

IMPERIUM GALÁCTICA

THE BOARDGAME

REGLAS DE JUEGO

INTRODUCCIÓN

Estas reglas han sido creadas por fre3men de la web www.heroquest.es

El juego de tablero Imperium Galáctica se desarrolla en un Universo de grandes conflictos estelares donde varias razas se disputan el control de la Galaxia. Los jugadores deberán luchar por el control de los recursos que otorgan los planetas, pues sólo uno podrá dominar toda la Galaxia.

Los fremenoides hace un milenio que descubrimos a los galiuoides, la enemistad empezó en el mismo instante que una de nuestras naves entabló comunicación con ellos. Hubo guerras sangrientas pero finalmente se firmó un armisticio. Eso fue hace siglos y el tiempo de paz ha expirado, ahora toca desarrollar armas poderosas y terribles con las que poder destruir al enemigo y engrandecer así a nuestro Imperio. No debe haber piedad, tan sólo destrucción para aquellos que osen intentar arrebatarnos lo que es nuestro por derecho.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es ganar a tu adversario cumpliendo con los objetivos específicos de cada misión. No obstante siempre que aniquiles al adversario y/o conquistes su planeta natal también ganarás la partida.

CONTENIDO DEL JUEGO

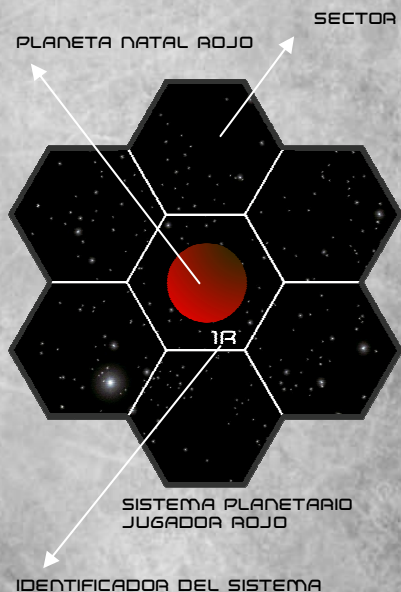
Con el juego vienen fichas de unidades para cada jugador, así como dos mazos de cartas, uno para cada jugador. Plantillas de sistemas planetarios, 1 dado de seis caras, tableros y fichas varias. La lista completa se indica al final de estas instrucciones.

PREPARACIÓN

Una vez te hayas leído estas reglas, deberás consultar el libro de Misiones Galácticas, ahí se indica como preparar el tablero de juego. También los jugadores han de coger todas las fichas de su bando y dejar a un lado las fichas de construcciones planetarias. El juego tiene limitación de componentes, si no hay fichas de un tipo para construir, no podrás construirlas. Hay fichas que tienen dos reversos distintos, en este caso podrás elegir uno u otro si cumples con los requisitos de construcción.

SISTEMAS PLANETARIOS

El tablero de juego se forma con plantillas que representan sistemas planetarios, y cada hexágono que lo forma se llama sector. Puede darse el caso que no contengan planetas y/o sólo contengan obstáculos galácticos explicados más adelante.



Los sistemas planetarios se identifican por un número y una letra. La letra indica a que jugador pertenece dicho sistema. Cada jugador tiene 10 plantillas de sistemas impresos por ambas caras (en total 20 sistemas). La distribución de los mismos se explica en el Libro de Misiones Galácticas.

TIPOS DE UNIDADES

En este juego se diferencian dos tipos de unidades que pueden ser controladas por cada jugador.

Unidades estelares

Son consideradas naves y deben colocarse siempre en los sectores de los sistemas, los escuadrones pueden atacar planetas, en una invasión, pero no ocuparlos. No puede haber más de una unidad en un sector del espacio a no ser que sean escuadrones cargados. Una unidad estelar que se encuentre adyacente a una unidad estelar enemiga se considera trabada y reduce su movimiento a 1.

Unidades planetarias

Sirven para colonizar o conquistar planetas. Como mínimo debe haber una unidad terrestre en un planeta para considerarlo bajo control de ese jugador (a excepción de los planetas natales), si no este pasará a ser un planeta neutral y no se recibirá puntos de construcción en la Fase de Recaudación.

Nota: Los planetas natales de los jugadores no requiere tener ninguna unidad para ser considerado bajo control.

de cuatro cifras. La primera es la fuerza de ataque, la segunda el valor de defensa, la tercera los puntos de movimiento y la cuarta el coste de construcción (o reparación si está dañada).

Para construir una unidad se requiere pagar su coste mediante los puntos de construcción que se adquieren al dominar planetas.

Límite de componentes

Existe un límite de unidades que pueden ser construidas, este límite viene dado por la cantidad de fichas que acompañan al juego. Si no hay de un tipo, este no podrá ser construido. También se da el caso que hay varios tipos de unidades que están impresas en una misma ficha por diferentes caras, el jugador que lo construye elige el tipo de unidad, pudiendo construir más de un tipo u otro según la unidad elegida. Eso puede pasar con escuadrones, construcciones planetarias y fuerzas terrestres.

Habilidades de las unidades

Aquí indicamos las habilidades existentes en el juego para todas las unidades que hay disponibles en el mismo.

-  Capacidad de cargar escuadrones y de abastecerlos. El valor indica la cantidad de unidades que puede cargar.
-  Capacidad de cargar tropas y de realizar invasiones planetarias. El valor indica la cantidad de unidades que puede cargar.
-  Indica que la unidad puede ser transportada.
-  Permite reparar unidades adyacentes que estén dañadas.
-  Absorbe el daño de un combate terrestre en invasiones planetarias.
-  Permite a la unidad planetaria disparar contra una unidad estelar adyacente al planeta.
-  Impide al atacante realizar bombardeos o invasiones con apoyo aéreo.
-  Capacidad de sembrar sectores con campos de minas.
-  Capacidad de detonarse a si mismo.
-  Capacidad de destruir planetas.

