona 0. No puedes aplicar daños a las unidades en la zona 1 o 2 hasta que todas las unidades de las zonas anteriores hayan sido eliminadas.

**Fuego de penetración:** Puedes aplicar impactos por fuego de penetración en la zona 0, en la zona 1 o en ambas.

#### ***Retirada***

Primero el atacante y luego el defensor pueden mover algunas de sus unidades fuera del hexágono compartido a un hexágono adyacente.

**Unidades de pantalla:** Si eliges retirarte, debes dejar al menos 1 nave de combate por cada nave enemiga en el hexágono. Si no puedes hacerlo, no puedes retirarte.

**Retirada negociada:** Los combatientes pueden negociar una retirada que no implique que el atacante tenga que dejar naves tras de sí. También ambos jugadores pueden simplemente llegar a un acuerdo para finalizar el combate y unir fuerzas en el hexágono sin que se retire nadie.

**Cerca de tu hogar:** Si es posible, debes retirar tus unidades a un hexágono más cercano a tu Mundo Natal que el hexágono que dejas atrás. Cuando vayas a determinar qué hexágono está más cercano, sigue la ruta más corta posible con tu hogar. Cuenta a través de los Agujeros de Gusanos si es la ruta más corta.

**Rango de Abastecimiento:** *No* puedes retirarte a un hexágono que no esté dentro del rango de abastecimiento de al menos un planeta o estación amiga. Cruceros y Estaciones no requiere soporte, y pueden retirarse fuera del rango de abastecimiento. Mirar las Reglas de Abastecimiento.

#### ***Final de la batalla***

**Sólo puede quedar un bando:** Las rondas de combates se suceden hasta que todas las unidades de un lado u otro son destruidas o se baten en retirada.

**Tablas:** El combate también puede finalizar si ningún bando consigue un impacto durante 3 rondas consecutivas. El atacante *debe* retirarse y no tiene que dejar naves tras él.

**Contraataque:** Si el atacante huye con sus naves pero el defensor tiene 1 o más naves de combate, el defensor puede dejar que el enemigo se retire o atacarlas. Si el defensor

elige atacar, continúa la batalla y el jugador activo se convierte en defensor. Los escudos *no se regeneran* antes de un contraataque.

**Sin naves de combate:** Si el atacante huye y el defensor no tiene naves de combate, el atacante *puede* retirarse, pero no tiene que dejar unidades atrás.

## Unidades Especiales y Tácticas.

### *Naves de Asalto*



**Conquista Planetaria:** Las Naves de Asalto son las únicas unidades capaces de conquistar un planeta. Mirar las reglas de Ataque Planetario.

### *Destructores*



**Tácticas especiales:** Tus Destructores pueden disparar de una de estas dos maneras, tanto atacando como defendiendo: fuego normal o fuego de penetración.

Si eliges fuego de penetración, tu Destructor toma uno de sus escudos.

**Fuego normal:** Tu Destructor dispara de forma normal, tirando 1 dado contra su Rango de Combate de 3.

**Fuego de penetración:** Tu Destructor puede elegir disparar a unidades en la zona 1 de tu oponente. Antes de tirar ningún dado, primero el defensor, y luego el atacante, deben anunciar qué destructores van a realizar fuego de penetración. Después tira 1 dado por cada destructor y aplica el daño, si hay, a las unidades en la zona 1 o la zona 0 de tu oponente.

**Abajo escudos:** Un destructor no puede hacer fuego de penetración si no tiene al menos un escudo para gastar.



### *Acorazados*

**Bombardeo:** Los acorazados pueden bombardear un planeta para reducir su nivel industrial y eliminar unidades de la Caja de Recursos y Nuevas Unidades. Mirar las reglas de Ataque Planetario a continuación.

### *Ataque planetario*

Durante tu fase de contacto, si tus unidades están en un hex. que contenga un Mundo Natal o colonia enemigos y haya unidades opuestas en el hex., tus Acorazados pueden bombardear el planeta y tus Naves de Asalto pueden intentar conquistarlo. Los ataques planetarios tienen lugar después de se hayan resuelto las batallas en el hex.

## *Bombardeo*

Tus Acorazados pueden bombardear un planeta una vez durante tu fase de contacto. Si bombardeas con éxito un planeta, reduces su nivel industrial y destruyes todas las unidades que estuvieran en la Caja respectiva de Recursos y Nuevas Unidades.

**Daño total:** Tira un dado por cada Acorazado y el total es el daño que haces. Si el total es superior o igual al nivel industrial del planeta, has bombardeado con éxito. Reduce el nivel industrial del planeta en 1 y quita todas las unidades nuevas producidas en el planeta. Si la tirada es inferior, no hay efecto.

**Ejemplo:** Tienes 3 Acorazados en el hex. y bombardeas un planeta con nivel industrial de 8. Sacas un 2, 5 y 6, total 7 (el 6 se pierde). No puntúas lo suficiente para bombardear con éxito.

**Nivel Industrial cero:** Si reduces el nivel industrial de un planeta a 0, su nivel tecnológico también cae a 0, y el planeta queda deshabitado. Cualquier jugador puede colonizarlo en su Fase de Colonización.

## *Conquista*

Después de bombardear, las Naves de Asalto pueden intentar conquistar el planeta. Sólo puedes intentar conquistar un planeta una vez durante tu Fase de Contacto. No puedes conquistar planetas deshabitados.

**Comenzar el asalto:** Anuncia cuántas naves de asalto van a intentar la conquista. Aquellas que no sean designadas, o cualquier otra unidad que no participe en el asalto, pueden ser dañadas durante el intento.

**Defensas del planeta:** El rango de combate de un planeta es igual a la mitad de su nivel tecnológico redondeando hacia arriba.

**Fuego planetario:** Las defensas del planeta disparan a las Naves de Asalto enemigas designadas. Tira un número de dados igual al nivel industrial del planeta. Por cada resultado menor o igual al rango de combate del planeta, elimina 1 Nave de Asalto. *Ignora Escudos.* Los planetas nunca realizan múltiples impactos ni se reparte entre las naves su daño.

**Ejemplo:** Tu Mundo Natal tienen un nivel tecnológico de 5 y un nivel industrial de 8. Tiras 8 dados y destruyes una Nave de Asalto con cada 1, 2 o 3.

**Naves de Asalto supervivientes:** Las Naves de Asalto no disparan durante la conquista

planetaria. Si 1 o más de tus Naves de Asalto sobreviven al asalto, conquistas el planeta.

**Conquista:** Toma la Tarjeta del Planeta conquistado de tu oponente. El planeta mantiene sus niveles industrial y tecnológico. Todas las UPIs, Minerales y Bienes de Negocio en la Caja de Recursos y Nuevas Unidades se conservan y pasan a tu propiedad. Cualquier unidad en la Caja de Recursos y Nuevas Construcciones es automáticamente destruida.

**EJEMPLO DE COMBATE.**

Has movido 2 cazas y 1 nave de asalto para atacar la estación de sistemas de Kevin y sus 2 cazas (mira el *Ejemplo de Movimiento* y su Ilustración). No estas interesado en unir fuerzas con Kevin, por lo que entabláis combate.

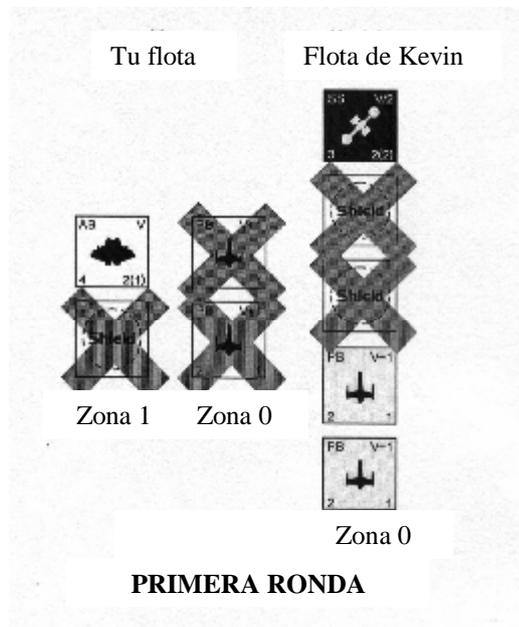
**Ronda 1.**

**Organización de flotas:** Kevin sitúa todas sus unidades en su zona 0. Tú sitúas tus cazas en tu zona 0. Quieres proteger a tu nave de asalto porque puedes utilizarla luego para conquistar la colonia, por lo que la sitúas en la zona 1.

**Primer fuego:** Tu nave de asalto es de nivel tecnológico 4, superando a su estación de sistemas de 3. Tiras los dados y consigues un 2 con tu nave de asalto. Normalmente esto causaría 2 impactos en las unidades de Kevin, pero como lucha desde la zona 1, su rango de combate se reduce en 1, por lo que su tirada de 2 falla.

**Segundo fuego:** Durante el segundo fuego, sacas un 1 por cada Caza. Eso causa 2 puntos de daño a Kevin, mientras que éste saca un 2 por su Estación y un 1 por su Caza. Tres puntos de daño para ti.

**Resolución de impactos:** Kevin quita los dos cazas de tu zona 0. Como no te quedan unidades en la zona 0, aplica el tercer impacto al escudo de tu nave de asalto. Tú eliges quitar los dos escudos de la estación de sistemas de Kevin. Kevin conserva 2 cazas y una estación de sistemas sin escudos, y tú una nave de asalto sin escudos.

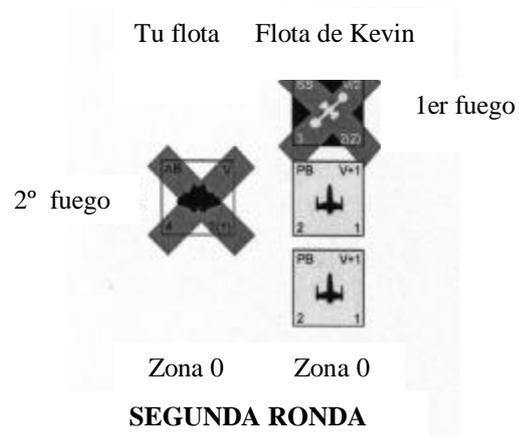


**Ronda 2.**

**Organización de flotas:** Kevin deja sus unidades en su zona 0. Como nada más que te queda 1 unidad, debes situarla en tu zona 0. Recuerda, no puedes situar unidades en la zona 1 mientras no tengas más en la zona 0. Esto es imposible si nada más que tienes 1 o 2 unidades.

**Primer fuego:** Tu nave de asalto sigue siendo la nave con mayor nivel tecnológico. Dispara y sacas un 1 causando 1 punto de daño. Eliges eliminar la estación de Kevin, que no puede responder.

**Segundo fuego:** Los cazas de Kevin sacan un 1 y un 3, causando 1 punto de daño y eliminando tu nave de asalto. Tus unidades han sido destruidas mientras que los cazas de Kevin se mantienen en el hex. Sin embargo, sin una estación en el hex., los cazas deben forzosamente mover a uno de los planetas o estaciones de Kevin.



## Reglas adicionales.

### **Rango de Abastecimiento**

La habilidad de un Mundo Natal, colonia o estación para proveer de soporte logístico a tus naves es representada por el Rango de Abastecimiento del planeta o estación. Una nave nunca podrá voluntariamente dejar el rango de abastecimiento de sus planetas o estaciones aliados. Una nave que no esté dentro de rango de abastecimiento de al menos 1 planeta o estación no puede atacar, colonizar o explorar.

### **Excepciones**

**Estaciones:** Las estaciones no requieren estar dentro del rango de otra estación o planeta.

**Cruceros:** Los cruceros son una excepción a la regla de soporte o abastecimiento. Son las únicas naves que puede sobrepasar ese rango y atacar o explorar con normalidad.

### **Determinar el rango de abastecimiento**

**Rangos:** Los rangos de abastecimiento de planetas y estaciones son:

*Mundo Natal:* 2

*Colonia:* 2

*Estación de Sistemas:* 4

*Estación Regional:* 6

*Estación Galáctica:* 8

**Contar hexágonos:** Para determinar si una nave está dentro del rango de un planeta o estación, cuenta el número de hexágonos desde el planeta o la estación hasta la nave. No cuentes el hex. donde el planeta o la estación estén, pero sí el hex. donde esté la nave. Si el número de hex. es menor o igual al rango de abastecimiento, la nave está abastecida.

**Continuar contando hexágonos:** Cuenta cada hex. como 1, no te preocupes del coste de movimiento de cada tipo de hex. Puedes contar cualquier hex., aunque esté ocupado por fuerzas enemigas. Puedes contar a través de un agujero de gusano y su pareja. Cada hex. cuenta como 1. No puedes contar a través de un hexágono desconocido o inexplorado.

**Naves fuera de Rango de Abastecimiento:** Si una nave se encuentra fuera de rango de cualquier planeta o estación amigos, los escudos de ésta se reducen a 0, y su combate y movimiento se reducen a 1. Una caza no puede explorar hex. Si está fuera de rango de abastecimiento. Una Nave Colonial no puede colonizar un planeta deshabitado fuera de rango.

Tampoco puedes conquistar si estás fuera de rango.

**Volviendo dentro del Rango de Abastecimiento:** Los efectos de encontrarse desabastecida desaparecen cuando la nave entra en un hex. dentro del rango. Por ejemplo, una nave que gasta su movimiento (1) para llegar a un hex. abastecido puede continuar moviendo con su movimiento completo.

**Planeta o estación aliada:** Cualquier planeta o estación que controles es aliada para tus naves. Además, un jugador puede declarar 1 o más de sus planetas o estaciones amistosas hacia tus naves. Esta declaración debe hacerse por el otro jugador al principio de tu Fase de Movimiento cada turno de juego.

**Nebulosas:** Una estación en una nebulosa no puede proveer soporte.

### **Secretos**

**Sin secretos:** En el juego estándar de *InterSpace* no hay secretos. Los jugadores son libres de mirar los contadores de los otros o sus Tarjetas de Planeta.

Si todos los jugadores aceptan, los jugadores pueden mantener en secreto parte o toda su información.

**Ejemplo:** Por ejemplo, todos los jugadores acuerdan prohibir que se examinen las pilas enemigas de unidades, pudiéndose ver sólo la ficha de encima.

### **Comercio**

**Recursos:** Puedes dar a otro jugador UPIs, Mineral o Bienes de Negocio. Estos recursos sólo pueden moverse por medio de transportes de un hex. a otro. Puedes transferir recursos de un planeta de tu control a un transporte de otro jugador en el mismo hex. y viceversa. También puedes transferir recursos de un transporte a otro amigo en el mismo hex.

**Ejecución:** No hay reglas que cubran los términos de estas transacciones. Puedes querer darle a otro jugador recursos a cambio de un favor o por antojo.

La ejecución de contratos de comercio queda solamente para tus naves de guerra.

**Restricciones:** No le puedes dar a otro jugador tus unidades. No le puedes dar tampoco un Mundo Natal o una colonia. Tus planetas se deberían defender como si fuera una conquista.

## Terreno.

### AGUJEROS DE GUSANO.

Los Agujeros de Gusano son portales transdimensionales a distantes regiones de la galaxia. Los Agujeros de Gusano siempre vienen en parejas: el agujero de gusano “Alfa” y su compañero “Beta”.

#### *Colocando el Agujero de Gusano “Beta”.*

Cuando descubres un agujero de gusano, coloca el agujero de gusano “Alfa” bajo la sonda de exploración. Para determinar la localización de su compañero “Beta” procede como sigue:

#### **1. Selecciona el Mundo Natal de otro jugador.**

Tira un dado para elegir el mundo natal de otro jugador: “1” o “2” para el jugador de tu izquierda; “3” o “4” para el jugador frente a ti; y “5” o “6” para el jugador a tu derecha. Si sólo hay 3 jugadores: “1”, “2” o “3” para el jugador a tu izquierda; “4”, “5” o “6” para el jugador a tu derecha. Si sólo hay 2 jugadores, el mundo natal del otro jugador es seleccionado automáticamente.

