

La Conquista de las Estrellas

The Conquest of the Stars

Elección del jugador inicial

Uno de los jugadores es designado como *jugador inicial*. Este jugador será quien comience la ronda y realice ciertas acciones arbitrarias. Cuando se finalice la ronda el jugador sentado a su derecha será designado como nuevo *jugador inicial* y dará comienzo a una nueva ronda. Y así sucesivamente durante el transcurso de la partida.

La preparación del tablero de juego

Solo en la primera ronda, el jugador inicial toma las secciones de tablero y las baraja. Comenzando por el jugador inicial, cada jugador roba una sección de tablero y la coloca, orientada como quiera pero tratando que el máximo de caras de la sección de tablero que colocan estén en contacto con el resto de secciones que ya hallan sido colocadas sobre la mesa. El segundo jugador hace lo mismo y así todos los jugadores hasta que todas las secciones han sido colocadas, formando un tablero de juego rectangular.

Con cuatro jugadores o menos se colocan solo cuatro secciones de tablero, mientras que con más de cuatro jugadores, se colocan seis secciones de tablero. Cada jugador comienza jugando sobre la sección de tablero que colocó y cualquier planeta sobre esa sección de tablero serán considerado como su planeta natal. En ese momento cada jugador coge los peones y marcadores correspondientes al color de su planeta natal.

La preparación del mini-tablero de gestión

Una vez se ha montado el tablero, se ha determinado el color con que juega cada jugador y se han repartido todos los peones y marcadores de los colores en juego, cada jugador coge un mini-tablero de gestión.

Entonces coloca todos sus marcadores de producción (los que son de sus color) sobre los territorios de su color (hay tantos marcadores de producción de un color como territorios de ese color), en el mini-tablero de gestión, hasta que todos los territorios tienen un marcador de producción asignado, pero ha de colocar los marcadores bocabajo, y voltearlos solo cuando todos hallan sido colocados, de manera que los marcadores de producción se asignen a cada territorio de manera aleatoria.

Las materias primas



Energía,



Recursos y



Población.

El orden de las fases de juego

Cada Ronda, se toma la baraja de *cartas de fase* y el jugador inicial elige una, en secreto, y la coloca, bocabajo, sobre la mesa. Pasa la baraja al siguiente jugador y este hace lo mismo. Así, cada jugador hace lo mismo, hasta que todas las cartas de fase se han distribuido y han quedado colocadas bocabajo sobre la mesa, en el mismo orden en el que han sido robadas.

Las cartas de fase siempre se juegan en el mismo orden en el que fueron elegidas al inicio de la ronda. El jugador inicial muestra la primera carta de fase y todos los jugadores, por orden, juegan esa fase. Con cada fase ocurre lo mismo, el jugador que robó la carta de fase la muestra y comenzando por él, todos los jugadores juegan esa fase. Tras él el siguiente en jugar esa fase es el jugador sentado a su derecha y así hasta

que todos los jugadores han jugado esa fase. El proceso se repite hasta que todas las fases han sido jugadas, con lo que se completa la ronda y el jugador sentado a la derecha del jugador inicial pasa a ser el nuevo jugador inicial.

Las fases de juego

Las fases de juego son cinco; de producción, construcción, Mantenimiento, combate y negociación, cada una representada por una carta. En caso de participar menos de cinco jugadores, se usa tan solo una carta de cada tipo en la baraja de cartas de fase. En caso de participar más de cinco jugadores, se introduce una carta más de negociación (con lo que habrá dos fases de negociación por ronda).

Producción. En la fase de producción, todos los jugadores han de robar una carta del mazo de producción, bocabajo. Comenzando desde el jugador inicial, todos los jugadores roban una carta de materia prima del mazo de producción y la muestran. Esta carta indicará que materia prima produce el jugador en los territorios de su propiedad, durante esta ronda.

Entonces el jugador calcula cuantas unidades de esa materia prima producen sus territorios y las suma al total de puntos de su reserva. En ese momento el jugador a su derecha es quien roba una carta de materias primas, la muestra, suma el total de puntos de esa materia prima que producen sus territorios y lo añade a su reserva, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores han robado una carta de materia prima, producido esa materia prima en sus territorios y sumado el total a su reserva. Entonces todas las cartas de materias primas se devuelven a su mazo, este se baraja y se dejan junto al tablero hasta la siguiente fase de producción.