IMAGEN UNIDAD TIPO UNIDAD



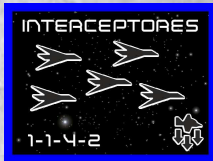
CARACTERÍSTICAS
(Ataque/Defensa/Movimiento/Coste)

HABILIDADES

Las unidades del juego comparten atributos. Estos son el nombre del tipo de unidad, la imagen del mismo, si tiene una o más habilidades y sus características. Las características de una unidad se componen

Escuadrones (interceptores y bombarderos)

Los escuadrones son las únicas unidades que pueden atravesar unidades enemigas y planetas y su movimiento no es afectado al pasar por espacios adyacentes ocupados por el enemigo, no se traban.



Estas unidades tienen un inconveniente muy importante (*consultar Fase 4 – Comprobación de Rutas de Abastecimiento*). Los escuadrones no podrán alejarse más de 3 sectores de un planeta controlado, una base espacial o una nave nodriza (unidad con capacidad de transportar escuadrones). En el turno del jugador, este tendrá que comprobar que en la ronda anterior no dejó ningún escuadrón a una distancia mayor de los 3 sectores de abastecimiento, cualquier escuadrón propio (no los del oponente) que esté fuera de la línea de abastecimiento, será destruido inmediatamente.

Los escuadrones también pueden ser utilizados como acompañamiento a una invasión planetaria (siempre y cuando el planeta atacado no disponga de un escudo planetario y estos sean lanzados desde naves nodrizas). Este tipo de acompañamiento se conoce como apoyo aéreo. *Consultar Fase 8 – Combate, Invasiones Planetarias*. No obstante los escuadrones no pueden permanecer en los planetas para ocuparlos.

Unidades especiales

Hay unidades, tanto estelares como planetarias, que disponen de una habilidad diferente a la capacidad de carga. Por ello se consideran unidades especiales.



Esta unidad sirve para destruir planetas. Su funcionamiento está explicado en la Fase de Combate.



Estas unidades no disponen de movimiento. Una vez se construyen permanecerán en esa casilla durante toda la partida o hasta que sean destruidas. Tienen la capacidad de reparar unidades espaciales dañadas.



Sólo puede ser construido en el planeta natal del jugador. La explicación de sus efectos se encuentra en la Fase de Combate del Jugador.



Estas unidades tienen la capacidad de sembrar campos de minas en sectores del mapa galáctico. Se explica detalladamente en la Fase de Construcción del Jugador.



Sólo se puede construir en planetas. Estas unidades permiten atacar a naves enemigas que estén bloqueando un planeta (se encuentren en un sector adyacente al planeta). No puede transportarse de un planeta a otro. Una vez construidos

permanecen toda la partida en ese planeta o hasta que sea destruido. No afecta a la capacidad de unidades del planeta. Sólo se puede construir uno por planeta.



El escudo permite protegerse de bombardeos planetarios del enemigo. No obstante el enemigo si puede invadir el planeta con unidades de asalto pero no podrá disponer de apoyo aéreo. Este escudo al igual que el Cañón de Iones

puede ser transportado y permanecerá en el planeta hasta el fin de la partida o sea destruido. No afecta a la capacidad de unidades del planeta. Sólo se puede construir uno por planeta.



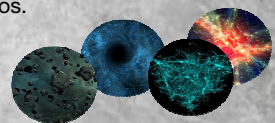
Este cañón es una unidad que refuerza la defensa planetaria de asaltos terrestres. Sólo se puede construir uno por planeta. No es transportable. No afecta a la capacidad de unidades del planeta.

Unidades compartidas

Las unidades compartidas pueden considerarse inicialmente neutrales, son las que tienen borde blanco y estas puede adquirirlas cualquier jugador. Al haber límite de componentes, si un jugador construye más de este tipo, dejará al otro con menos opciones de construcción.

FICHAS DEL MAPA GALÁCTICO

En el libro de Misiones Galácticas se detallan todas las fichas que pueden aparecer en el mapa de juego, en donde se explican también todos sus efectos.



COMO SE EMPIEZA

Cada jugador debe tomar sus plantillas de Sistemas Planetarios. Debe consultar el Libro de Misiones Galácticas, elegir una misión entre ambos y colocar sus plantillas y demás fichas especiales según se indique.

Cada jugador debe tomar el Marcador de Puntos de Construcción y su Tabla de Puntos de Construcción Actuales. Además tendrá que coger una Ficha Técnica de Referencia de Costes.

Tabla de Puntos de Construcción Actuales

Es para poder llevar la cuenta de los puntos de construcción (en adelante PC) que dispone un jugador. Cuando se recaude o se gaste PC, se deberá mover la ficha marcador, sumando o restando la cantidad gastada o recaudada. No se puede exceder del límite indicado en la tabla.

Libro de Misiones Galácticas

Es donde están los escenarios del juego. Debe consultarse para saber que piezas habrá en los tableros. En el escenario se indica el despliegue inicial de los jugadores. Así como los puntos de construcción iniciales y cartas de Acción que pueda tener cada jugador.

Cartas de Acción

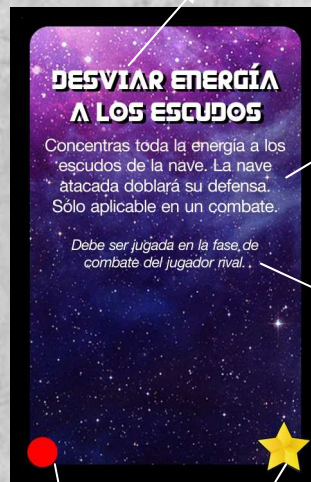
Durante la partida los jugadores podrán disponer de ciertas cartas que les permitan desarrollar una estrategia oculta. Realizan efectos que en su mayoría afectan y modifican las reglas del juego. Estos efectos prevalecen sobre las reglas aquí mencionadas. Cuando y como se pueden adquirir está indicado en el Turno del Jugador. Como y cuando se pueden utilizar así como sus efectos está indicado en la misma descripción de la carta.