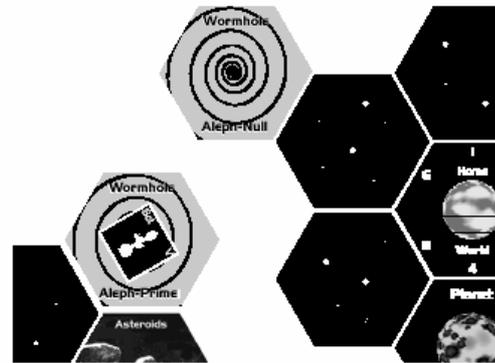
#### **2. Selecciona un lado del hex. del Mundo Natal.**

Tira un dado para elegir un lado del hex. del mundo natal seleccionado: “1” para el borde del hex. marcado como “1”, “2” para el marcado como “2”, y así sucesivamente.

#### **3. Coloca el Agujero de Gusano “Beta”.**

Coloca el agujero de gusano “Beta” al que llegar en el primer hex. desconocido directamente en frente al borde señalado.

**Ejemplo:** Mueves un explorador a un hex. desconocido y robas el agujero de gusano marcado como “Aleph-Alfa”. Tiras un dado para seleccionar el mundo natal de otro jugador y el resultado es “6”: el jugador de tu derecha. Tiras otro dado para seleccionar uno de los bordes del hex. de su mundo natal, el resultado es otra vez “6”. Moviendo directamente desde este lado del hex., colocas “Aleph-Beta” en el primer hex. desconocido al que llegas.



#### *Movimiento.*

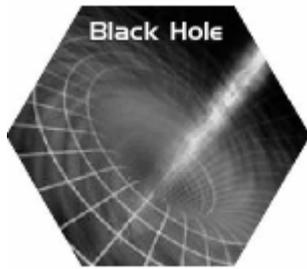
**Un Punto de Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar a un agujero de gusano desde un hex. adyacente. Una unidad puede gastar 1 punto de movimiento para mover desde un agujero de gusano a su compañero. Mover al agujero de gusano compañero es opcional; una unidad puede mover normalmente hacia fuera de un agujero de gusano hacia un hex. adyacente.

**Movimiento Entre Parejas de Agujeros de Gusano:** Una unidad sólo puede mover entre un agujero de gusano específico y su compañero. Los demás agujeros de gusano no están conectados. Por ejemplo, una unidad puede mover desde Aleph-Alfa a Aleph-Beta o desde Bet-Beta a Bet-Alfa, pero no entre Aleph-Alfa y Bet-Beta.

### AGUJERO NEGRO.

Los agujeros negros son estrellas gigantes que se han colapsado y que ejercen un poderoso campo gravitacional del que es difícil de escapar.

**Movimiento:** Entrar en un hex. de agujero negro no cuesta puntos de movimiento, pero debes parar después de entrar. Tira un dado por cada unidad que intente abandonar un agujero negro. Si el resultado es menor, o igual, que el rango de movimiento de la unidad, puedes mover la unidad a un hex. adyacente donde debe parar. Si el resultado es mayor que el rango de movimiento de la unidad, la unidad permanece atrapada en el hex. del agujero negro. La unidad puede tirar una vez por cada turno de movimiento hasta que consiga una puntuación lo suficientemente baja como para escapar del agujero negro.



### ESPACIO VACÍO.

EL Espacio Vacío no contiene nada útil o interesante.

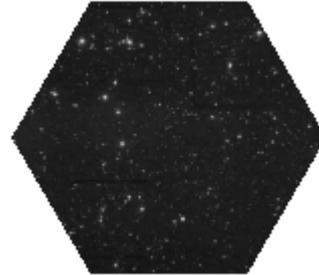
**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de espacio vacío.

### ASTEROIDES.

Los asteroides son los restos pétreos de un planeta destruido. Contienen recursos minerales fácilmente accesibles.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de asteroides, donde entonces deben parar.

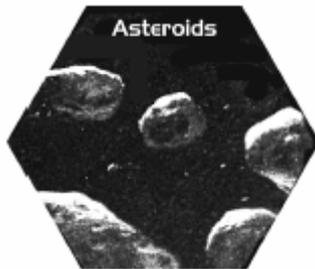
**Minería:** Si tienes uno o más transportes en un hex. de asteroides puedes intentar extraer Mineral una vez por turno en la Fase Económica. Mirar reglas de Producción.



### ESTRELLA DE NEUTRONES.

Las Estrellas de Neutrones son estrellas de tamaño medio que se han colapsado. Puedes usar la fuerte (pero no abrumadora) tracción gravitatoria de una estrella de neutrones para conseguir un efecto impulsor.

**Movimiento:** No hay coste de puntos de movimiento para entrar a un hex. de estrella de neutrones y no hay penalizaciones por salir.



### ESPACIO NULO.

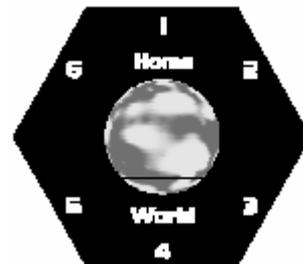
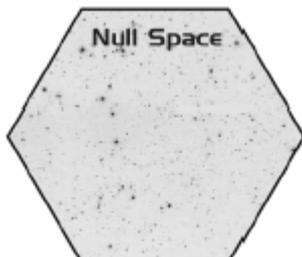
El Espacio Nulo es una inversión del espacio-tiempo continuo que impide la existencia de materia normal.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de espacio nulo.

**Destrucción:** Cualquier unidad que se encuentre en un hex. de espacio vacío es eliminada inmediatamente.

### MUNDO NATAL.

Trata a un hex. de mundo natal robado de la caja de exploración como un hex. de Otra Región; no lo trates como un planeta deshabitado. Sigue las reglas sobre los hex. de Otra Región.

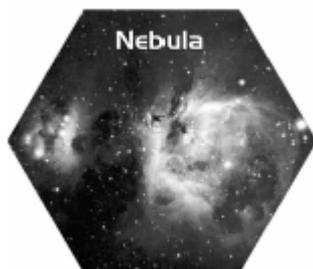


## NEBULOSA.

Las Nebulosas son nubes de polvo ionizado que dificultan la navegación y hacen el combate imposible.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de nebulosa, donde debe parar entonces. Una unidad sólo puede mover 1 hex. cuando abandona un hex. de nebulosa.

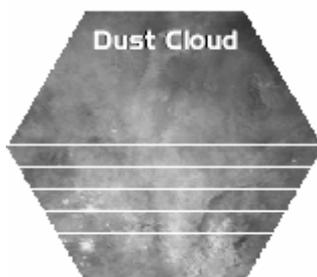
**Combate:** Una nave de guerra en un hex. de nebulosa no puede atacar a cualquier otra unidad.



## NUBE DE POLVO.

Las Nubes de Polvo son regiones del espacio con densidades anormalmente altas de polvo y gases.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 2 puntos de movimiento para entrar en un hex. de nube de polvo. Aunque si se trata de una sonda de exploración, que entró en un hex. desconocido y que resultó una nube de polvo, sólo tendría que gastar 1 punto de movimiento. Una unidad con un rango de movimiento de 1 puede gastar su movimiento completo para entrar en un hex. de nube de polvo.



## OTRA REGIÓN.

Todos los jugadores comienzan el juego separados en sus propias regiones de la galaxia. La relación física de una región con otra comienza cuando robas un hex. de Otra Región de la caja de exploración. Para saber qué otra

región has descubierto, y cómo se une con la tuya, sigue este procedimiento:

### 1. Devuelve el Hex. de Otra Región.

No conectes el hex. de Otra Región con tu región. En vez de eso, devuélvelo a la caja de exploración.



### 2. Coge un Hex. de Espacio Vacío.

Toma un hex. de espacio vacío de la caja y colócalo bajo tu sonda de exploración.

### 3. Determinar Región.

**Izquierda o Derecha:** La región que has descubierto contendrá el mundo natal del jugador a tu izquierda o derecha. Tira un dado para determinar cuál de ellos: "1", "2" o "3" para izquierda; "4", "5" o "6" para derecha.

**Ejemplo:** Mueves una sonda de exploración a un hex. desconocido y robas un hex. de Otra Región. Tu región aún no está conectada con la del jugador de tu izquierda o derecha, por lo que tira un dado para determinar a la región de qué jugador te has conectado. El resultado es "2", por lo que tu región se conectará a la del jugador de tu izquierda.

**Ya conectados:** Si tu región ya está conectada al jugador de tu izquierda, tu región se conectará automáticamente con el de tu derecha, y viceversa. Si tu región ya está conectada a la región de ambos jugadores, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieras descubierto un hex. de espacio vacío.

### 4. Determinar el Encaramiento del Explorador.

**En la dirección opuesta a tu Mundo Natal:** Coloca tu sonda de exploración en el hex. de espacio vacío para que esté encarando en dirección opuesta a tu mundo natal. Si encarar a tu explorador de esta manera causa que apunte directamente a donde se unen 2 lados del hex.,

tira un dado para señalar hacia el lado de qué hex. se encarará: “1”, “2” o “3” para la izquierda; y “4”, “5” o “6” para la derecha.

**Ejemplo:** Devuelve el hex. de Otra Región a la caja de exploración y lo sustituyes por un hex. de espacio vacío. Colocas a tu explorador en el hex. de espacio vacío, encarando hacia el lado opuesto de tu mundo natal. Después de que esto provoque que se encare entre los 2 bordes de un mismo hex., tira un dado para determinar hacia qué borde encarar. Sacas un “4”, por lo que tu explorador encarará el lado del hex. de su derecha.

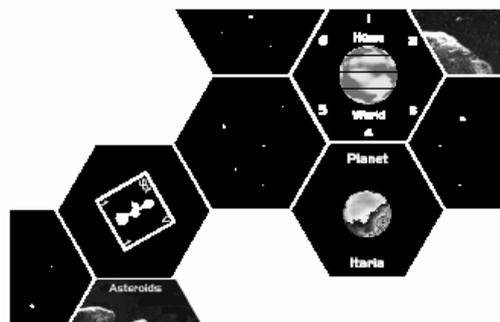


**Hex. no Explorados:** Tu sonda de exploración no debe estar encarado hacia cualquier hex. que sea parte de tu región. Si tu explorador encara un hex. explorado de tu región, a cualquier distancia, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieras descubierto un hex. de espacio vacío.

### 5. Determinar el lado del Hex. de otros Mundos Natales.

**Tira un Dado:** Determina a qué hex. del borde de la región del mundo natal del otro jugador está encarando tu explorador. Tira un dado para determinar qué hex. del borde: “1” para el hex. del borde marcado como “1”, “2” para el hex. marcado como “2”, y así sucesivamente. Entonces pon las dos regiones juntas y únelas por el lado en que tu explorador está encarando el hex. correspondiente del borde de la región del otro jugador.

**Ejemplo:** Tiras un dado y tu resultado es “5”. Pones juntas tu región y la del otro jugador por su hex. de la línea marcada como “5” (borde numerado del mundo natal del otro jugador), uniendo este hex. por el lado que tu sonda de exploración está encarando.



**Solapamiento:** Si las dos regiones no pueden unirse porque los hex. se solapan, no puedes completar este procedimiento. Continúa con la partida como si sólo hubieses descubierto espacio vacío.

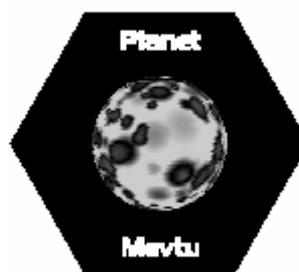
**Una única Región:** El resultado final de estos 5 pasos es que las dos regiones pasan a ser consideradas como una misma región compartida por ambos jugadores. Todos los hex. en la región articulada son ahora parte de tu región.

### PLANETA.

Cualquier planeta, otro como un mundo natal, que robas de la caja de exploración es un planeta deshabitado.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar al hex. de un planeta.

**Colonización:** Puedes colonizar un planeta deshabitado moviendo una de tus naves coloniales hasta el hex. del planeta. Sigue las reglas de la Fase de Colonización.

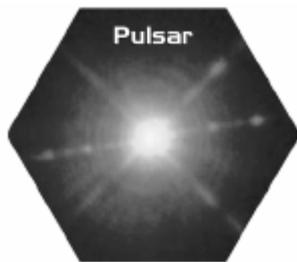


### PÚLSAR.

Los Púlsars emiten poderosos e impredecibles estallidos de energía que pueden destruir unidades sin escudos.

**Movimiento:** Una unidad debe gastar 1 punto de movimiento para entrar en un hex. de púlsar.

**Destrucción:** Tira un dado por cada unidad sin escudo que entre en un hex. de púlsar o que empiece allí su Fase de Movimiento. Un número par como resultado indica que la unidad es destruida. Las naves sin escudo son las sondas de exploración, transportes, naves coloniales y cazas.



## Unidades.

### **Acorazado (ACO)**



**Nivel Tecnológico:** 7    **Coste de UPI:** 18  
**Ataque:** 5    **Defensa:** 5  
**Escudos:** 4    **Movimiento:** V

Un acorazado es el tipo de nave de guerra más grande. Sus armas pesadas le permiten bombardear planetas.

**Bombardeo:** Tus Acorazados pueden bombardear un planeta una vez durante tu fase de contacto. Si bombardeas con éxito un planeta, reduces su nivel industrial y destruyes todas las unidades que estuvieran en la Caja respectiva de Recursos y Nuevas Unidades.

**Daño total:** Tira un dado por cada Acorazado y el total es el daño que haces. Si el total es superior o igual al nivel industrial del planeta, has bombardeado con éxito. Reduce el nivel industrial del planeta en 1 y quita todas las unidades nuevas producidas en el planeta. Si la tirada es inferior, no hay efecto.

**Nivel Industrial cero:** Si reduces el nivel industrial de un planeta a 0, su nivel tecnológico también cae a 0, y el planeta queda deshabitado. Cualquier jugador puede colonizarlo en su Fase de Colonización.

### **Caza (CAZ)**



**Nivel Tecnológico:** 2    **Coste de UPI:** 2  
**Ataque:** 1    **Defensa:** 1  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V+1

Un Caza es una pequeña y rápida aeronave de combate. Dispone de un limitado soporte vital, por lo que debe regresar a uno de tus planetas o estaciones cada vez que la unidad empiece su Fase de Movimiento en un hex. que no tenga planetas o estaciones propios o amistosos.

#### **Movimiento.**

**Eliminado del Juego:** Un Caza que empiece la Fase de Movimiento en un hex. que contenga a tu mundo natal, colonias o estaciones puede moverse libremente. Sin embargo, un Caza que no empiece la Fase de Movimiento en un hex. con uno de tus planetas o estaciones *debe* acabar la Fase de Movimiento en un hex. que sí los contenga. Así, cualquier Caza que no pueda hacerlo será eliminada del juego.

**Alienígenas amistosos:** Otro jugador puede designar 1 o más de sus planetas o estaciones como amigable o aliada, permitiendo a tus cazas estar dentro del rango de abastecimiento. Esta decisión debe declararse al principio de tu Fase de Movimiento, y debe repetirse por turno.

### **Crucero (CC)**



**Nivel Tecnológico:** 6    **Coste de UPI:** 14  
**Ataque:** 4    **Defensa:** 4  
**Escudos:** 3    **Movimiento:** V

Un crucero es el segundo tipo de nave de guerra más grande. Es una nave de guerra diseñada para combate a larga distancia y misiones de exploración. Es la única que puede ignorar el rango de abastecimiento, y la única que como un caza puede explorar hex. desconocidos.

#### **Exploración**

Sólo los Cazas y Cruceros, y las unidades apiladas o agrupadas con ellos, pueden entrar en un hex. inexplorado. Si es posible, el hexágono inexplorado debe tocar al menos dos lados de hex. conocidos. El número de hex. desconocidos que tus unidades pueden explorar cada turno no pueden exceder tu nivel de civilización. Si no hay más hex. en la Caja de Exploración, nadie más puede a partir de entonces explorar más hex.