Cada territorio cobrará el equivalente a su valor básico de la materia prima obtenida de la baraja de materias primas por el jugador, salvo aquellos territorios que tengan industrializada esa materia prima. En estos casos el territorio producirá el doble de su valor básico, para la materia prima industrializada.

Construcción. En esta fase, los jugadores deciden que edificios o unidades desean construir en sus territorios.

Un **edificio de producción** puede construirse en cualquier territorio edificable, que son aquellas casillas que estén sobre un planeta o un asteroide. El jugador paga el coste correspondiente a la construcción del edificio de producción y coloca un peon redondo sobre el territorio que desea industrializar.

Entonces gira el **marcador de producción** del territorio correspondiente de tal modo que el vértice correspondiente a la materia prima que desea industrializar quede orientado hacia arriba, en su **mini-tablero de gestión**; en ese momento se considera que ese territorio está industrializado para esa materia prima, cuya producción ahora es el doble.

En su fase de construcción un jugador puede retirar tantos marcadores redondos de edificios de producción como desee de sus territorios sin coste alguno y volver a construir tantos como pueda pagar, siempre y cuando en cada territorio no halla más de uno, al coste habitual por edificio. Si un jugador agota su reserva de marcadores redondos no puede construir más edificios, a menos que retire un edificio ya existente para emplear ese marcador como nuevo edificio de producción.

Los jugadores pueden construir un número mucho menor de **factorías de guerra**. Estas están representadas por peones hexagonales. El jugador abona el coste correspondiente y coloca un marcador hexagonal sobre cualquier territorio edificable. Para poder construir una factoría de guerra sobre un territorio este debe despejarse de edificios de

producción y ese territorio ya no producirá recurso alguno, ni siquiera a nivel básico. Para representar esto, el jugador colocará bocabajo el marcador de producción del territorio, en el mini-tablero de gestión. Un territorio que tenga una factoría de guerra puede construir unidades de combate.

Las **unidades** de combate son representadas por peones cuadrados y pueden ser fabricadas en cualquier territorio que esté bajo control del jugador y que cuente con una factoría de guerra, siempre que el jugador pague el precio correspondiente.

Mantenimiento. En la fase de pago los jugadores han de pagar el mantenimiento de las unidades de combate que tengan en su flota. Todas las unidades cuyo pago no se haga efectivo, son retiradas del tablero y sus marcadores vuelven a la reserva del jugador.

Combate. En esta fase los jugadores pueden mover sus unidades de combate y combatir con ellas. Las unidades pueden mover de un territorio a otro adyacente hasta tres veces por turno. Un territorio, solo puede estar ocupado por unidades de un único jugador, y nunca por más de cinco.

Un jugador puede atacar a cualquier unidad enemiga que esté en una casilla adyacente a la suya a la que pueda mover legalmente. Para combatir, cada jugador lanza un dado si tiene dos unidades o menos involucradas en el combate, dos dados si tiene tres o cuatro unidades involucradas en el combate y tres dados si tiene cinco unidades involucradas en el combate.

El combate se resuelve en dos fases, una de ataque y otra de contraataque. La fase de ataque se juega en primer lugar y para ello el jugador atacante lanza los dados de ataque y el jugador defensor los de defensa. En caso de empate será el jugador defensor quien gane el combate. En segundo lugar se juega la fase de contraataque. El jugador defensor lanza los dados de ataque y el jugador atacante los de defensa, siendo el atacante quien gana los empates.

Cuando un jugador que emplea los dados de ataque obtenga más aciertos en los dados que un jugador que emplea los dados de defensa, el jugador que defendía sufrirá tantas bajas como éxitos adicionales haya obtenido el jugador que atacaba y el jugador atacante será considerado vencedor del ataque. Si el jugador defensor vence en la fase de contraataque, obteniendo mayor resultado en los dados que el jugador atacante en los dados de defensa, el jugador atacante sufre las bajas correspondientes y el jugador defensor es declarado ganador del contraataque. En caso de empate, no se sufren bajas, pero se contabiliza quien es el “vencedor del combate”, como se exponía en el párrafo anterior.

Si un territorio queda vacío como consecuencia de un combate, y el otro jugador involucrado en el combate tiene aún unidades suficientes, el territorio puede ser ocupado por el jugador vencedor del combate. Un territorio tiene que estar ocupado por una unidad como mínimo, o se considera abandonado y queda vacío. Un jugador puede decidir avanzar a un territorio vacío dejando para ello otro territorio vacío, pudiendo así abandonar un territorio bajo su control si así lo desea.