Máximo sólo se pueden tener **5** cartas en la mano.

Las cartas de Acción están clasificadas en tres rangos (capitán, comandante y almirante) que se identifican por la cantidad de estrellas que tienen impresas. Según el rango su poder aumenta, no obstante hay más cartas de rango capitán que de comandante, y a su vez hay más cartas de comandante que de almirante. Al inicio de la partida debe mezclarse los tres tipos de cartas de cada jugador y colocar los mazos de forma accesible a los mismos.

Estas cartas se pueden sacrificar en la Fase de Iniciativa, teniendo un valor en puntos de construcción igual al coste de adquisición de las mismas (indicado en la Misión Galáctica).

NOMBRE DE LA CARTA



TEXTO DE LOS EFECTOS DE LA CARTA

MOMENTO EN EL QUE SE PUEDE JUGAR

RANGO DE LA CARTA
(1 estrella indica que es de capitán)

CARTA JUGADOR ROJO

Cuando se sacrifican cartas en la Iniciativa o se usan durante la partida, se deben descartar creando un mazo de descartes. Si no hay más cartas para adquirir, se volverá a barajar el mazo de descartes.

Cada jugador dispone de 72 cartas, 12 cartas distintas en cada rango, 3 de cada en el rango capitán, 2 de cada en el rango comandante y sólo una copia en el rango almirante.

No se puede jugar más de una carta del mismo tipo a la vez. No se acumulan sus efectos.



Ficha Técnica de Referencia

Esta hoja de cartón es para que los jugadores sepan rápidamente el coste de construcción y atributos de cualquier unidad del juego.

También podrán hallar los valores de recaudación y capacidad de cada planeta.

Empezando a jugar

Una vez ambos jugadores tienen todas las fichas del juego y los tableros están dispuestos como se indica en el Libro de Misiones Galácticas, se deberá realizar la elección de quien será el jugador que empieza primero en la puja por la Iniciativa del primer Turno de Juego. Se deberá lanzar el dado y quien obtenga mayor resultado será el jugador que iniciará la puja.

¡Ya se puede empezar a jugar!

TURNO DE JUEGO

El juego se compone de Turnos de Juego, los cuales están formados por ambos turnos de cada jugador. Cada Turno de Jugador se compone de varias fases que se deben jugar estrictamente con el siguiente orden:

Fase 1 – Iniciativa (sólo al inicio del Turno de Juego) (obligatoria)

La iniciativa es para identificar que jugador empezará primero en el Turno de Juego (sólo se hace al principio de cada Turno de Juego). El método será mediante una puja en el que se tendrá que sacrificar PC. El primer jugador que realiza la puja, será aquel que no tuvo la Iniciativa en el Turno de Juego anterior (o por azar si es el primer turno de la partida). Deberá decir que cantidad de PC gastará, a continuación el rival deberá superar esta cifra, la puja terminará cuando uno de los jugadores se plante. El primer jugador podrá plantear un valor de 0 PC al inicio de la puja. También se pueden sacrificar cartas de Acción, siendo su valor el mismo que se indica para adquirirlas. Sólo el jugador que gane la Iniciativa deberá restarse los PC que ha sacrificado y descartar las cartas que haya sacrificado. A continuación se pasará a la Fase 2 del jugador que ha ganado la Iniciativa y esta Fase 1 no se repetirá en el Turno del Jugador contrario hasta que se empiece un nuevo Turno del Juego.

Fase 2 – Adquisición de Recursos (obligatoria)

El jugador deberá contabilizar todos sus planetas y sumar los PC que otorga cada uno.

Este valor se incrementa en tu Tabla de Puntos de Construcción Actuales, sin superar el límite.

◆ Bloqueo planetario

Si hay alguna unidad enemiga adyacente a un planeta del jugador, se considera que sufre un bloqueo planetario y no se tendrá en cuenta a la hora de contabilizar los puntos de construcción que se obtienen en esta fase.

Fase 3 – Adquisición de cartas de Acción (opcional)

Se pueden adquirir tantas cartas de Acción como se desee y se pueda pagar. Si se supera el límite de cartas en mano (cinco), se deberá descartar del resto sin recibir nada a cambio.

Nota: El jugador debe coger las cartas de su mazo correspondiente.

Consejo: A veces es recomendable adquirir muchas aunque tengas que desprenderte después de varias, tendrás más opciones de que salga una carta que necesitas para desarrollar tu estrategia oculta.

Fase 4 – Comprobación de Rutas de Abastecimiento (obligatoria)

Cualquier escuadrón del jugador que se encuentre a más de 3 espacios de cualquier nave nodriza (unidades que pueden transportar escuadrones), bases espaciales o planetas bajo control del jugador, será destruido y retirado del tablero.

Una nave nodriza sólo puede abastecer un máximo de escuadrones que puede transportar.

Nota: Los escuadrones pueden atravesar unidades enemigas y planetas, así que se puede trazar la línea de abastecimiento a través de unidades enemigas y planetas.

Fase 5 – Reparación (opcional)

Podrá repararse toda unidad que se encuentre en un planeta o adyacente a él y/o adyacente a una base espacial, siempre y cuando no haya unidades enemigas trabando a la unidad dañada. Las bases espaciales dañadas se pueden reparar a sí mismas, pero no a otras unidades dañadas.

Nota: El coste de reparación está indicado en el reverso de la ficha de la unidad.