#### **Abastecimiento**

Los Cruceros son una excepción a la regla normal de rango de abastecimiento. Son las únicas naves que pueden sobrepasar este rango y atacar y explorar sin penalizaciones.

### **Destructor (DST)**



**Nivel Tecnológico:** 5    **Coste de UPI:** 10  
**Ataque:** 3    **Defensa:** 3  
**Escudos:** 2    **Movimiento:** V

Un destructor es el tercer tipo de nave de guerra más grande.

**Tácticas especiales:** Tus Destrotores pueden disparar de una de estas dos maneras, tanto atacando como defendiendo: fuego normal o fuego de penetración.

Si eliges fuego de penetración, tu Destructor toma uno de sus escudos.

**Fuego normal:** Tu Destructor dispara de forma normal, tirando 1 dado contra su Rango de Combate de 3.

**Fuego de penetración:** Tu Destructor puede elegir disparar a unidades en la zona 1 de tu oponente. Antes de tirar ningún dado, primero el defensor, y luego el atacante, deben anunciar qué destructores van a realizar fuego de penetración. Después tira 1 dado por cada destructor y aplica el daño, si hay, a las unidades en la zona 1 o la zona 0 de tu oponente.

**Abajo escudos:** Un destructor no puede hacer fuego de penetración si no tiene al menos un escudo para gastar.

### Estación Galáctica (EG)



**Nivel Tecnológico:** 8    **Coste de UPI:** 24  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 6  
**Escudos:** 6    **Movimiento:** V/2

Una estación galáctica es el tipo de estación más grande.

### Estación Regional (ER)



**Nivel Tecnológico:** 5    **Coste de UPI:** 12  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 4  
**Escudos:** 4    **Movimiento:** V/2

Una estación regional es un tipo de estación de tamaño medio.

### Estación de Sistemas (ES)



**Nivel Tecnológico:** 3    **Coste de UPI:** 6  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 2  
**Escudos:** 2    **Movimiento:** V/2

Una estación de sistemas es el tipo de estación de tamaño más pequeño.

### Nave de Asalto (NA)



**Nivel Tecnológico:** 4    **Coste de UPI:** 6  
**Ataque:** 2    **Defensa:** 2  
**Escudos:** 1    **Movimiento:** V

Una nave de asalto es una nave de guerra con capacidad de vuelo atmosférico. Esta es la única unidad que puede conquistar los mundos natales o colonias de otro jugador.

### Conquista Planetaria.

Sólo se puede intentar conquistar 1 planeta por Fase de Contacto. No se puede conquistar un planeta deshabitado.

**Comenzar el asalto:** Anuncia cuántas naves de asalto van a intentar la conquista. Aquellas que no sean designadas, o cualquier otra unidad que no participe en el asalto, pueden ser dañadas durante el intento.

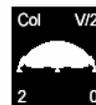
**Defensas del planeta:** El rango de combate de un planeta es igual a la mitad de su nivel tecnológico redondeando hacia arriba.

**Fuego planetario:** Las defensas del planeta disparan a las Naves de Asalto enemigas designadas. Tira un número de dados igual al nivel industrial del planeta. Por cada resultado menor o igual al rango de combate del planeta, elimina 1 Nave de Asalto. *Ignora Escudos.* Los planetas nunca realizan múltiples impactos ni se reparte entre las naves su daño.

**Naves de Asalto supervivientes:** Las Naves de Asalto no disparan durante la conquista planetaria. Si 1 o más de tus Naves de Asalto sobreviven al asalto, conquistas el planeta.

**Presa:** Coge la ficha de datos del planeta conquistado a tu oponente. El planeta mantiene sus niveles industrial y tecnológico. Las unidades se destruyen pero sus recursos pasan a tu posesión.

### Nave Colonial (COL)



**Nivel Tecnológico:** 2    **Coste de UPI:** 8  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 0  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V/2

Una nave colonial es una nave espacial diseñada para trasladar recursos y personal a un planeta deshabitado con el objetivo de poner en marcha una nueva colonia. La propia nave se pierde cuando se establece la colonia.

### Colonización.

Si tienes una nave colonial en el hex. de un planeta deshabitado, puedes establecer una nueva colonia. Para hacerlo, elimina la nave colonial y coge la ficha de datos del planeta. Tu colonia comienza con un Nivel Industrial y Tecnológico de 1 y 6 UPIs.

### Sonda de Exploración (SE)



**Nivel Tecnológico:** 1    **Coste de UPI:** 6  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 1  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V

Una sonda de exploración es una nave espacial equipada con los sensores e instrumentos necesarios para explorar el espacio. Los exploradores son los únicos que pueden explorar un hex. desconocido. Comienzas la partida con 3 sondas de exploración.

#### Hex. Desconocidos.

Sólo los exploradores, y las unidades agrupadas con ellos, pueden entrar en un hex. desconocido. Si es posible, el hex. desconocido debe limitar, al menos, por 2 lados con otros hex. conocidos. El número de hex. desconocidos en que tus unidades pueden entrar cada Fase de Movimiento no puede exceder a tu nivel de civilización. Si no hay más hex. en la caja de exploración, ninguna unidad puede entrar en un hex. desconocido.

### Transporte (TRN)



**Nivel Tecnológico:** 1    **Coste de UPI:** 4  
**Ataque:** 0    **Defensa:** 1  
**Escudos:** 0    **Movimiento:** V

Esta es una gran nave espacial con capacidad de aprovechar los recursos mineros de los asteroides y comerciar con tus colonias y culturas alienígenas. Un transporte tiene capacidad para 6 recursos. Comienzas la partida con 2 transportes.

#### Extrayendo Mineral en los Asteroides

**Extraer mineral:** Una vez cada Fase Económica puedes extraer mineral de un hex. de asteroides. Para hacerlo debes tener 1 o más transportes en el hex. Cualquier Mineral conseguido debe ser cargado inmediatamente en un transporte o se perderá.

**Tabla de minería:** Para extraer tira 1 dado y añade el resultado al número de transportes en el hex. El total indica la cantidad de Mineral producido, buscando en la columna izquierda de la tabla.

#### Tabla de extracción de Mineral:

Tirada modificada	Resultado
2 o menos	Pierdes 1 transporte
3	No se extrae Mineral
4, 5 0 6	2 de Mineral
7 o más	4 de Mineral

**Transportes alienígenas:** Resta uno por cada jugador alienígena que tenga transportes en el hex. en la tirada de Minería.

#### Movimiento

**Para al descargar:** Un transporte puede cargar y/o descargar recursos en cualquier punto de su movimiento. Sin embargo, una vez que un transporte descargue cualquier cantidad de recursos, deberá parar y no podrá mover más lejos durante el resto del turno.

**Parada de Recursos:** Se pueden transportar recursos entre transportes, o entre transportes y planetas, que estén de acuerdo. Una vez que has transferido recursos estos no podrán ser movidos otra vez durante tu Fase de Movimiento.

**CRÉDITOS.**

Un juego de:

Interformic Games

Traducción y redacción de las reglas originales  
en inglés a cargo de:

Oz y Jack

Arreglos finales de la presente edición (v 1.01):

Jack

# InterSpace.

## REGLAS AVANZADAS.

Las reglas avanzadas son un conjunto de reglas opcionales para jugar a InterSpace. Usa estas reglas opcionales con las reglas estándar. Puedes usarla todas, alguna, o ninguna, según tu criterio. Las reglas opcionales son:

- Cartas de Objetivo Alienígena.
- Cartas de Avance.
- Cartas de Colonización.
- Cartas de Encuentro.
- Opciones adicionales.

**Cartas de Objetivo Alienígena:** Estas cartas dan a cada jugador su propia y única condición de victoria.

**Cartas de Avance:** Los jugadores utilizan estas cartas para alcanzar diferentes líneas de desarrollo tecnológico. Puedes tomar una carta de Avance cada vez que aumentes tu nivel de civilización.

**Cartas de Colonización:** Tus colonos pueden encontrar una sorpresa o dos cuando establecen una nueva colonia.

**Cartas de Encuentro:** Un espacio vacío no está tan vacío como parece. Ahora, cuando descubres un hex. de espacio vacío, puedes encontrar algo o algo puede encontrarte a ti.

**Opciones adicionales:** Reglas para 5 o más jugadores, una regla para eliminar la aleatoriedad en la exploración, y una regla para permitir a los jugadores exceder el límite de fichas.

## CONTENIDOS.

Cartas de objetivo alienígena .....	2
Cartas de avance .....	3
Cartas de colonización.....	4
Cartas de encuentros.....	5
Opciones adicionales.....	8
Créditos .....	9

## CARTAS DE OBJETIVO ALIENÍGENA.

No todas las especies piensan igual. Durante tus exploraciones puedes encontrar civilizaciones alienígenas cuyo objetivos sean totalmente despreciables para ti.

### **Cómo funciona**

**Sacar una carta:** Hay 8 cartas de Objetivo Alienígena. Cada jugador saca 1 carta antes de que el juego comience. Guarda la carta y no se la enseña a nadie.

**Puntos de Victoria:** La carta que saques te explicará cómo ganar PVs durante el juego. Sólo puedes ganar PVs de la manera que se exponga en la carta. Para ganar debes alcanzar los 50 PVs.

**Fin del juego:** Cuando tengas 50 o más PVs al final de un turno, el juego ha terminado y ¡has ganado! Si dos o más jugadores tienen 50 o más PVs, se declara empate.

**Secreto:** Al principio del juego debes mantener en secreto tu Carta de Objetivo Alienígena. Todos los jugadores deben revelar sus cartas cuando todos sus Mundos Natales se hayan unido en una sola región.

### **Ejemplos**

#### *Descubridores*

Sacas la carta de los descubridores cuando el juego comienza. La carta dice:

*Por cada uno de los siguientes tipos de hex. que estudies, ganas 7 PVs: Agujero Negro, Nube de Polvo, Estrella de Neutrones, Nebulosa, Pulsar, y Agujero de Gusano. Para ganar PVs por un tipo de hex., debes conservar 1 o más estaciones en 1 o más de los hex. de ese tipo. Sino tienes una estación en un tipo de hex. particular, no ganas más PVs. Además, ganas 1 PVs por cada Nivel Industrial que controles.*

Después en el juego, controlas tu Mundo Natal con un Niv. Ind. de 8, y has mejorado el Niv. Ind. de tu colonia a 6. No tienes más colonias y no has conquistado más planetas. Tienes Estaciones de Sistemas en un Agujero Negro, una Nebulosa, y en los Agujeros de Gusano Aleph-Prima y Aleph-Beta. Tienes por tanto 35 PVs: 14 por los Niv. Ind. más 21 por tener estaciones en 3 de los diferentes tipos de hex. que te interesan.

#### *Tecnológicos*

Sacas la carta de los tecnológicos cuando el juego comienza. La carta dice:

*Nada excita más a tu especie que tener la última novedad en máquinas. Ganas 5 PVs por cada Niv. De Civ. Que tengas. Por ejemplo, si tu Nivel de Civ. Es 6, ganas 30 PVs. Además, ganas 1 PV por cada Niv. Ind. que controles.*

Después, en el juego, controlas planetas con Niv. Ind. que sumados te dan 21 PVs, y un Nivel de Civ. De 5 (25 PVs). Total 46 PVs, a 4 de ganar el juego.

#### **Reglas adicionales**

**Asterisco:** El asterisco en la carta de los Parásitos indica que debes seguir estas reglas adicionales que no están en la carta.

#### *Parásitos*

Cada miembro de la especie de los parásitos es capaz de habitar en un cuerpo ajeno y controlar la mente de la forma de vida que lo aloja. Los parásitos pueden multiplicarse muy rápido y acabar con la población de un planeta en poco tiempo. Cuando esto ocurre, el planeta está infestado.

**Puntos de Victoria:** Los parásitos reciben 5 PVs por cada Mundo Natal y colonia que infecten. El Mundo Natal de los parásitos y la colonia original siempre están infestadas al principio del juego.

**El control no lo es todo:** Los parásitos reciben 5 PVs por un planeta infestado incluso si otro jugador controla ese planeta. Es posible que los parásitos y el jugador activo ganen PVs por el mismo planeta. Los parásitos, no obstante, no reciben PVs por el Niv. Ind de un planeta que no controlen.

**Colonización:** Un planeta deshabitado queda infectado si es colonizado por una Nave Colonial construida en un planeta infestado, incluso si otro jugador controla el planeta que construyó la Nave Colonial.

**Infestación:** Los parásitos tienen la habilidad especial de infectar el Mundo Natal o las colonias de otros jugadores usando Naves Coloniales construida en planetas previamente infestados. Los parásitos deben mover la Nave Colonial al hex. del planeta. Después, al final de

la Fase de Contacto, los parásitos quitarán la Nave Colonial del juego. Esto provoca que el planeta quede infestado.

**No es una colonización:** Al eliminar la Nave Colonial, los parásitos toman tierra en el planeta, introduciéndose en los cuerpos y mentes de sus habitantes. El planeta continúa bajo el control de su dueño original y retiene sus niveles Ind. y Tec. El planeta *no* recibe 6 UPIs cuando la Nave Colonial desaparece.

**Planetas conquistados:** Si los parásitos conquistan el Mundo Natal o una colonia de otro jugador, el planeta no resulta infectado. Para infestarlo, los parásitos deben utilizar una Nave Colonial de la forma descrita con anterioridad.

**Erradicación:** La única manera de acabar con la infestación es reducir el Niv. Ind. del planeta a 0. Si controlas el planeta, puedes reducir su Niv. Ind. en 1 cada turno durante la Fase de Investigación. Si no lo controlas, puedes reducir el nivel en 1 cada turno bombardeándolo con Acorazados en tu Fase de Contacto. No puedes bombardear un planeta que controles.

**Rebeldes:** Si una colonia infestada se rebela, la infección desaparece.

### **CARTAS DE AVANCE.**

Las cartas de ruptura permiten a los jugadores seguir distintas líneas de investigación tecnológica. Puedes coger una carta de ruptura cada vez que aumentes tu Niv. de Civ.

#### ***Cómo funcionan***

**Niv. de Civilización:** Cada carta de Avance tiene en su parte superior, esquina derecha, el Niv. de Civ. Requerido para tomar la carta. Una (A) indica que la carta puede ser cogida por cualquier Niv. de Civ.

**Coger una carta:** Cuando aumentas tu Niv. de Civ., puedes coger 1 carta cuyo nivel sea igual o menor que tu nivel de Civ. Por ejemplo, si aumentas tu nivel de Civ. Del 3 al 4, puedes coger una carta (2), (3) o (4), además de una (A).

**Múltiples jugadores:** En general, puedes coger una nueva Carta de Avance inmediatamente cuando aumentes tu Niv. de Civ. Si 2 o más jugadores aumentan su Niv. de Civ. Durante la misma Fase Económica, puedes determinar el orden en el que cogen carta. Cada jugador coge una ficha de color y se meten en una taza o

cubilete. El orden en el que salgan será el orden de coger carta.

**Sólo dos:** Sólo hay 2 copias de cada carta (excepto las Mejoras de Motor). Si otros dos jugadores guardan la carta que quieres, nunca podrás tener ese avance.

**Mejoras de motor:** *No recibes más aumentos automáticos del rango variable de movimiento cuando aumentas tu Niv. de Civ.* Tu movimiento es igual a 1 más el número de Mejoras de Motor que tengas.

#### ***Cómo funciona***

**Dos cartas:** Los jugadores comienzan el juego con dos cartas de Avance cada uno. Los jugadores eligen las cartas que quieren en 2 rondas. En la primera, puedes coger una carta (2) o (A). Durante la segunda, puedes coger una (2), (3) o (A). En este momento no puedes coger una segunda carta de Mejora de Motor.