Si tras un combate, uno de los bandos tiene más del doble de unidades que el otro y este ha sido ganador del combate (de ambas fases del combate), las unidades del jugador en minoría serán expulsadas. Desplázalas a un territorio adyacente propiedad del jugador desplazado. De no haber tal territorio pueden ser desplazadas a un territorio libre. De no haber territorio al que puedan ser desplazadas, son retiradas del juego y el territorio quedará vacío. Si un territorio queda vacío de esta forma, podrá ser ocupado por el jugador que expulsó a las unidades.

Negociación. En esta fase los jugadores pueden negociar entre ellos y llegar a los acuerdos que consideren oportunos. En esta fase, un jugador puede ceder unidades de combate, recursos o territorios a cualquier otro jugador, si así lo desea.

Los precios (están puestos a boleo, se tienen que determinar)

Industrializar un territorio tiene un coste de tres unidades de población y dos de recursos.

Construir unidades de combate tiene un coste de cuatro unidades de recursos y una unidad de población.

Las cartas de investigación tienen un coste de tres unidades de población y dos de energía.

El mantenimiento

En la fase de mantenimiento, cada unidad de combate consume una unidad de energía como mantenimiento. Si el jugador no puede abastecer a todas sus unidades de energía, aquellas que no puedan ser abastecidas serán retiradas del tablero. Será el jugador a quien pertenezcan las unidades que han de ser retiradas quien decida cuales retira y cuales abastece.

El mazo de investigación

3x-¡Ataque tenaz!: Tus unidades lanzan un dado más de ataque, solo durante un turno.

3x-¡Defensa tenaz!: Tus unidades lanzan un dado más de defensa, solo durante un turno.

3x-Motores de impulso: Tus unidades mueven dos casillas más, solo durante un turno.

3x-Flota de combate: Utilízala en la fase de combate para obtener cinco unidades de combate y colócalas en cualquier casilla vacía del tablero.

3x-Movilizar a la flota: Utilízala para mover hasta cinco unidades de combate desde cualquiera de tus territorios a cualquier territorio bajo tu control o casilla vacía.

6x-Producción intensiva: Usa esta carta durante la fase de producción para que tus territorios produzcan cualquier materia prima a tu elección, en lugar de la carta que has robado del mazo de producción. Después descarta esta carta.

9x-Población. Puedes usar esta carta en la fase de producción, a la hora de determinar la materia prima que se producirá durante esta fase, en lugar de la carta que has robado del mazo de producción.

9x- Recursos. Puedes usar esta carta en la fase de producción, a la hora de determinar la materia prima que se producirá durante esta fase, en lugar de la carta que has robado del mazo de producción.

9x- Energía. Puedes usar esta carta en la fase de producción, a la hora de determinar la materia prima que se producirá durante esta fase, en lugar de la carta que has robado del mazo de producción.

3x-Economía de guerra: Puedes construir una factoría de guerra sin coste alguno. Coloca un peón hexagonal en cualquiera de tus territorios.

3x-¡Valor!: Evita que las unidades presentes en un territorio se vean obligadas a abandonarlo al verse vencidas por el enemigo en combate y superadas en número. Un solo uso, después se descarta.

El mazo de producción

4x-Cartas de Población

4x-Cartas de Energía

4x-Cartas de materiales

El mazo de fases

1x-Fase Negociación.

1x-Fase de Producción.

1x-Fase de Combate.

1x-Fase de Mantenimiento.

1x-Fase de Construcción.

1x- Fase de Comercio.

La carta de Comercio solo se introduce con seis jugadores. Con cinco o menos jugadores se emplea la carta de Negociación y durante esa fase se negocia y comercia indistintamente.

Componentes requeridos por el juego:

Para cada jugador: Una sección de tablero con un mundo natal (seis en total, colores amarillo, naranja, rojo, verde, azul y morado). Un mini-tablero de gestión (seis en total). Cinco peones hexagonales de factoría de guerra, veinte peones redondos de edificio de producción y cincuenta peones cuadrados de unidades de combate (75 peones por jugador). Los marcadores de producción correspondientes a cada jugador (diez para los jugadores azul y amarillo, doce para los jugadores naranja y rojo y quince para los jugadores verde y morado).

Para todos los jugadores: Seis dados de combate. Un mazo de producción (12 cartas). Un mazo de fases (6 cartas). Un mazo de investigación (54 cartas).