COSTE DE REPARACIÓN
(3 puntos de construcción)

Fase 6 – Construcción (opcional)

Para construir unidades se debe pagar tantos PC como indique la ficha de unidad. Deben colocarse en un sector adyacente a un planeta bajo control o de una base espacial que no tenga unidades enemigas adyacentes. Las bases espaciales pueden construirse a más distancia de un planeta gastando 1PC por cada sector adicional que se pueda trazar sin enemigos. Las unidades terrestres deben colocarse sobre la superficie de un planeta.

No se pueden construir unidades en planetas o bases espaciales en las que hay unidades enemigas adyacentes.

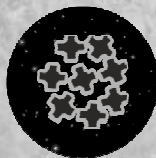
En un planeta sólo se puede construir como máximo un cañón de iones, un escudo planetario y un cañón defensivo. Estas unidades especiales no cuentan para la capacidad de unidades terrestres en el planeta y son consideradas edificaciones.

El máximo de unidades construibles por los jugadores viene dado por el máximo número de fichas que se dispone en el juego. En el caso de cañones, escudos y campos de mina, se podrá dar el caso de que un jugador construya más unidades que otro jugador, imposibilitando a este construir dichas unidades.

Las unidades estelares y planetarias recién construidas podrán ser movidas y también entrar en combate en este mismo turno.

◆ Sembrando minas

Se puede construir un campo de minas en una casilla vacía adyacente al Minador. El coste de sembrar minas es de 2PC.

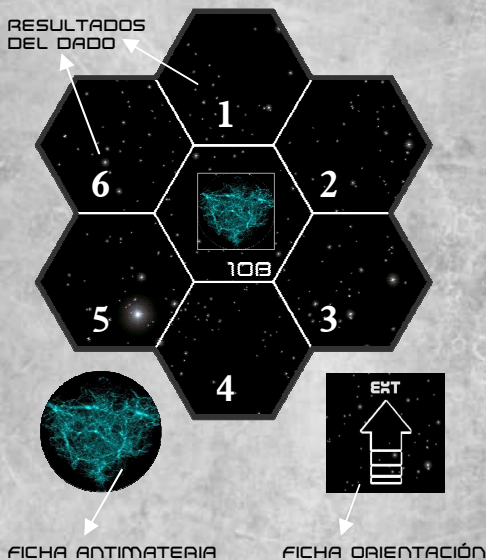


Fase 7A – Movimiento (obligatoria)

La Fase de Movimiento se divide en dos fases. La primera es el movimiento de las nubes antimateria (si hay) y el efecto agujero negro.

◆ Nubes de antimateria

Deberás tirar un dado por cada nube de antimateria que haya en el tablero de juego y moverla hacia un sector a la dirección que indique el valor obtenido en el dado.



La nube de antimateria destruye cualquier elemento que halle al entrar en un sector, planetas incluidos. En caso de planetas u obstáculos que estén impresos en los sectores de los sistemas, se deberá colocar una ficha de vacío espacial.

Se destruye si ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

- ⇒ Entra en una casilla de agujero negro. La nube antimateria desaparecerá pero el agujero negro permanecerá.
- ⇒ Entra en un sector con otra nube antimateria, ambas se destruyen.
- ⇒ Su movimiento la lleva fuera del tablero.

◆ Agujeros negros

Cualquier unidad estelar que se halle adyacente a un agujero negro será engullida por él, siendo destruida y quedando fuera del juego de forma permanente, deberás retirar la ficha del juego y no podrá ser utilizada de nuevo en esta partida.

Fase 7B – Movimiento (opcional)

Todos los movimientos de unidades deben declararse y realizarse en esta fase. Las unidades que pueden mover tienen reflejado un atributo de movimiento e indica el máximo de sectores que pueden desplazarse. No es obligatorio mover el número máximo de casillas indicado en la ficha.

No se puede mover a través de unidades enemigas ni tampoco a través de algunos objetos, tales como planetas, asteroides... Consultar *Fichas en el Mapa Galáctico* en el Libro de Misiones Galácticas. Si se puede atravesar unidades propias.

◆ **Movimiento trabado**

El movimiento de las unidades se reduce a 1 cuando hay unidades enemigas adyacentes. Esto no afecta a los escuadrones.

◆ **Ocupando planetas**

Debes desplazar como mínimo una unidad terrestre, o hasta el máximo de capacidad del planeta, desde unidades estelares adyacentes a él. Si el planeta es enemigo, deberás esperar a la Fase de Combate para desarrollar dicha invasión. Consultar *Fase 8 – Combate, Invasiones Planetarias*.

◆ **Cargando y descargando unidades**

Las unidades que tienen la capacidad de carga, pueden cargar o descargar unidades antes o después de mover. Si cargan unidades no podrán descargar, y a la inversa tampoco. Los escuadrones que hayan sido descargados podrán mover inmediatamente y entrar en la Fase de Combate de después. Un escuadrón dentro de una unidad que la carga dispondrá del movimiento de dicha unidad que lo transporta más el suyo propio. Las unidades que cargan o descargan podrán entrar en la Fase de Combate. No se puede hacer un movimiento parcial, cargar o descargar y realizar el movimiento restante.

En las unidades que tienen la habilidad de cargar se indica la cantidad de unidades que pueden transportar.



TROPAS
(máximo 1)

ESCUADRONES
(máximo 2)

Fase 8 – Combate (opcional)

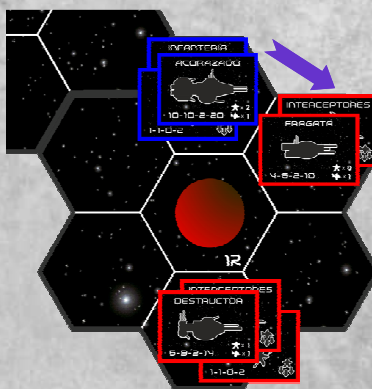
El combate se resuelve siempre después del movimiento, en esta fase se declaran todos los ataques. Cada unidad sólo puede atacar una vez por turno.