**Orden de las rondas:** Se realiza de igual manera que cuando hay múltiples jugadores que han mejorado sus Niv. de Civ. a la vez.

#### ***Reglas adicionales***

**Asterisco:** Un asterisco en la carta indica que hay reglas adicionales que deben seguirse y que no aparecen propiamente en ella, sino en estas reglas.

#### ***Mejora de Motor***

**Rango de Movimiento Variable:** Tu movimiento es igual a 1 más el número de Mejoras de Motor que tengas.

**Límite:** No puedes coger una Mejora de Motor si *más de la mitad* de las Cartas de Avance en tu mano son Mejoras de Motor. Por ejemplo, si tienes una Mejora de Motor y otros dos avances, puedes coger como cuarta carta otra Mejora de Motor. Si tuvieras 2 Mejoras y 1 avance, la cuarta carta no podría ser otra Mejora.

#### ***Rayos tractores y Robots de reparación***

Después de una batalla, si tienes el Rayo Tractor o/y los Robots de Reparación, y no quedan unidades enemigas en el hex., puedes intentar que algunas de las unidades destruidas vuelvan al juego. Si tienes ambas cartas, debes utilizar primero el Rayo Tractor.

**PVs:** Las unidades capturadas o reparadas se consideran “destruidas” en términos de PVs.

**Naves de Asalto y Acorazados:** Pueden actuar (atacando un planeta) en el mismo turno en el que fueron reparados o capturados.

#### *Interferencias*

Si tienes 1 o más Exploradores en tu flota, puedes interferir el control del fuego enemigo. Exploradores adicionales no tienen efecto.

**Reducir daño:** Antes del primer fuego, tira un número de dados igual a tu Niv. de Civ. Por cada resultado par, reduce la cantidad de daño que tus unidades reciben en esa ronda de combate en 1 punto. Tú eliges que impactos reduces o eliminas. Estos impactos pueden ser interferido en primer fuego, segundo o en ambos.

**Exploradores defendiendo:** Tus exploradores defienden con normalidad.

**Ejemplo:** Los Cruceros de Ed atacan uno de tus Exploradores. Tu Niv. de Civ. es 6, por lo que tiras 6 dados, 3 con éxito. El Crucero saca un 2 y hace 2 puntos de daño. El impacto del Crucero es completamente interferido. Tu Explorador devuelve el fuego pero falla con un 4. En la segunda ronda, tu Explorador logra de nuevo 3 éxitos interfiriendo, pero el Crucero de Ed saca un 4. Reduces los 4 puntos de daño a 1, pero es suficiente como para destruirte el Explorador.

#### *Unidades modulares*

**Descomponiendo unidades:** Puedes descomponer tus naves de batalla en naves más pequeñas y tus estaciones en estaciones más pequeñas. De forma general, puedes hacer esto cuando quieras. Durante el combate sólo puedes descomponer unidades antes de la primera ronda, durante la fase de retirada de cualquier ronda, o después de la última ronda.

**Rango de combate:** Debe ser menor o igual al rango de combate de la unidad original, la más grande.

**Escudos:** Si descompones una unidad que haya recibido impactos en los escudos, las nuevas unidades no tendrán más escudos que la unidad original.

**Ensamblando unidades:** En cualquier momento de la Fase Económica, puedes unir unidades menores en mayores. El valor en UPIs de la nueva unidad debe ser menor o igual al valor total de las originales. Las unidades deben estar en un planeta o estación donde el Niv. Tec. sea igual o mayor al Niv. Tec. de esa nueva

unidad. No cuenta para el límite de adquisición de un planeta.

#### **CARTAS DE COLONIZACIÓN.**

Tus exploradores y cruceros pueden localizar un planeta deshabitado propicio para la colonización, pero no pueden determinar exactamente qué se van a encontrar tus colonos cuando bajen a tierra. Cada vez que establezcas una nueva colonia, tira 1 dado. Si el resultado es un número par, coge una Carta de Colonización y sigue las instrucciones de la carta. No coges carta por tu colonial original.

#### **Reglas Adicionales**

**Asterisco:** Un asterisco en la carta indica que hay reglas adicionales que deben seguirse y que no aparecen propiamente en ella, sino en estas reglas.

#### *Rebeldes*

Esta colonia declara inmediatamente su independencia de tu Mundo Natal. Todas las unidades que estén en ese hex. se unen a los rebeldes.

**Sólo defienden:** Las unidades rebeldes nunca salen del planeta y su hex. Si un jugador mueve unidades a ese hex., los rebeldes bloquean el movimiento y defienden el hex. Cualquier jugador puede intentar conquistar el planeta con Naves de Asalto.

**Producción:** Cada turno, los rebeldes pueden hacer crecer su economía o construir una unidad. Tira un dado al principio de cada Fase Económica y consulta la lista:

1. Aumenta nivel
2. Aumenta nivel
3. Construye una estación
4. Construye una estación
5. Construye una nave
6. Construye una nave

**Aumentar Nivel:** Si sacas un 1 o un 2, aumenta el nivel más bajo de los de Tec. e Ind. en 1. Si ambos son iguales, incrementa su Niv. Tec.

**Construir una Estación:** Si sacas un 3 o un 4, los rebeldes construyen la estación más grande que les permita su tecnología. Si su Niv. Tec. es de sólo 1 o 2, entonces incrementa su nivel en 1.

**Construir una Nave de Guerra:** Si sacas un 5 o un 6, los rebeldes construyen la mejor nave

posible con su nivel Tec. Si su nivel es de sólo 1, incrementalo.

**Situar unidades:** Se sitúan las nuevas unidades en el mapa inmediatamente.

**Sin recursos:** No lles la cuenta de UPIs o Mineral. Si conquistas el planeta no habrá ni UPIs ni Mineral.

**Parásitos:** Si estaba infectada, la colonia rebelde no sufre infestación.

**Avances:** Los rebeldes no reciben beneficios de ninguna carta de Avance.

### **CARTAS DE ENCUENTRO.**

Un espacio vacío no está tan vacío como parece. Ahora, cuando descubres un hex. de espacio vacío, puedes encontrar algo o algo puede encontrarte a ti. Cada vez que explores un hex. desconocido y saques un hex. de espacio vacío, tira 2 dados. Si los dos resultados son pares, puedes coger una carta de encuentro.

**Fichas:** Una Carta de Encuentro puede requerir la colocación de una ficha en el mapa.

**Exploradores:** Algunas de las cartas de encuentro se refieren a u explorador. Si estás explorando con un crucero, el crucero es tu “explorador”. Si estás explorando con unidades agrupadas con un Explorador o Crucero, y la carta dice que afecta a tu explorador, *todas* las unidades en el mismo hex. se ven afectadas.

**Artefactos:** Algunos encuentros acaban en el descubrimiento de artefactos. Cada artefacto tiene su propio contador. Cualquier unidad puede llevar cualquier número de artefactos. Puedes transferirlos entre unidades o a planetas de la misma manea que los recursos en los transportes. Un artefacto no ocupa espacio en un transporte.

### ***Agentes libres***

Algunos encuentros implican el descubrimiento de agentes libres. Durante la Fase de Acción, los agentes mueven después que todos los jugadores hayan finalizado sus turnos. Mueven en el siguiente orden:

1. Berseker.
2. Tormenta de Iones.
3. Locura.
4. Piratas.
5. Plagas.
6. Invasores.

7. Ladrones Mineros.
8. Amebas espaciales.
9. Comerciante.

### ***Interacción***

Los agentes libres interactúan como cualquier otro. El Berseker puede atacar a los Piratas, los Piratas pueden atacar al Comerciante, la Tormenta de Iones puede destruir a los Ladrones Mineros, etc...

### ***Movimiento aleatorio***

Algunos agentes libres mueven aleatoriamente. Para ello tira un dado y observa las direcciones de cualquier Mundo Natal. Lee la carta para ver cuán lejos pueden mover. Si el movimiento aleatorio hace a un agente libre salirse del mapa, para en ese hex. Si lo lleva a un Espacio Nulo, el agente es destruido.

### ***Reglas adicionales***

**Asterisco:** Un asterisco en la carta indica que hay reglas adicionales que deben seguirse y que no aparecen propiamente en ella, sino en estas reglas.

### ***Locura***

La contemplación de los profundos secretos del Universo lleva a tu piloto explorador a la locura.

**Movimiento:** Cada turno tu explorador debe mover su máximo rango hacia la unidad más cercana, amiga o alienígena. Si hay dos o más a igual distancia, tú eliges cuál. Ignora el Rango de Abastecimiento.

**Pacto de suicidio:** Cuando el explorador llegue al hex., que contenga la unidad, u otra unidad entre en el hex. donde está el explorador, tu explorador convence al piloto de la otra nave para autodestruirse. Si hay más de 1 unidad en el hex. determina aleatoriamente quien se une al suicidio. Tu explorador es destruido.

### ***Piratas***

Sitúa el Crucero Pirata en el nuevo hex. de espacio vacío. Los piratas son un agente libre. Tu Explorador resulta ileso.

**Movimiento:** Cada turno los piratas gastan 3 puntos de movimiento para mover hacia el transporte más próximo. Si dos o más transportes se encuentran a la misma distancia, el jugador que sacó la carta decide.

**Bloqueo:** Puedes bloquear su movimiento de forma normal. Mira las reglas de Bloqueo. Los piratas nunca bloquean movimiento.

**Combate:** Atacan sólo si te niegas a compartir hex. con ellos. Defienden normalmente si les atacas.

**Robar Recursos:** Una vez los piratas llegan a un hex. que contenga un transporte, cogen todo su cargamento. Quita los recursos del juego.

**Sin recursos:** Si no tiene carga, tira un dado. Si es par, el transporte es destruido. Si no, resulta ileso.

**Transportes múltiples:** Si hay 2 o más transportes en el hex., determina aleatoriamente cuál es atacado por los piratas. Los piratas ignoran al resto.

**Moviendo:** Los piratas no se demoran. En su siguiente turno, dejan el hex. y mueven hacia el siguiente transporte más cercano, ignorando a los que estuvieran en el mismo hex. en el que comenzaron el turno. Los piratas nunca roban en el mismo hex. dos veces.

**Finalizando:** Si no hay más transportes que asaltar (inclusive aquellos a los que se pueda llegar a través de Agujeros de Gusano), los piratas abandonan el juego moviendo hacia el hex. desconocido más cercano.

### *Plaga*

El piloto explorador es infectado por una extraña enfermedad espacial. Pierdes el control de tu explorador y se convierte en una plaga. Sitúa un marcador de plaga en el Explorador. Las plagas son agentes libre.

**Movimiento aleatorio:** Las plagas mueven aleatoriamente en cada turno. Tira un dado por unidad para determinar la dirección y mueve 1 hex. en esa dirección. Cuando llegues al final del mapa para.

**Bloqueando:** Puedes bloquear una unidad de plaga con normalidad. Mira las reglas de bloqueo. Las unidades de plaga nunca bloquean movimiento. Si una unidad entra en un hex. con una ficha de plaga, puede resultar contaminada, incluso si sólo está de paso.

**Contaminación:** Cuando una plaga entre en un hex. que contenga otras unidades, u otras unidades entren en un hex. ocupado por una plaga, las nuevas unidades pueden resultar contaminadas. Tira 2 dados por cada unidad. Si

los dos sacan par, la unidad se convierte en una plaga.

**Combate:** La contaminación tiene lugar *antes* del combate. Las plagas sólo atacan si te niegas a compartir hex. con ellas. Defienden normalmente.

**Planetas:** Si una ficha de plaga ocupa un hex. de planeta durante la Fase Económica, reduce el Niv. Ind. en 1. Si el Niv. Ind. de un planeta baja a 0, su Niv. Tec. cae a 0 también y queda deshabitado. Cualquier jugador puede volver a colonizarlo.

### *Invasores*

Sitúa el Crucero de los Invasores en el nuevo espacio vacío. Los Invasores son un agente libre. Tu Explorador no resulta dañado.

**Movimiento:** Cada turno los invasores gastan 3 puntos de movimiento para mover hacia el planeta o colonia más próximo. Si dos o más planetas se encuentran a la misma distancia, el jugador que sacó la carta decide.

**Bloqueando:** Puedes bloquear su movimiento de forma normal. Mira las reglas de Bloqueo. Los invasores no bloquean movimiento.

**Robando UPIs:** Una vez llegan a un planeta, cogen *todas* sus UPIs de la caja de Recursos y Nuevas Unidades. Quita las UPIs de juego.

**Sin UPIs:** Si el planeta no tiene UPIs, tira un dado. Par, reduce el Niv. Ind. en 1. Si su nivel ya es 1, no hay efecto.

**Moviendo:** Los invasores no se demoran. En su siguiente turno, dejan el hex. y mueven hacia el siguiente planeta más cercano. Los invasores nunca atacan el mismo hex. dos veces. Lleva una lista de los planetas visitados.

**Finalizando:** Los invasores continuarán viajando de planeta en planeta hasta que hayan visitado todos los planetas habitados que puedan alcanzar. Después desaparecen del juego llegando al más cercano hex. inexplorado.

### *Ladrones Mineros*

Sitúa el transporte minero en el nuevo hex. de espacio vacío. Los ladrones mineros son agentes libres. Tu explorador resulta ileso.

**Movimiento:** Cada turno los mineros gastan sus 3 puntos de movimiento hacia el hex. de asteroides más cercano. Si dos o más asteroides

están a igual distancia, el jugador que sacó la carta decide. Si el hex. objetivo tiene una nave de guerra, los mineros lo evitarán.

**Bloqueando:** No puedes bloquear el movimiento de los mineros. Los mineros nunca bloquean.

**Combate:** Los mineros nunca atacan y no puedes atacarlos.

**Extrayendo mineral:** Mientras los mineros estén en un hex. de asteroides, se sustraen 2 puntos de cualquier tirada de extracción de mineral como penalización.

**Moviendo:** Los mineros no pueden ser destruidos, pero dejarán el hex. una vez entre una nave de guerra en él. En su siguiente turno, los mineros moverán hacia el siguiente hex. de asteroides. Si todos los hex. de asteroides a los que puedan llegar (incluyendo aquellos a los que podrían llegar a través de Agujeros de Gusano), tienen naves de guerra, los mineros dejarán el juego moviendo hacia el hex. desconocido más cercano.

#### *Ameba espacial*

Sitúa la Ameba en el nuevo hex. de espacio vacío. Es un agente libre. Tu Explorador está ileso.

**Bloqueando:** La ameba nunca bloquea movimiento, incluso si es una Nave Colonial. Puedes construir una Nave Colonial en un planeta incluso si la Ameba está en ese hex.

**Movimiento:** Si no hay una Nave Colonial en 2 hex., la Ameba mueve 1 en dirección aleatoria cada turno. La Ameba para cuando llegue al final del mapa.

**Naves Coloniales:** Si hay 1 o más Naves Coloniales en el hex. de la Ameba, la Ameba se come 1 de las naves y no se mueve. Si hay 1 Nave Colonial en 2 hex., la Ameba mueve 1 hacia ella. Si hay 2 o más a igual distancia, elige 1 aleatoriamente.

**Límite:** La Ameba sólo come 1 Nave Colonial por turno y sólo come durante su *propio* turno. Si tus Naves Coloniales entran en un hex. con una Ameba en tu turno, la Ameba nos e come la nave hasta su turno.

**Planeta:** Si la Ameba ocupa un hex. de planeta durante la Fase Económica, reduce el Niv. Ind. en 1. Si el Niv. Ind. es reducido a 0, su Niv Tec.

cae también a 0 y queda deshabitado. Cualquier jugador puede volver a colonizar el planeta.

#### *Comerciante*

Sitúa el transporte del comerciante en el nuevo espacio vacío. Sitúa los 6 bienes de negocio en blanco y negro bajo él. Es un agente libre. Tu Explorador queda ileso.

**Movimiento:** Cada turno el comerciante gasta 3 puntos de movimiento para mover hacia el planeta o colonia más próximo. Si dos o más planetas se encuentran a la misma distancia, el jugador que sacó la carta decide.