◆ **Combates entre unidades estelares**

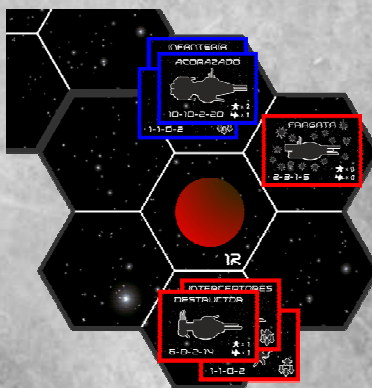
Toda unidad que esté adyacente a una unidad enemiga podrá entrar en combate.

Después de que el atacante declare todos los combates, se deberá resolver los mismos en el orden elegido por el mismo atacante. En cada combate, tanto el atacante como el defensor podrán usar cartas de Acción que posean en su mano. Ambos jugadores colocan su carta o cartas boca abajo delante de ellos, finalmente se dan la vuelta y se aplican sus efectos.

Las unidades que atacan toman el valor de ataque y lo comparan con el valor de defensa de la unidad atacada, se ha de sumar el valor de ataque de todas las unidades que ataquen a un mismo objetivo. Si el valor de ataque es igual o superior al valor de defensa de la unidad atacada, esta será dañada. Si el valor o fuerza de ataque es al menos el doble del valor de defensa, la unidad será destruida totalmente. Una unidad destruida perderá toda su carga.



Ejemplo: Un acorazado del jugador azul ataca a una fragata del jugador rojo. Ninguno de los jugadores juega cartas de Acción. El valor de ataque del acorazado es de 10 y el valor de defensa de la fragata es de 6, como lo supera pero no lo dobla, la fragata es dañada y pierde su carga (interceptores).



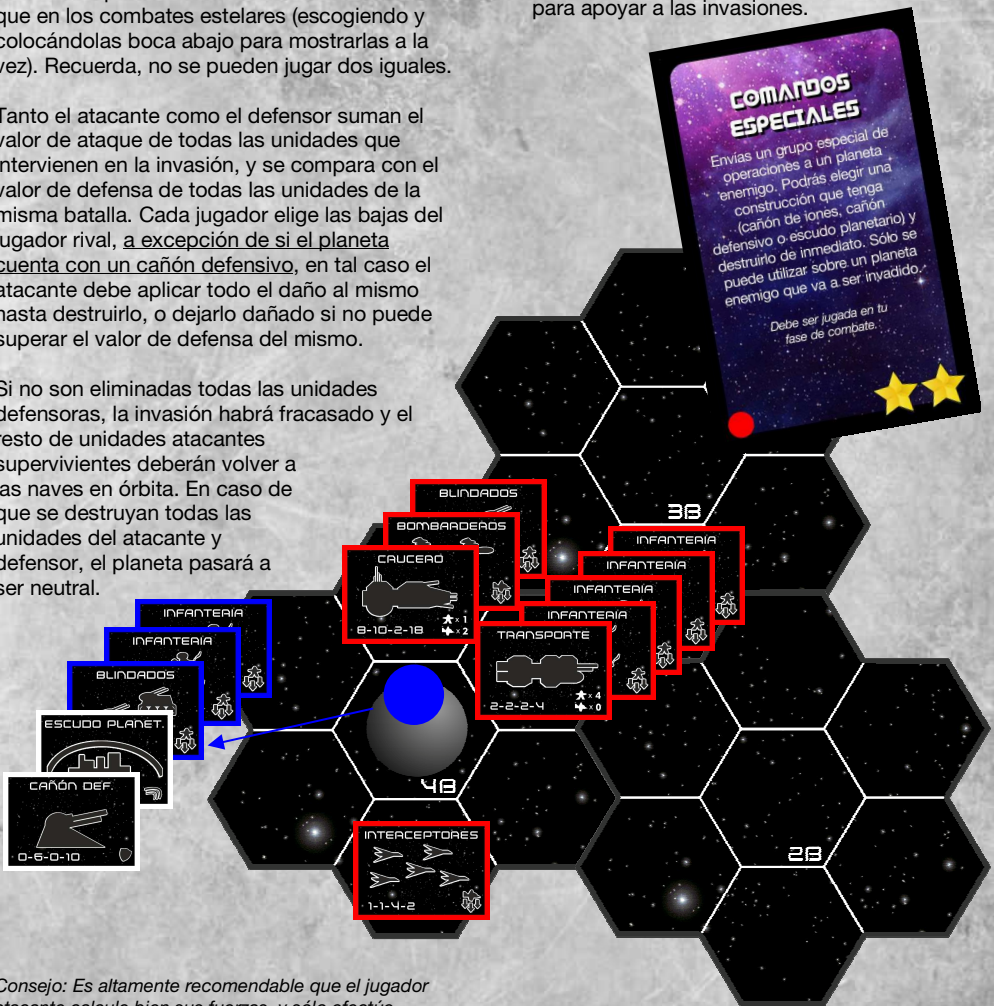
◆ Invasiones planetarias / Combates entre unidades terrestres

Una invasión planetaria o combate terrestre sucede cuando se intenta conquistar un planeta enemigo. Los jugadores seleccionan las cartas de Acción que van a usar de la misma forma que en los combates estelares (escogiendo y colocándolas boca abajo para mostrarlas a la vez). Recuerda, no se pueden jugar dos iguales.