**Bloqueando:** Puedes bloquear su movimiento de forma normal. Mira las reglas de Bloqueo. El Comerciante nunca bloquea.

**Combate:** Nunca ataca, pero se defiende con normalidad si le atacas.

**Comercio:** Cuando llega a un planeta, cambia sus 6 Bienes de Negocio por el mismo número de Bienes de Negocio de otro color. Nunca cambia Bienes de Negocio por Bienes de Negocio del mismo color. El comerciante sólo intercambia Bienes de Negocio con un planeta.

**Moviendo:** El comerciante no se demora. En su siguiente turno, deja el hex. y mueve hacia el siguiente planeta más cercano. El comerciante nunca visita el mismo hex. dos veces. Lleva una lista de los planetas visitados.

**Finalizando:** El comerciante continúa viajando de planeta en planeta hasta que haya visitado todos los habitados que pueda alcanzar (incluyendo a través de Agujeros de Gusano). Después desaparece yendo a un hex. inexplorado. También desaparece si pierde todos sus bienes a manos de los piratas.

## OPCIONES ADICIONALES.

Aquí hay algunas reglas opcionales para:

- 5 o más jugadores.
- Más contadores.
- Espacio variable.
- Exploración no aleatoria.

### **Cinco o más Jugadores**

Si 5 o más están jugando a *InterSpace*, no uses las reglas estándar para preparar el juego. Cada jugador empieza el juego con un solo hex; su Mundo Natal.

**Hex. de Mundo Natal:** Como sólo hay 4 Mundos Natales en el juego, los demás jugadores pueden utilizar los hex. de planetas para representar sus Mundos Natales. Trata esos hex. exactamente igual que los hex. de Mundo Natal.

**Niveles:** Cada Mundo Natal empieza con un Niv. Ind. de 8, pero un Niv. Tec. de sólo 1. Todos los jugadores empiezan con un Niv. de Civ. de 1.

**Unidades:** Nadie tiene unidades al principio del juego.

**Cartas de Avance:** No recibes Cartas de Avance al principio del juego. Cuando mejores tu Niv. de Civ. no cojas una carta, sino sitúa un contador de tu color sobre ella, para indicar que posees esa tecnología.

**Cartas de Encuentro:** No tires un dado si el hex. de espacio vacío descubierto está al lado de un Mundo Natal.

### **Más contadores**

Con más contadores, no estás limitado por el número de contadores que vienen con el juego. Puedes usar estos contadores para añadir unidades o bienes de negocio. Por ejemplo, una ficha de +5 debajo de un Caza, significaría que hay 5 Cazas más agrupados con él, en total, por tanto, 6.

### **Espacio variable**

Si los jugadores lo desean, agilizando los contactos, quita algunos de los hex. vacíos de la Caja de Exploración. Si, en cambio, los jugadores quieren postergar el encuentro entre civilizaciones, añade más hex.

## **Exploración no aleatoria**

**Planetas:** Cada jugador tiene permitido descubrir un número fijo de planetas deshabitados. Puedes colonizar y conquistar cuantos planetas hayas descubierto.

**Disposición:** Sitúa en la Caja de Exploración el número de planetas dispuesto en las tablas siguientes.

**Límite:** El número de planetas que cada jugador puede descubrir aparece en la tabla. Si salen más, debe devolverlos a la caja y coger otro hex.

**Sobras:** Una vez los jugadores hayan descubierto todos los planetas destinados a ello, se sitúan en la Caja de Exploración los planetas sobrantes, que fueron descartados al principio del juego.

Nº de jugadores	Planetas en Caja de Exploración	Planetas sobrantes	Planetas por jugador
2	10	0	5
3	9	0	3
4	8	0	2
5	10	1	2
6	6	4	1
7	7	2	1
8	8	0	1

**Asteroides:** Sigue el mismo sistema para regular el descubrimiento de asteroides usando la siguiente tabla.

Nº de jugadores	Asteroides en Caja de Exploración	Asteroides sobrantes	Asteroides por jugador
2	4	0	2
3	3	0	1
4	2	0	1
5	5	1	1
6	6	0	1
7	6	0	1
8	6	0	1

**CRÉDITOS.**

Un juego de:

Interformic Games

Traducción y redacción de las reglas originales  
en inglés a cargo de:

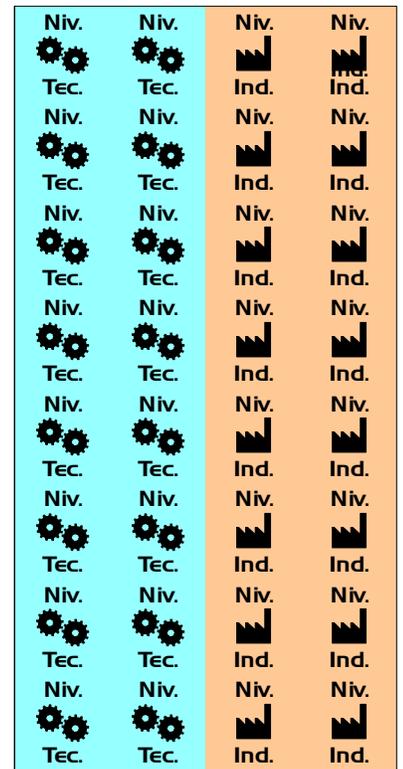
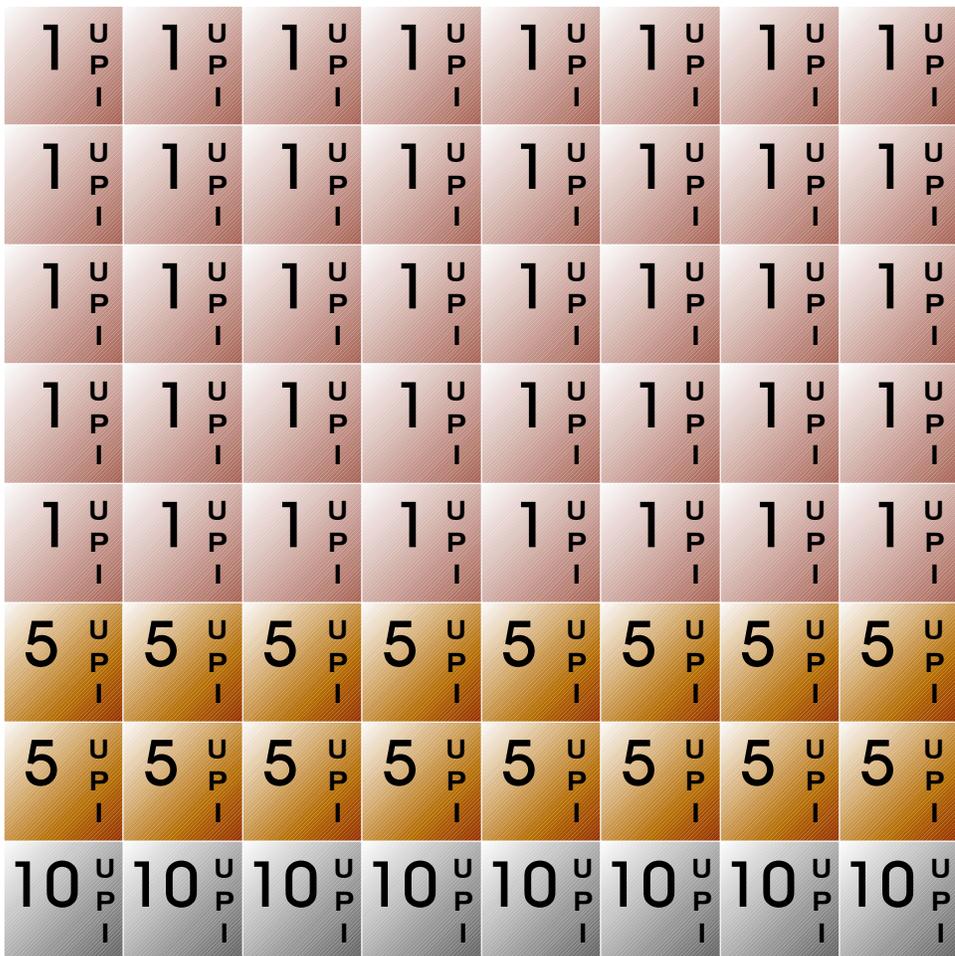
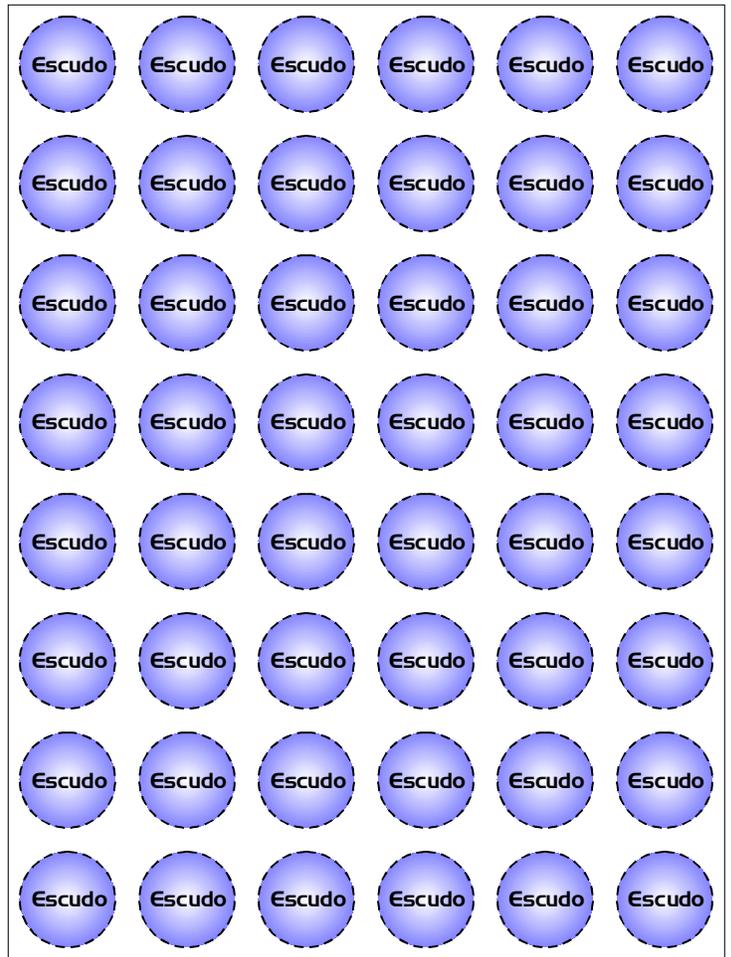
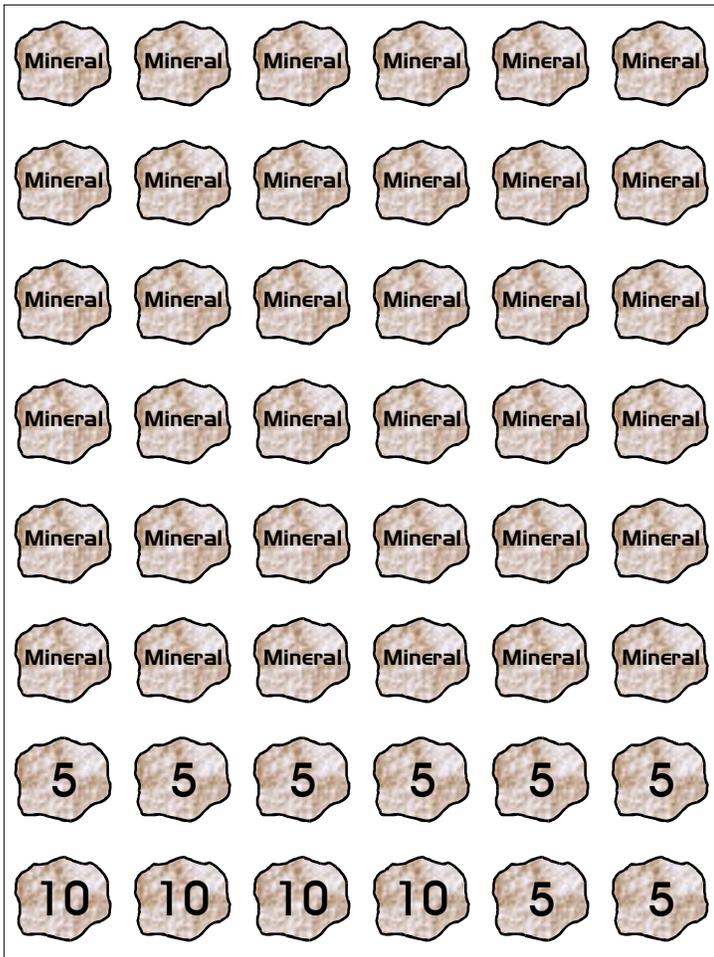
Jack

Arreglos finales de la presente edición (v 1.0):

Jack







espalda

Berserker 1  7 5(4)	Muerte 0  8 6(6)	Piratas 3  6 4(3)	Miners 3  1 *	Invas. 3  6 4(3)	Comerc. 3  1 1
Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1
Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo
Artefacto  Cristal	Artefacto  Motor	Artefacto  Fabricac.	Artefacto  Escudo	Artefacto  Arma	SE+ V+1  6 4(3)
Tormenta  Iones	Ameba 	<i>Locura</i>	<i>Estasis</i>	<i>Maravilla</i>	<i>CATURADO</i>
					
					
Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio

Comerc. 3  1 1	Invas. 3  6 4(3)	Miners 3  1 *	Piratas 3  6 4(3)	Muerte 0  8 6(6)	Berserker 1  7 5(4)
Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1	Muerte CAZ  2 1
Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo	Espacio Nulo
SE+ V+1  6 4(3)	Artefacto  Arma	Artefacto  Escudo	Artefacto  Fabricac.	Artefacto  Motor	Artefacto  Cristal
<i>CATURADO</i>	<i>Maravilla</i>	<i>Estasis</i>	<i>Locura</i>		
					
					
Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio	Bienes de  Negotio

+1	+1	+1	+1	+1	+1
+2	+2	+2	+2	+2	+2
+3	+3	+3	+3	+3	+3
+4	+4	+4	+4	+4	+4
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+10	+10	+10	+10	+10	+10
+10	+10	+10	+10	+10	+10

+1	+1	+1	+1	+1	+1
+2	+2	+2	+2	+2	+2
+3	+3	+3	+3	+3	+3
+4	+4	+4	+4	+4	+4
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+5	+5	+5	+5	+5	+5
+10	+10	+10	+10	+10	+10
+10	+10	+10	+10	+10	+10

UNIDADES						
<u>Unidad</u>	<u>Tec.</u>	<u>At.</u>	<u>Def.</u>	<u>Esc.</u>	<u>Mov.</u>	<u>Coste</u>
Bien de negocio	1	n/a	n/a	n/a	n/a	1
Sonda de Exploración (SE)	1	0	1	0	V	6
Transporte (TRN)	1	0	1	0	V	4
Nave Colonial (Col)	2	0	0	0	V/2	8
Caza (CAZ)	2	1	1	0	V+1	2
Estación de Sistema (ES)	3	0	2	2	V/2	6
Nave de Asalto (NA)	4	2	2	1	V	6
Destructor (DST)	5	3	3	2	V	10
Estación Regional (ER)	5	0	4	4	V/2	12
Crucero (CC)	6	4	4	3	V	14
Acorazado (ACO)	7	5	5	4	V	18
Estación Galáctica (GS)	8	0	6	6	V/2	24

RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE (V)								
Nivel Civ. (Tec. más alta)								
V	1	2	3	4	5	6	7	8
V	1	1	2	2	3	3	4	4
V/2	1	1	1	1	2	2	2	2

No aplicar si se utilizan las reglas opcionales de Cartas de Avance. Seguir las Instrucciones Avanzadas.