Tanto el atacante como el defensor suman el valor de ataque de todas las unidades que intervienen en la invasión, y se compara con el valor de defensa de todas las unidades de la misma batalla. Cada jugador elige las bajas del jugador rival, a excepción de si el planeta cuenta con un cañón defensivo, en tal caso el atacante debe aplicar todo el daño al mismo hasta destruirlo, o dejarlo dañado si no puede superar el valor de defensa del mismo.

Si no son eliminadas todas las unidades defensoras, la invasión habrá fracasado y el resto de unidades atacantes supervivientes deberán volver a las naves en órbita. En caso de que se destruyan todas las unidades del atacante y defensor, el planeta pasará a ser neutral.

unidades que sobrepasen el límite de capacidad de unidades terrestres del planeta deberán de forma obligatoria volver a las naves en órbita. Los escuadrones deben obligatoriamente volver a las naves nodrizas, no pueden ser usados para ocupar planetas, sólo para apoyar a las invasiones.



Consejo: Es altamente recomendable que el jugador atacante calcule bien sus fuerzas, y sólo efectúe invasiones en las que el éxito esté garantizado. Pero debes tener en cuenta que también hay cartas de Acción que pueden variar el valor de las unidades terrestres (tanto atacantes como defensas).

Si una invasión planetaria tiene éxito, las unidades de construcción planetarias (cañón de iones y escudo planetario) que puedan haber en el planeta serán destruidas automáticamente. El jugador atacante deberá dejar al menos una unidad suya sobre el planeta si quiere tomar posesión del mismo, pero no es obligatorio. Las

Ejemplo: El jugador rojo ataca a un planeta enemigo. Tiene 4 de infantería, 1 blindado y 1 escuadrón de bombarderos, los interceptores no pueden invadir al no estar cargados. No obstante los bombarderos tampoco pueden participar al haber un escudo planetario. Haciendo cálculos, tiene una fuerza de ataque de 6 (4 por infantería y 2 por blindados), suficiente para destruir el cañón pero no ganar la invasión. Decide jugar una carta para destruir el cañón defensivo, si destruye el escudo podrá participar los bombarderos, pero si destruye el cañón se asegurará la victoria. El escudo planetario se destruye y el rojo gana la invasión. ¡Hay muchas bajas en esta batalla!

◆ Bombardeo planetario

Puede llevarse a cabo un bombardeo planetario si se dispone de unidades estelares del tipo acorazado, crucero y destructor que estén adyacentes a un planeta enemigo, siempre y cuando no haya naves enemigas adyacentes a este, no se haya decidido realizar una invasión planetaria, y dicho planeta no posea un escudo planetario. El jugador que controla el planeta, deberá retirar una ficha, a su elección, del planeta. Sólo se puede realizar un bombardeo por planeta.

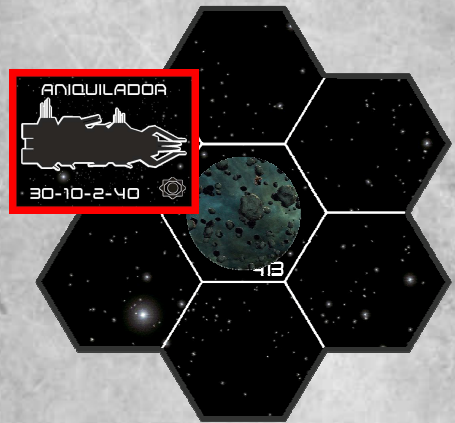
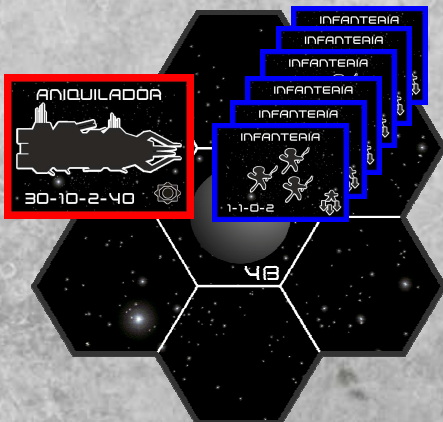
Consejo: Es importante decidir si se deseará realizar un bombardeo planetario o invasión, ya que en caso de bombardeo, aunque tenga éxito no se podrá ocupar o invadir el planeta hasta el próximo turno, y puede que en el siguiente turno el jugador rival contraataque eliminando naves con la carga de unidades terrestres que se iban a utilizar para ocupar el planeta.

Ejemplo: En la imagen de la página anterior, usada para el ejemplo de invasión planetaria, si el jugador rojo hubiera elegido destruir el escudo planetario en vez del cañón defensivo, podría bombardear el planeta con su crucero, en tres turnos no quedaría tropas enemigas y sería un planeta neutral (destruyéndose el cañón defensivo), pero son demasiados turnos teniendo un transporte desprotegido.

◆ Destrucción de planetas

El aniquilador de planetas tiene la capacidad de destruir planetas enteros. Para ello debe haber iniciado su turno en un sector adyacente al planeta y declarar la intención de destruirlo, inmediatamente todo lo que había en el planeta es destruido. Se deberá dar la vuelta a la ficha del planeta y dejar la cara de asteroides.

Ejemplo: En este caso el aniquilador del jugador rojo inicia su turno adyacente a un planeta grande con 6 tropas, y decide destruirlo para no realizar invasión.



Una vez destruido el planeta, el jugador azul retira su 6 unidades de infantería que han sido destruidas con el planeta y se coloca un campo de asteroides que es infranqueable para las unidades estelares.

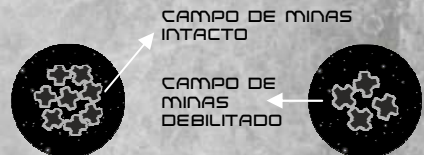
Nota: Si un aniquilador de planetas ha realizado su movimiento, no podrá destruir ningún planeta, pero puede atacar con normalidad, pues también puede combatir como una unidad estelar normal con una fuerza de 30 (totalmente temible).

◆ Atacando a unidades de bloqueo

Si el planeta del jugador dispone de un cañón de iones, y este planeta tiene alguna nave enemiga adyacente bloqueándolo, podrá atacar a la nave (sólo a una nave) en su Fase de Combate. Para ello se calculará de la misma manera el ataque, comparando su valor de ataque con el de defensa de la nave. Si es igual o superior al valor de defensa de la nave, esta será dañada. Si el valor de ataque es el doble al valor de defensa la nave será destruida.

◆ Limpiando campos de minas

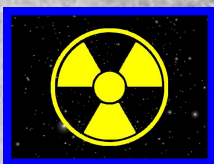
Cualquier unidad estelar puede atacarlos. Un campo de minas sólo puede recibir un ataque por Turno de Jugador. Cuando es atacado por primera vez, se le ha de dar la vuelta a la ficha. Cuando se le ataca por segunda vez, esta ficha se retira del tablero.



Nota: Sólo se pueden retirar los campos de minas mediante el método de atacarlas aunque fuese sembrado por el mismo jugador.

◆ Ataque del misil de neutrones

El misil de neutrones destruye cualquier nave con la que impacte. Si impacta contra un planeta, destruirá todo lo que haya en la superficie.



El escudo planetario no sirve para parar un misil de neutrones. Una vez ha detonado, debes darle la vuelta a la ficha del misil, el cual representa el símbolo de radioactividad, durante el turno del Jugador rival (si ganaste la puja de Iniciativa) y todo el Turno de Juego siguiente, la ficha de radioactividad permanecerá en el tablero. Ninguna unidad podrá atravesar esta casilla.

En caso de que detone en un planeta no se podrá colonizar hasta que se retire la ficha del planeta. Si el oponente intercepta un Misil de Neutrones, este hará explosión en donde fue interceptado pero no afecta a ninguna unidad que esté adyacente.

◆ Unidades dañadas

La mayoría de las unidades en el juego pueden ser dañadas. Esto ocurre cuando el atacante no tiene suficiente poder para destruirlas en un ataque. Entonces se debe dar la vuelta a la ficha para indicar su estado (no todas tienen estado dañado).



En la cara de la ficha que representa el daño se encontrarán los valores que tendrá la unidad en este estado actual. Las habilidades de estas unidades pueden disminuir o incluso desaparecer. En el caso que esta habilidad sea de capacidad de transporte y disminuya, todo el excedente de carga será destruido.

Ejemplo: Un portanaves que lleva 3 escuadrones es atacado por una fragata enemiga, este sufre un daño superior a su defensa pero no el doble de la misma, así pues no es destruida pero sí dañada. Pierde la mitad de sus características pasando a tener 1 de ataque, 3

de defensa y 1 de movimiento. Como pierde la mitad de capacidad de carga, se queda con 2 escuadrones, así que uno de sus escuadrones es destruido. Si en ese momento llevase 2 escuadrones, no perdería ninguno, en cambio si llevase los 4 escuadrones hubiera perdido la mitad de ellos.

Una unidad dañada será destruida tan sólo igualando su valor de defensa en estado dañado, no es necesario doblar dicho valor.

COMO GANAR EN EL JUEGO

El juego terminará si uno de los dos jugadores consigue invadir o destruir con éxito el planeta natal del jugador rival (en el caso improbable que una nube antimateria destruya un planeta natal, esta le dará la victoria al jugador que mantenga aún su planeta natal). También en las misiones galácticas pueden haber uno o **varios** objetivos de victoria.

VARIANTES DEL JUEGO

Puedes aplicar varias, todas o ninguna de las siguientes variantes para realizar cambios al sistema de juego.

Eliminar el azar del juego

Si quieres que no haya nada de azar, podrás eliminar el uso de cartas de Acción y de obstáculos galácticos como la nube antimateria, no obstante esta variante reduce drásticamente la experiencia de juego.

Mazo de cartas de Acción único

Puedes decidir mezclar todas las cartas de ambos mazos de los jugadores y crear un solo mazo de cartas único, incluso crear un mazo más pequeño, dejando sólo el mazo de un jugador para uso de ambos.

Saqueo planetario

Si invades un planeta enemigo con éxito, y no lo ocupas, puedes actualizar inmediatamente tus puntos de construcción actuales contando los PC que otorga en la Fase de Recaudación. Incluso habiendo unidades enemigas adyacentes.

Escuadrones aéreos

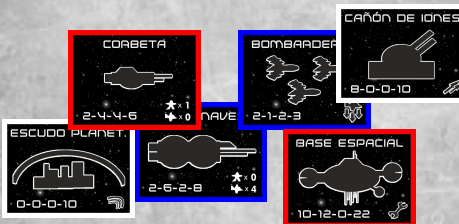
Los escuadrones pueden ocupar y permanecer en los planetas como unidades terrestres.

Límite de adquisición de cartas de Acción

Se puede limitar la adquisición de cartas a una cifra pactada, por ejemplo 3 cartas máximo, o incluso sólo poder adquirir 1 carta de Acción.

FICHA DE REFERENCIAS

Aquí indicamos las características de todas las unidades, estructuras y planetas del juego de Imperium Galáctica The Boardgame.