TABLA DE BONOS DE TRANSPORTE	
<u>Localización del transporte</u>	<u>Bono UPIs</u>
Mundo Natal	No hay pero es requerido
Colonia	2
Asteroides	4
Mundo Natal Alienígena	8

No aplicar si se siguen las Reglas Estándar

TABLA DE EFECTOS DEL TERRENO		
<u>Terreno</u>	<u>Coste Mov.</u>	<u>Efectos adicionales</u>
Otra Región	n/a	Reemplaza con un hex. de espacio vacío y sigue las reglas de Otra Región
Asteroides	1-Stop	Los transportes reciben un bonus de 4 UPIs en el Básico, o extraen mineral en el Estándar
Agujero Negro	0-Stop	Tira un dado cuando intentes salir. Si el resultado es menor o igual que el rango de movimiento de la unidad, puede mover al hex. adyacente y parar.
Nube de polvo	2	-
Espacio vacío	1	-
Nebula	1-Stop	No se permite el combate. Una unidad puede mover sólo 1 hex. cuando salga. Una estación en una Nebula no puede abastecer (Reglas estándar)
Estrella de Neutrones	0	-
Espacio Nulo	1-Stop	Todas las unidades son destruidas
Planeta	1	Un nuevo planeta descubierto está inhabitado y puede ser colonizado.
Púlsar	1	Tira 1 dado por cada unidad sin escudo. Un número par indica que es destruida.
Desconocido	1-Stop	Sólo puede entrar un Caza (o un Crucero en Juego Estándar) y las unidades agrupadas con él.
Agujero de Gusano	1	Cuesta 1 de movimiento mover de uno a su pareja. La unidad continúa moviendo normalmente después de esto.

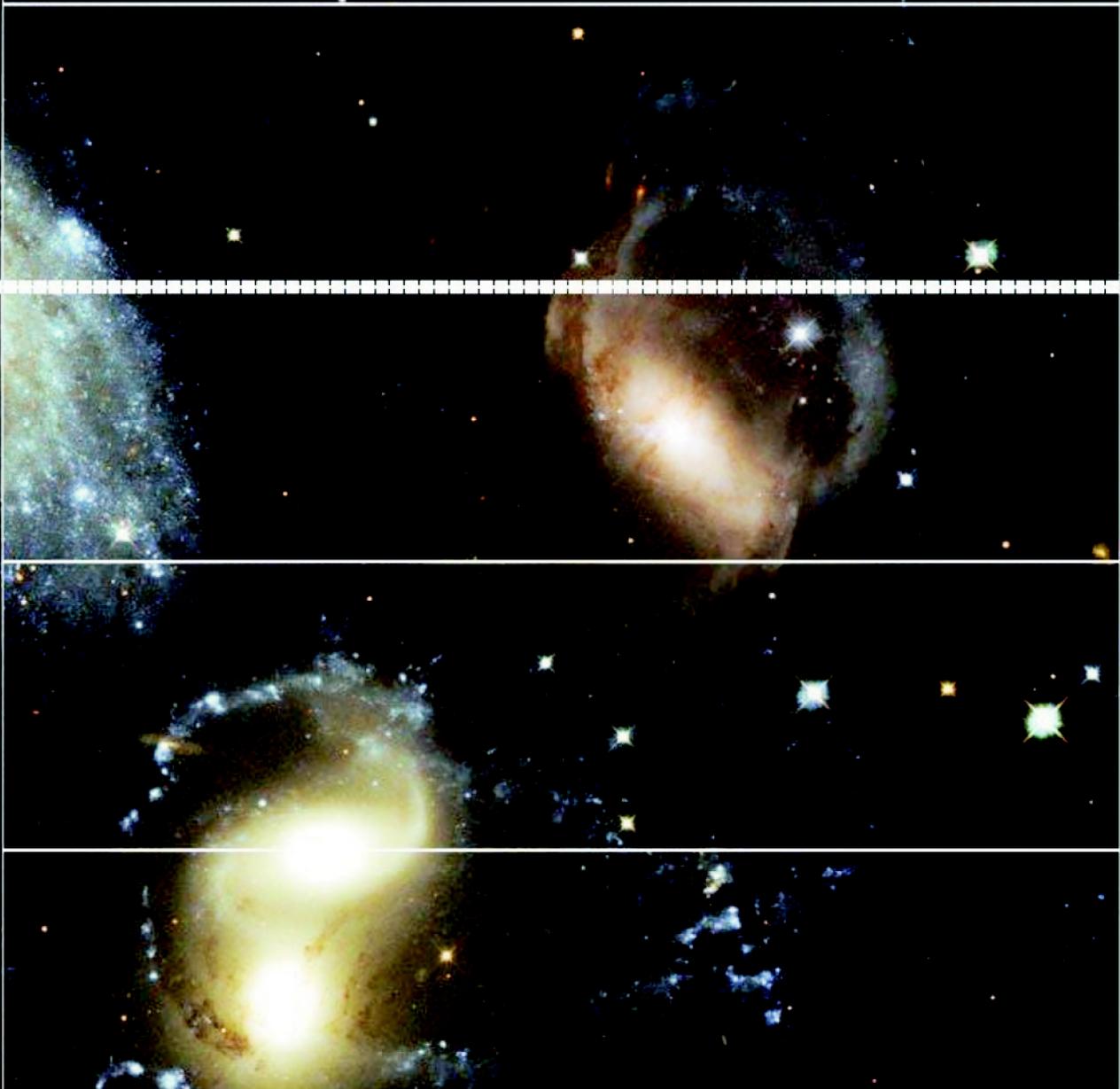
**TABLAS REGLAS ESTÁNDAR**

FASES DEL TURNO	TABLA INVESTIGACIÓN NIV. TECNOLÓGICO			TABLA INVESTIGACIÓN NIV. INDUSTRIAL								
	Cambio Nivel Tec.	Nivel Civ.	Coste UPIs	Cambio Nivel Ind.	Nivel Tec. Planeta	Coste UPIs						
<p><b>FASE ECONÓMICA</b>                      Todos los jugadores realizan los negocios de sus civilizaciones simultáneamente durante esta fase.</p> <p><b>Fase de Colocación.</b>                      - Cada planeta puede transferir unidades desde su Carta de Planeta al hex. del mapa.</p> <p><b>Fase de Producción.</b>                      - Cada planeta produce una cantidad de UPIs igual a su Niv. Industrial.                      - Cada colonia puede producir un número de Mineral igual a la mitad de su Niv. Ind., redondeando hacia arriba. Comprueba si la colonia puede continuar produciendo mineral.                      - Los transportes en hex. de asteroides pueden extraer mineral.</p> <p><b>Fase de Adquisición.</b>                      - Comprar Bienes de negocio y unidades. Un planeta puede comprar sólo unidades cuyo Niv. Tecnológico sea menor o igual al Niv. Tec. del planeta.</p> <p><b>Fase de Investigación.</b>                      - Cada planeta puede incrementar o decrecer sus niveles industriales y tecnológicos en 1 cada uno.</p> <p><b>Fase de Conversión.</b>                      - Refinar el Mineral en UPIs al coste de 2 UPIs por Mineral.                      - Convertir Bienes de negocio en UPIs a coste cero.                      - Tirar un dado por cada Mineral y Bien de negocio alienígena convertido para ver cuantas UPIs son producidas.                      - Desmantelar unidades y recibir UPIs iguales a la ½ del coste de las unidades.</p> <p><b>FASE DE ACCIÓN</b>                      Los jugadores mueven sus unidades por turnos, explorando el espacio, colonizando planetas, y realizando contactos.</p> <p><b>Fase de Movimiento.</b>                      - Mover unidades a través de hex. inexplorados dentro del Rango de Abastecimiento. Los Cruceros pueden ignorarlo.                      - Sólo las Sondas de Exploración y los Cruceros, y las unidades agrupadas con ellos, pueden entrar en los hex. desconocidos.                      - Los transportes pueden cargar y/o descargar recursos. Un transporte debe parar cuando descargue.                      - Los cazas deben volver a un planeta amigo o estación al siguiente turno.</p> <p><b>Fase de Exploración.</b>                      - Una Sonda de Exploración o un Crucero en un hex. inexplorado puede sacar un nuevo hex. de la Caja de Exploración.</p> <p><b>Fase de Colonización.</b>                      - Una Nave Colonial en un planeta deshabitado puede establecer una nueva colonia.</p> <p><b>Fase de Contacto.</b>                      - Las unidades pueden atacar o unir fuerzas con unidades de oponentes en el mismo hex.                      - Los Acorazados pueden bombardear y las Naves de Asalto pueden conquistar un planeta enemigo.</p>	1 a 2	1 2 3+	4 2 1	1 a 2	1 2 3+	4 2 1						
	2 a 3	2 3 4 5+	9 4 2 1	2 a 3	1 2 3 4+	9 4 2 1						
	3 a 4	3 4 5 6 7+	16 8 4 2 1	3 a 4	1 2 3 4 5+	16 8 4 2 1						
	4 a 5	4 5 6 7 8	25 12 6 3 1	4 a 5	1 2 3 4 5+	25 12 6 3 1						
	5 a 6	5 6 7 8	36 18 8 4	5 a 6	1 2 3 4 5	36 18 9 4 2						
	6 a 7	6 7 8	49 24 12	6 a 7	6+ 1 2 3 4 5 6+	1 49 24 12 6 3 1						
	7 a 8	7 8	64 32	7 a 8	1 2 3 4 5 6 7+	64 32 16 8 4 2 1						
	<p><b>TABLA DE EXTRACCIÓN DE MINERAL EN ASTEROIDES</b></p> <p>- Tira 1 dado                      - Añade el número de tus transportes                      - Sustrae 1 por cada <i>jugador</i> enemigo o contrario extrayendo mineral en el hex.</p>			<p><b>REGLAS BÁSICAS</b></p> <p>No utilices ninguna de las tablas de esta cara del resumen si estás siguiendo las Reglas Básicas.</p>								
							<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tirada modificada</th> <th>Resultado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 o menos</td> <td>Pierdes 1 transporte</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>No se extrae Mineral</td> </tr> <tr> <td>4, 5 ó 6</td> <td>2 de Mineral</td> </tr> <tr> <td>7 o más</td> <td>4 de Mineral</td> </tr> </tbody> </table>		Tirada modificada	Resultado	2 o menos	Pierdes 1 transporte
	Tirada modificada	Resultado										
	2 o menos	Pierdes 1 transporte										
	3	No se extrae Mineral										
	4, 5 ó 6	2 de Mineral										
	7 o más	4 de Mineral										

ATACANTE



DEFENSOR



Zona 2

Zona 1

Zona 0

Zona 0

Zona 1

Zona 2

## PARASITOS\*



Los miembros de tu especie habitan los cuerpos ajenos y controlan las mentes de otras formas de vida. Podéis multiplicaros rápidamente, infestando un planeta entero.

Ganas 5 PV por cada planeta que infectes. Además ganas 1 PV por cada Niv. Industrial que controles.

Mira las reglas para más información.

## CONSTRUCTORES



Tu pueblo cree en que la fuerza y una economía floreciente son la llave de la grandeza.

Ganas 2 PV por cada Niv. Industrial que controles.

## CONQUISTADORES



Tu imperio está destinado a gobernar la galaxia. Tú lo sabes; el problema es convencer a los demás.

Ganas PV cada vez que conquistes un planeta enemigo. El número de PV es igual al Niv. Ind. más su Niv. Tec. en el momento de la conquista.

Además ganas 1 PV por cada Niv. Ind. que controles.

## GUERREROS



Tu pueblo vive para morir en la batalla.

¡No hay mayor gloria!

Por cada una de tus naves de guerra destruidas durante tu Fase de Contacto ganas un número de PV igual a la mitad de su valor en UPIs. No ganas PV destruyendo naves enemigas ni cuando tus naves son destruidas defendiéndose.

Además ganas 1 PV por cada Niv. Industrial que controles.

## TECNOLOGICOS



Nada excita más a tu especie que el último grito en tecnología.

Ganas 5 PV por cada Niv. de Civilización que tengas. Por ejemplo si tu Niv. de Civ. es 6, ganas 30 PV.

Además ganas 1 PV por cada Niv. Industrial que controles.

## XENOFOBOS



Tu especie sufre una ola de miedo paranoico hacia todo lo alienígena.

Ganas PV al destruir unidades alienígenas. 1 PV por cada nave de guerra alienígena, 2 PV por cada Sonda de Exploración, 4 PV por cada Estación y 8 PV por cada Nave Colonial que destruyas o captures. Ganas 1 PV por cada Niv. Ind. alienígena que destruyas durante un bombardeo.

Además ganas 1 PV por cada Niv. Ind. que controles.

## DESCUBRIDORES



Por cada uno de los siguientes hex. que estudies, ganas 7 PV: Agujero Negro, Nube de Polvo, Estrella de Neutrones, Pulsar, Nebulosa y Agujero de Gusano.

Para ello debes conservar 1 o más estaciones en 1 o más de los hex. de este tipo. Si no tienes una estación en un tipo de hex. particular, no ganas más PV.

Además ganas 1 PV por cada Niv. Ind. que controles.

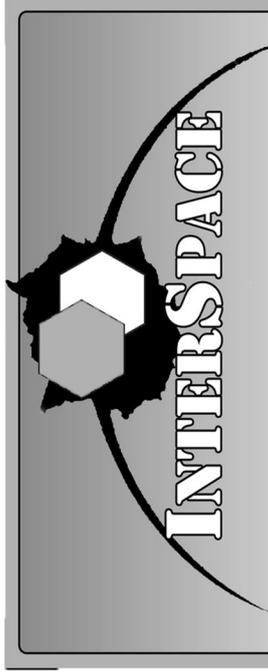
## REALISTAS



No hay nada que ame más tu pueblo que hacer regalos extravagantes a su familia real.

Durante la Fase de Adquisición, tu Mundo Natal puede comprar PV al coste de 3 UPIs cada uno. Los PV cuentan para el límite de compra de tu Mundo Natal.

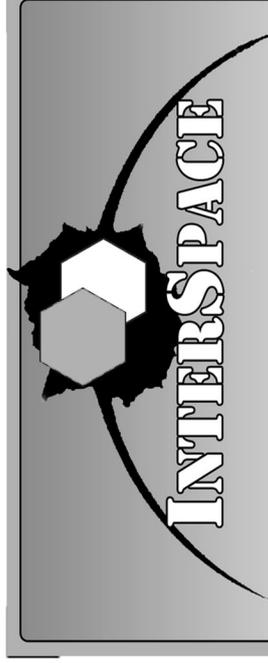
Además puedes ganar 1 PV por cada Niv. Ind. que controles.