Unidades estelares

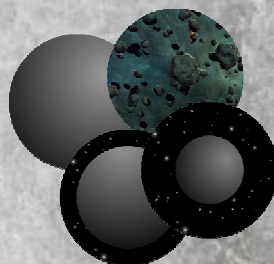
Tipo	Atq.	Def.	Mov.	Habilidad	Coste
Interceptores	1	1	4	Atravesar unidades enemigas y transportable. Ayuda a la invasión planetaria.	2
Bombarderos	2	1	2	Atravesar unidades enemigas y transportable. Ayuda a la invasión planetaria.	3
Corbeta	2	4	4	Carga 1 unidad de asalto.	6
Fragata	4	6	2	Carga 1 escuadrón.	10
Destructor	6	8	2	Carga 1 escuadrón + 1 unidad de asalto. Puede realizar bombardeo planetario.	14
Crucero	8	10	2	Carga 2 escuadrones + 1 unidad de asalto. Puede realizar bombardeo planetario.	18
Acorazado	10	10	2	Carga 1 escuadrón + 2 unidades de asalto. Puede realizar bombardeo planetario.	20
Portanaves	2	6	2	Carga 4 escuadrones.	8
Transporte	2	2	2	Carga 4 unidades de asalto.	4
Base Espacial	10	12	0	Repara unidades estelares.	22
Minador	2	4	2	Sembrar campos de minas.	6
Aniquilador	30	10	2	Destruye planetas. Puede realizar bombardeo planetario.	40
Misil de Neutrones	*	1	4	Explota y causa el efecto de radiación.	10

Unidades planetarias

Tipo	Atq.	Def.	Mov.	Habilidad	Coste
Infantería	1	1	0	Transportable. Ocupa planetas y permite asaltarlos.	2
Blindados	2	1	0	Transportable. Ocupa planetas y permite asaltarlos.	3
Cañón defensivo	0	6	0	Absorbe daño en asaltos. No cuenta como límite de unidades planetarias.	10
Cañón de Iones	6	0	0	Ataca a naves en órbita. No cuenta como límite de unidades planetarias.	10
Escudo Planetario	0	0	0	Impide bombardeos. No cuenta como límite de unidades planetarias.	10

Planetas

Tipo de planetas	Puntos de construcción que otorgan y capacidad de unidades terrestres y escuadrones.	Capacidad de unidades planetarias.
Planeta Natal	6	6
Grande	6	6
Mediano	4	4
Pequeño	2	2



RESUMEN DEL TURNO DE JUEGO

Cada Turno de Juego se compone de dos Turnos de Jugador divididos en 8 Fases.

- ⇒ Fase 1: **Pujar por Iniciativa** (sólo al inicio del Turno de Juego). Esta fase es obligatoria.
- ⇒ Fase 2: **Adquirir recursos**. Se cuentan los planetas bajo control (que no estén bloqueados por unidades enemigas) y se actualiza los puntos de construcción del jugador (no se puede superar el límite de puntos de construcción por jugador).
- ⇒ Fase 3: **Adquirir cartas de Acción**. Al coste de lo indicado en la misión galáctica y máximo se podrá tener 5 en la mano. Esta fase es opcional.
- ⇒ Fase 4: **Rutas de abastecimiento**. Si hay escuadrones a más de 3 sectores de unidades nodrizas, bases espaciales o planetas amigos, serán destruidos. Esta fase es obligatoria.
- ⇒ Fase 5: **Reparación**. Podrá reparar tantas unidades como quiera si sus puntos de construcción y requisitos le permita. Esta fase es opcional.
- ⇒ Fase 6: **Construcción**. El jugador actual gasta tantos puntos de construcción que quiera para construir tantas unidades como pueda. Esta fase es opcional.
- ⇒ Fase 7: **Movimiento**. Primero se realizan los movimientos obligatorios de la nube antimateria (si hay) y naves que se destruyen al estar adyacentes a un agujero negro. Luego, opcionalmente, el jugador actual declara todos los movimientos de sus unidades estelares.
- ⇒ Fase 8: **Combate**. El jugador actual declara todos los combates que va a realizar. Esta fase es opcional.

AGRADECIMIENTOS

A todos los usuarios que me han apoyado en este y cualquier otro de mis proyectos, a los usuarios que disfrutaron de mis creaciones y en especial a Galious por haberme rediseñado las siluetas de las naves, así quedan mucho mejor.



CONTENIDO DEL JUEGO

Por jugador (x2):

- 1 mazo de 72 cartas
- 10 plantillas de sistemas
- 1 tarjeta de referencia de unidades
- 1 marcador de puntos de construcción
- 1 tablero de puntos de construcción
- 4 fichas de acorazado
- 4 fichas de crucero
- 4 fichas de destructor
- 6 fichas de fragata
- 6 fichas de corbeta
- 1 ficha de aniquilador planetario
- 2 fichas de misil de neutrones
- 2 fichas de minador
- 2 fichas de portanaves
- 2 fichas de transporte
- 3 fichas de base espacial
- 12 fichas de escuadrones
- 24 fichas de unidades de asalto

Por juego:

- 1 libro de instrucciones
- 1 libro de misiones galácticas
- 18 fichas de construcción planetaria (cañón de iones / escudo planetario)
- 12 fichas cañón defensivo
- 1 dado de seis caras
- 1 ficha de orientación galáctica
- 6 fichas de obstáculos galácticos I (nube antimateria / agujero negro)
- 6 fichas de obstáculos galácticos II (puerta estelar / partículas de iones)
- 12 fichas de campos de mina
- 12 fichas espacio vacío (reverso variable)
- 4 fichas planeta grande (reverso asteroides)
- 8 fichas planeta mediano (reverso asteroides)
- 12 fichas planeta pequeño (reverso asteroides)
- 1 tablero campo de batalla planetario

CRÉDITOS

Estas reglas han sido creadas por fre3men de la web www.heroquest.es para uso y disfrute exclusivamente de forma personal y no comercial. Espero y deseo que disfrutes de este juego de combates espaciales.



Reglas Imperium Galáctica v.1.13.7

Sólo para uso personal y no comercial

Todos los derechos reservados.

La calavera negra es marca HeroQuest.es

www.heroquest.es | www.heroquest.eu

www.juegosfantasia.es