**INTERSPACE**

---

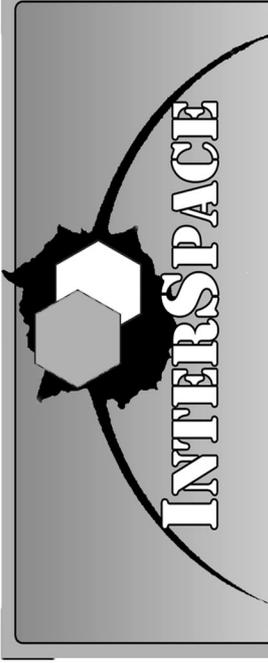
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

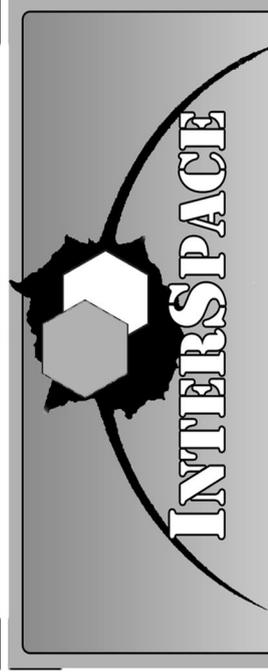
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

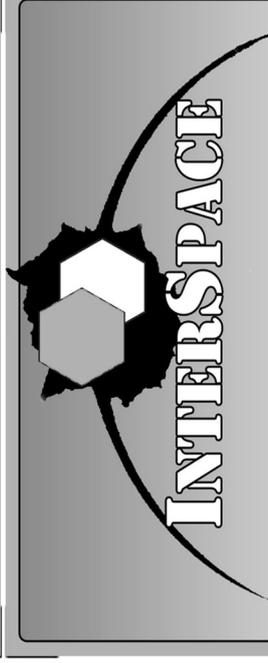
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

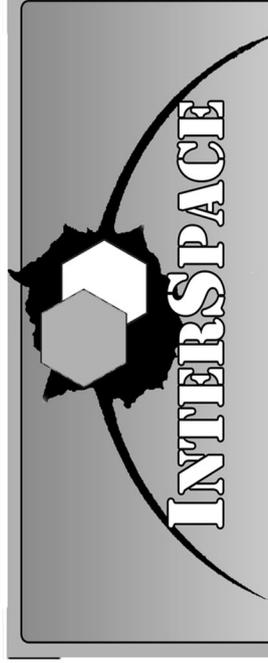
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

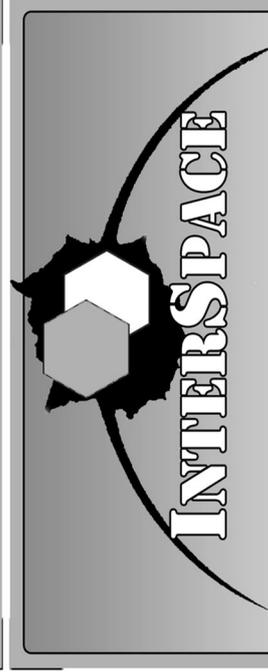
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

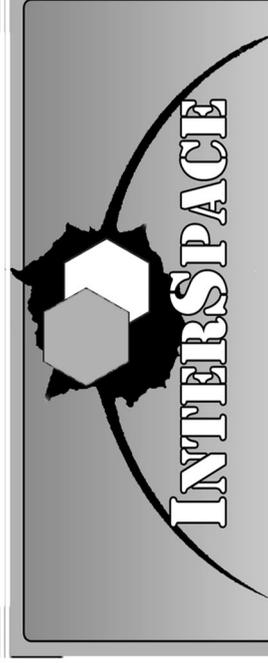
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

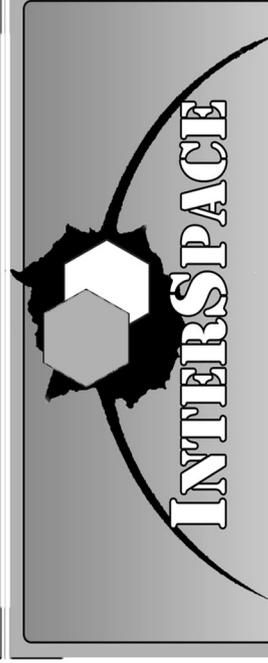
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**



**INTERSPACE**

---

**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**

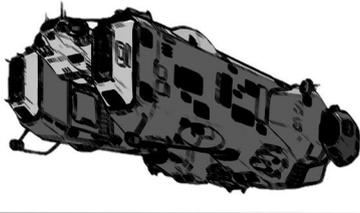


**INTERSPACE**

---

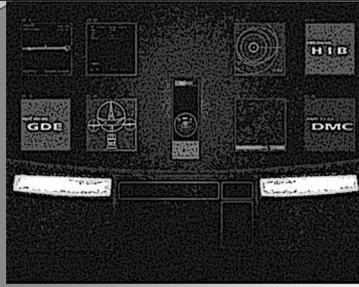
**OB.JETTIVO**  
**ALIENIGENA**

## Transportes Pesados (2)



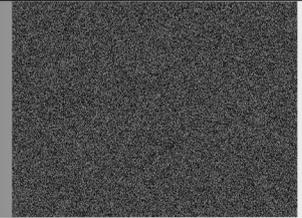
**NUEVE RECURSOS:** Tus transportes pueden cargar 9 recursos en lugar de los 6 usuales.  
**MINERIA:** Por cada carta de Transporte Pesado que tengas, añade +1 a tus tiradas de minería.

## Computadoras de Nav. (2)



**ASTEROIDES:** Tus unidades no necesitan pararse cuando entren en un hex. de asteroides.  
**AGUJEROS NEGROS:** Para tus unidades, los Agujeros Negros son a todos lo sefectos Estrellas de Neutrones.  
**PULSARES:** Tus unidades osn unmunes a los púlsares.

## Interferencias\* (3)



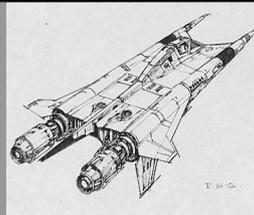
**REDUCIR IMPACTOS:** Si tienes 1 o más Sondas de Exploración en tu flota, después de que tu enemigo haya hecho la tirada de impactos, puedes tirar un número de dados igual al número de impactos o tu Nivel de Civilización, lo que sea menor. Elimina 1 impacto por cada resultado par.  
**ZONA 0/1:** Una SE puede interferir sólo si está en la zona 0 o 1. El atacante puede situar SE en esas zonas.  
Mirar reglas para más información.

## Sensores Múltiples (3)



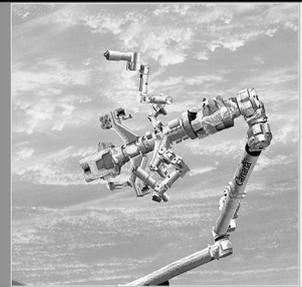
**COGE OTRO:** Cuando cojas un hex. de la caja de exploración, puedes devolverlo y coger otro. Debes tomar esta decisión inmediatamente, antes de que saques más hex. Puedes hacer esto una vez por turno.  
**CARTAS:** Una vez por juego, puedes descartar 1 carta de Encuentro y 1 de Colonización y coger de nuevo.

## Cazas Avanzados (4)



**PRIMER DISPARO:** Cada ronda de combate, cuando determines qué unidades hacen el Primer Fuego, trata tus Cazas como si su Nivel Tecnológico fuera igual a tu Nivel de Civilización. Para cualquier otro propósito, considera tus Cazas como unidades de Nivel Tec. 2.

## Robots de Reparación\* (4)



**REPARACION:** Después de ganar una batalla, tira un dado por cada una de tus unidades destruidas. Si el resultado es par, devuelve esa unidad al hex. donde ocurrió la batalla.  
**PVs:** Las unidades reparadas siguen contando como destruidas a la hora de contar los Puntos de Victoria.  
Mirar reglas para más información.

## Misiles de Largo Alcance (5)



**RONDA DE MISILES:** Antes de la primera ronda de combate, tus naves de guerra atacantes o tus naves de guerra y estaciones defensoras, pueden disparar una vez. A menos que tu oponente tenga también Misiles, las unidades destruidas no devuelven el fuego.  
**SIN ZONAS:** No divides a las unidades en zonas para la ronda de misiles. Tu oponente debe aplicar los impactos en sus unidades como quiera.

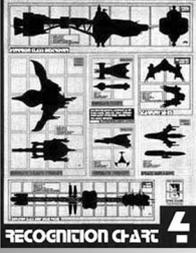
## Rayo Tractor\* (5)



**CAPTURA:** Después de ganar una batalla, tira 1 dado por cada una de tus naves de guerra y estaciones supervivientes. Si el resultado es par, esa unidad puede capturar 1 unidad destruida enemiga de igual o menor valor en UPIs que ella. Reemplaza la unidad enemiga por una de las tuyas.  
Las unidades capturas siguen contando como destruidas para los PVs. Un transporte capturado, mantiene su carga.  
Mirar reglas para más información.

Imprimir dos

## Unidades Modulares\* (6)



**FASE ECONOMICA:** Durante la Fase Económica, puedes reemplazar unidades por otras de igual o inferior valor en UPIs.

**COMBATE:** Durante el paso de retirada de cada ronda de combate, puedes descomponer unidades mayores en Cazas, o unir Cazas para formar unidades mayores.

Mirar reglas para más información.

## Cañones de Plasma (7)



**FUEGO MULTIPLE:** Cada ronda de combate, tus estaciones defensoras pueden disparar un número de veces igual a su ratio de combate. En otras palabras, las Estaciones de Sistemas disparan 2 veces, las Regionales 4, y las Galácticas 6.

**MLA:** Tus estaciones no realizan fuego múltiple durante la ronda de misiles.

## Puertas a las Estrellas (7)



**SALTO:** Tus unidades pueden saltar de una Estación directamente a otra Estación al coste de 1 punto de movimiento. Las Estaciones deben estar ambas en rango de abastecimiento. Las unidades pueden continuar moviendo o saltando.

**RECURSOS:** No puedes mover recursos de forma independiente. Sólo podrás si están cargados en un transporte.

## Bombas Nova (8)



**NAVES COLONIALES:** No puedes seguir construyendo Naves Coloniales. Sus fichas ahora representan Bombas Nova (BN). Una BN tiene el mismo coste, movimiento, ratio de combate y escudo que una Nave Colonial, pero es una unidad de Niv. tec. 8.

**DETONAR:** Puedes detonar una BN en cualquier momento en un hex. tan pronto esté vacío de otras unidades. Quita el hex. del juego. No vuelve a la Caja de Exploración. Trata el hex. vacío como un Espacio Nulo.

## Escudo Planetario (8)



**IMPERMEABLE:** Tus planetas de Niv. Tec. 8 no pueden ser conquistados o atacados por nada, incluyendo Bombas Nova y Amebas Espaciales.

**UNIDADES:** Puedes anunciar que todas, algunas o ninguna de las unidades están dentro del Escudo. Las unidades en el interior no pueden atacar ni ser atacadas. Unidades fuera del Escudo atacan o defienden normalmente pero pueden retirarse al interior del Escudo sin la obligación de dejar unidades atrás.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

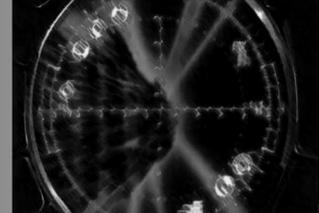
## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Tecnología de Camuflaje (6)



**MOVIMIENTO BLOQUEADO:** Tu movimiento no puede ser bloqueado por unidades enemigas excepto en las entradas de Agujeros de Gusano.

**RETIRADA:** No estás obligado a dejar unidades atrás cuando te retires de una batalla.

**PRIMER FUEGO:** Tu oponente nunca tiene Primer Fuego.

**MLA:** Tira un dado por cada impacto de Misiles en tus unidades, ignora si es par.

Imprimir dos

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.

## Mejora de Motor (A)



**RANGO DE MOVIMIENTO VARIABLE:** Tu rango de movimiento variable es igual a 1 más el número de cartas de Mejoras de Motor que tengas.

**LIMITE DE CARTAS:** No puedes coger una carta de Mejora de Motor si más de la mitad de las Cartas de Avance que tienes son cartas de Mejora de Motor.



## Antiguas Ruinas



El descubrimiento de antiguas ruinas en este planeta permite un rápido avance tecnológico. Calcula el coste del aumento de Niv. Tec. de esta colonia como si tu Niv. de Civilización fuera un nivel más alto de lo que es.

## Paraíso



Las condiciones idílicas de este planeta empujan a tus colonos a defenderlo con fiereza. Por tanto tiempo como controles esta colonia, tus Cazas tienen un rango de combate de 2 en este hex.

## Tesoro Perdido



Tus colonos descubren el fabuloso tesoro perdido de un pirata espacial. Esta colonia empieza con 12 UPIs adicionales, lo que hace un total de 18.

## Mundo Agradable



El clima ideal de este planeta mejora el crecimiento y desarrollo de tu colonia. Calcula el coste del aumento del Niv. Ind. de esta colonia como si tu Niv. Tec. fuera un nivel más alto de lo que es.

## Mundo del Placer



Los productos químicos psico-activos segregados por la flora local mantienen a tus colonos felices pero estúpidos. Calcula el coste del aumento de Niv. Tec. de esta colonia como si tu Niv. de Civ. fuera un nivel menor de lo que es. No hay efecto si tu Niv. de Civ. es 1.

## Mundo Helado



El clima adverso de este planeta lo hace contrario al crecimiento y desarrollo de tu colonia. Calcula el coste del aumento de Niv. Ind. de esta colonia como si tu Niv. Tec. fuera un nivel menor de lo que es. No hay efecto si tu Niv. Tec. es 1.

## Mundo Mínero



Los abundantes recursos minerales de este planeta aseguran que tu colonia siempre producirá mineral. Cuando esta colonia extraiga mineral, no tires 2 dados para determinar si se agota. Nunca se agotará.

## Mundo Vegetal



La ausencia de recursos minerales en este planeta hace imposible su extracción. Esta colonia no produce mineral.

## Espíritu de Frontera



Tus colonos trabajan duro e intentan superarse. Esta colonia empieza con 6 UPIs y Niv. Ind. y Tec. de 2.

## ¡Oh!



¡Tus colonos no han traído la maquinaria necesaria para adaptar el entorno de este planeta!  
Esta colonia empieza con 0 UPIs y Niv. Ind. y Tec. 1.

## Rebeldes\*



Esta colonia declara inmediatamente su independencia de tu Mundo Natal. Todas tus unidades que actualmente estén en el hex. se unen a los rebeldes.  
Mira las reglas para más información.

## Nativos Hostiles



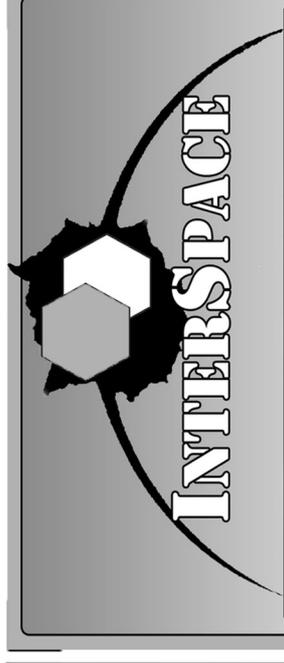
Esta colonia sólo puede aumentar sus Niv. Tec. e Ind. si tienes una Nave de Asalto o Acorazado en el hex.



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

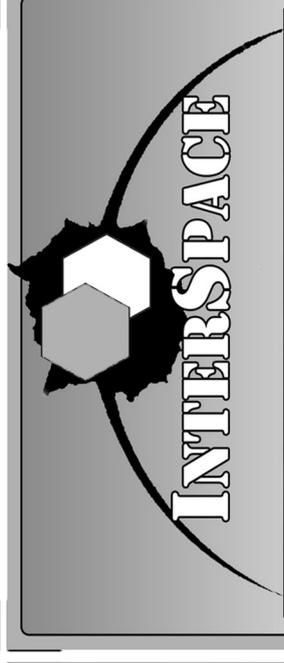
**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

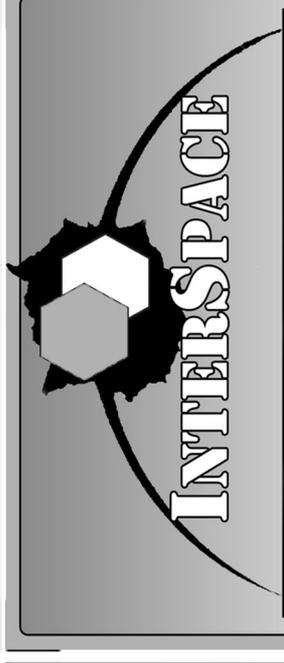
**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**



**INTERSPACE**

---

**COLONIZACION**

## Retorno de los Antiguos



Tu explorador despierta a los Antiguos, y no están complacidos con cómo has utilizado su tecnología.

Pierdes todos los artefactos que controles, si tienes alguno. Los artefactos son: Cristal, Fabricación, Motor, Escudo y Arma.

Esta carta no tiene efecto en artefactos que surjan posteriormente en el juego.

## Berseker



Sitúa el marcador Berseker en el hex. Tu explorador es destruído.

El Berseker mueve aleatoriamente cada turno. Tira un dado para determinar dirección y muévelo 1 hex. Se para cuando llega al borde del mapa.

Después de mover, el Berseker ataca a cualquier unidad en este hex. y bombardea un planeta de éste. El Berseker defiende normalmente durante los turnos de los jugadores.

## Histeria



El miedo a lo desconocido hace que la tripulación de tu explorador entre en pánico.

Mueve tu explorador de vuelta a tu Mundo Natal un número de hex. igual a su ratio de movimiento. La tripulación recupera la compostura en tu siguiente turno y el explorador puede mover normalmente.

## Estrella de la Muerte



Sitúa una Estación Galáctica y 6 Cazas en el hex. Tu explorador es destruído.

La Estación y los Cazas permanecen siempre en este hex. Los Cazas bloquean el movimiento y todas las unidades de la Estación defienden normalmente.

La Estación siempre comienza con 6 Cazas cuando otra unidad mueve a su hex. incluso si perdió Cazas en un combate anterior.

## Artefacto: Cristal



Tu explorador recupera un objeto cristalino de rara belleza y desconocido propósito de una antigua ruina.

Sitúa el Artefacto Cristal bajo tu explorador. Puedes llevarlo a un Mundo Natal o Colonia y convertirlo en 12 UPIs durante el paso de Conversión de la Fase Económica. Descarta el cristal después de convertirlo.

## Artefacto: Fabricación



Tu explorador recupera una unidad de fabricación de una antigua ruina. Sitúa el Artefacto Fabricación bajo tu explorador.

Cuando lo sitúes en la caja de Recursos y Nuevas Unidades de un Mundo Natal o Colonia, el artefacto produce de 1 a 6 UPIs durante el paso de Producción de cada Fase Económica. Tira un dado para determinar cuántos UPIs produces. El Artefacto no produce si se ha movido ese turno.

## Artefacto: Motor



Tu explorador recupera un motor de una antigua ruina. Sitúa el Artefacto Motor bajo tu explorador.

Cualquier unidad con el Artefacto Motor tiene un ratio de movimiento de 5.

## Jugadores



Un grupo de jugadores de una terminal espacial te hacen una oferta que no puedes rechazar: doble o nada.

Tira 1 dado. Si el resultado es 1, 2 o 3, sitúa una Sonda de Exploración adicional en el hex. Si el resultado es 4, 5 o 6, pierdes tu explorador permanentemente.

Si usas un Crucero para explorar el hex. y sacas 1, 2 o 3 ganas un crucero adicional. Si sacas en cambio 4, 5 o 6, lo pierdes.

## Comprensión



La contemplación del Universo da a tu pueblo una comprensión más profunda de las culturas alienígenas que encuentras.

Puedes mirar las cartas de Objetivo Alienígena de los demás jugadores. No puedes, en cambio, mostrarle el objetivo de un jugador a otro.

Si no estás utilizando las cartas de Objetivos, esta carta no tiene efecto. Descarta y coge otra.

## Conocimiento



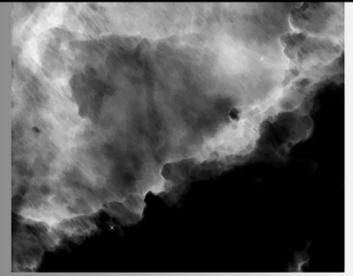
Tus estudios de las anomalías hiperespaciales en este área permiten un avance tecnológico. Puedes inmediatamente tomar 1 carta de Avance de tu elección. Ten en cuenta que la carta debe ser de tu mismo o menor nivel de civilización. Si no estás utilizando cartas de Avance, esta carta no tiene efecto. Descarta y coge otra carta de Encuentro.

## Perdido y Encontrado



Si esta es la primera carta de Perdido y Encontrado que sacas, sitúala en un lado y pon tu explorador encima.  
Si es la segunda carta de Perdido y Encontrado que sacas, sitúa en el hex. el explorador que antes perdistes.

## Tormenta de Iones



Sitúa el marcador de Tormenta de Iones en el hex.  
Antes y después de que mueva, tira una dado por cada unidad sin escudos en el hex. de la tormenta. Si el resultado es par, la unidad es destruida.  
La tormenta no bloquea el movimiento.

## Perdido y Encontrado



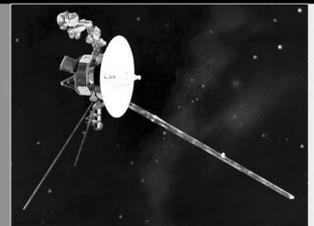
Si esta es la primera carta de Perdido y Encontrado que sacas, sitúala en un lado y pon tu explorador encima.  
Si es la segunda carta de Perdido y Encontrado que sacas, sitúa en el hex. el explorador que antes perdistes.

## Colonos Perdidos



Descubres una Nave Colonial perdida hace mucho.  
Sitúa una Nave Colonial de tu color en el hex.

## Sonda Perdida



Descubres una sonda automatizada de exploración y recuperas su base de datos. Inmediatamente saca hex. adicionales para rellenar todos los hex. desconocidos adyacentes al espacio vacío que acaba de ser explorado. No puedes utilizar Múltiples Sensores cuando añadas los hex. Los nuevos hex. nunca podrán provocar un encuentro o ser Otra Región. Si sacas un hex. de Otra Región, devuélvelo y saca otro.

## Locura\*



La contemplación de los más profundos secretos del Universo vuelve a tu explorador loco. Cada turno tu explorador debe mover a su máxima velocidad hacia la unidad más cercana, amiga o alienígena. Cuando esté en el mismo hex. que otra unidad, convence a la tripulación de la otra unidad para que se autodestruya. Tu explorador también resulta destruido. Mira las reglas para más información.

## Mercaderes



Mercaderes de una terminal espacial se ofrecen a cambiarte tu explorador por cualquier otro tipo de nave, excepto una Nave Colonial. Tienes la opción de quitar tu explorador y reemplazarlo por una nueva unidad. Sin embargo, el nivel tecnológico de la nueva unidad debe ser igual o menor que tu nivel de civilización.

## Piratas\*



Sitúa el Crucero Pirata en el hex. Cada turno los piratas mueven a velocidad 3 hacia el transporte más cercano. Si 2 o más transportes están a igual distancia, tú eliges cuál. Una vez los piratas lleguen a un transporte, toman su cargamento. Si el transporte está vacío, tira un dado. Si el resultado es par, el transporte es destruido. Mira las reglas para más información.

## Mejora

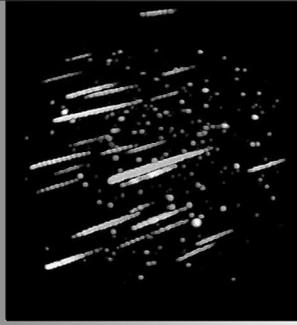


La terminal espacial de una avanzada cultura robótica decide que tu explorador necesita una mejora.

Reemplaza a tu explorador por el marcador SE+. El ratio de movimiento de tu explorador es ahora igual a tu movimiento variable +1. Tiene un nivel tecnológico de 6, un ratio de combate defensivo de 4, y 3 escudos.

Si estabas explorando con un crucero, esta carta no tiene efecto. Sin embargo, no cojas una nueva carta de Encuentro.

## Lluvia de Meteoritos



Tu explorador es destruido en un infortunado accidente. Estas cosas pasan.

## Plaga\*



La tripulación de tu explorador resulta infectada con una atroz enfermedad.

Pierdes el control de tu explorador y se convierte en una unidad de Plaga. Las unidades de Plaga mueve 1 hex. en una dirección aleatoria cada turno. Cuando una unidad infectada entra en un hex. tira 2 dados por cada unidad sana en el hex. Si ambos dados son pares, se convierte en una unidad de Plaga.

Mira las reglas para más información.

## Invasores\*



Sitúa el marcador de Crucero Invasor en el hex. Cada turno éste mueve a velocidad 3 hacia el planeta habitado más cercano.

Si 2 o más planetas están a igual distancia, tú eliges cuál.

Una vez los Invasores lleguen a un planeta, toman sus UPIs. Si no tiene UPIs, tira un dado. Si el resultado es par, reduce el nivel industrial del planeta en 1, pero nunca hasta 0.

Mira las reglas para más información.

## Ladrones Mineros\*



Sitúa el Transporte Minero en el hex. Cada turno mueve a velocidad 3 hacia los asteroides más cercanos. Si 2 o más están a igual distancia, tú eliges cuáles.

Mientras los mineros estén en el hex. de asteroides, los jugadores que extraigan mineral del hex. deben restarle 2 a su tirada de extracción.

Mira las reglas para más información.

## Rechazo



Seres superiores deciden que tu pueblo no es suficientemente bueno como para conocer los secretos del Universo.

Mueve tu explorador directamente a tu Mundo Natal.

No pasas por la casilla de Salida, no cobras 200\$.

## Artefacto: Escudo



Tu explorador recupera un generador de escudo de una antigua ruina.

Sitúa el Artefacto Escudo bajo tu explorador.

Cualquier unidad con el Artefacto recibe 1 escudo extra antes del combate, incluso si no tenía ninguno. Además, la unidad regenera 1 escudo después de cada ronda de combate.

## Portal Dimensional



Tu explorador activa un antiguo portal. El portal es destruido y tu explorador es enviado a otro sitio.

Elige aleatoriamente un Mundo Natal. Luego tira 1 dado para elegir la dirección. Tira otro dado para situar al explorador a tantos hex. de ese Mundo Natal en esa dirección. Si esto situaría tu explorador fuera del mapa, para cuando llegues al borde de éste.

## Telépatas



Una raza estelar de poderes mentales revela tus secretos.

Debes mostrar tu carta de Objetivo Alienígena y dejarla boca arriba el resto del juego.

Si no estás utilizando las cartas de Objetivo, esta carta no tiene efecto. Descarta y coge una nueva.

## Comerciante



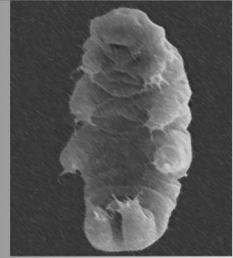
Sitúa el Transporte de Comerciante, cargado con 6 Bienes de Negocio, en el hex. Cada turno, el comerciante mueve a velocidad 3 al planeta habitado más cercano. Si hay 2 o más planetas a la misma distancia, eliges tú cuál. Una vez allí, el comerciante intercambia hasta 6 Bienes de Negocio por el mismo número de Bienes de Negocio de un color diferente. Mira las reglas para más información.

## Capturado



La tripulación de tu explorador desaparece misteriosamente pero la nave queda intacta. El siguiente jugador en mover una unidad al hex. puede capturar el explorador y reemplazarlo por uno de su color.

## Ameba Espacial\*



Sitúa el marcador de Ameba en el hex. Tu explorador resulta ileso. Si hay una Nave Colonial en el hex. de la ameba, se come la nave y no mueve. Si hay una Nave Colonial a menos de 2 hex. la ameba mueve 1 hex. en su dirección. Si no hay Naves Coloniales cercanas, mueve 1 en una dirección aleatoria. Mira las reglas para más información.

## Estásis



Tu explorador resulta atrapado en una anomalía temporal. Debe permanecer en el hex. hasta que sea rescatado por otra unidad. Cualquier unidad que entre en el hex. tiene la opción de rescatar al explorador. No hay ningún efecto asociado a la nave de rescate, y el explorador podrá funcionar de manera normal.

## Salto en el Tiempo



Un experimento de viaje en el tiempo de tu civilización en el futuro, deja atrás una unidad avanzada en tu era. Sitúa 1 nueva unidad de tu elección en el hex. El nivel tecnológico de la nueva unidad puede ser superior en 2 puntos a tu nivel de civilización actual.

## Agujero Inestable



Tira un dado y mueve tu explorador al hex. del Agujero de Gusano correspondiente:  
1. Aleph Alfa. 2. Aleph Beta.  
3. Bet Alfa. 4. Bet Beta.  
5. Vet Alfa. 6. Vet Beta.  
Si el hex. de Agujero de Gusano no ha sido todavía colocado, quita el explorador del tablero. Cuando ese Agujero sea descubierto, sitúalo en ese hex.

## Maravilla



La tripulación de tu explorador se queda con la mirada fija en el fantástico alineamiento de estrellas en esta zona del espacio. No puedes mover tu explorador hasta tu siguiente turno.

## Sabiduría

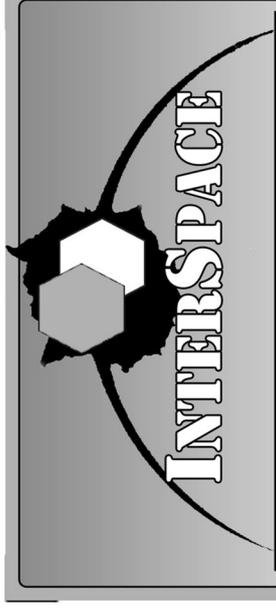


El descubrimiento de los fundamentos del Universo conduce a tu sociedad a revisar completamente sus valores. Descarta tu carta de Objetivo Alienígena y coge una nueva al azar. Si no estas utilizando las cartas de Objetivo, Sabiduría no tiene efecto. Descarta y coge otra carta de Encuentro.

## Artefacto: Arma



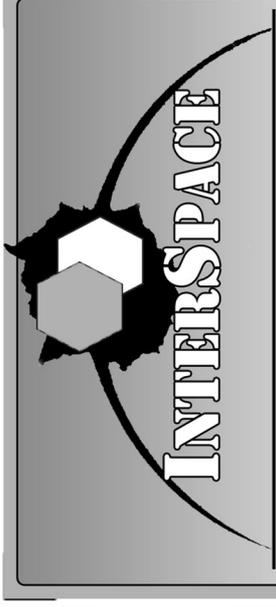
Tus exploradores recuperan un arma de una antigua ruina. Sitúa el Artefacto Arma bajo tu explorador. Cualquier unidad con el Artefacto Arma tiene un ratio de combate de 5. Se puede utilizar para defensa. Sin embargo, solo una nave de guerra puede utilizar el arma para atacar.



**INTERSPACE**

---

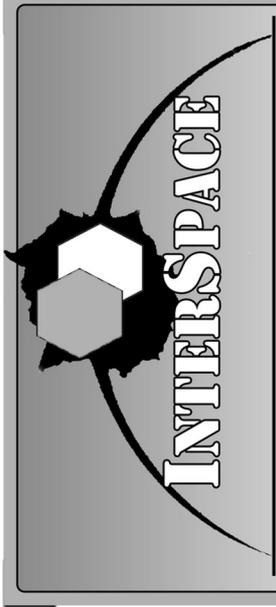
**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

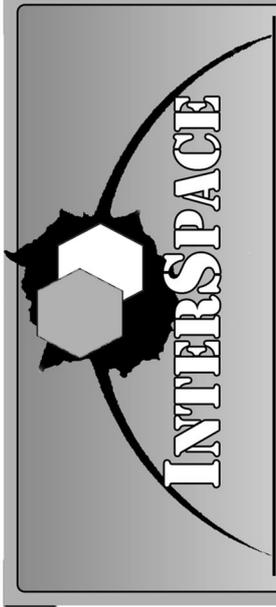
**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

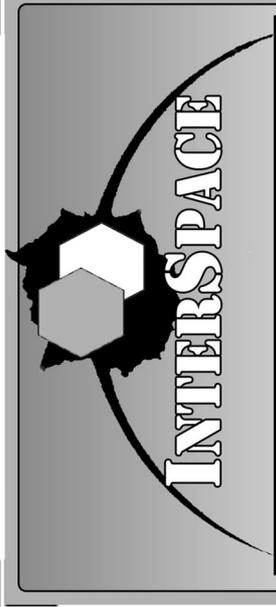
**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**



**INTERSPACE**

---

**ENCUENTRO**