

REGLAMENTO

EVE

WAR FOR NEW EDEN

CONTENTIDOS

COMPONENTES.....6
PREPARACIÓN.....8
CONCEPTOS.....9
RONDA DE JUEGO.....13
ACCIÓN DE MOVIMIENTO 14
ACCIÓN DE RECLAMAR 17
ACCIÓN DE EXTRACCIÓN.....17
ACCIÓN DE COMERCIO.....18
ACCIÓN DE MANUFACTURA 19
DESARROLLO Y ACCIÓN DE INVESTIGACIÓN 20
ACCIÓN DE CONSTRUCCIÓN.....22
MANTENIMIENTO 24
NAVES Y COMBATE.....25
VICTORIA 32
PARTIDAS PARA 2 Y 3 JUGADORES 33

CCP

TITAN FORGE

©2025 CCP ehf. Todos los derechos reservados.
Copyright @2025 Titan-Forge



GUERRA POR NUEVO EDÉN

En las infinitas extensiones del universo, entre arremolinadas nebulosas y antiguas estrellas, se halla Nuevo Edén. Un lugar donde historia y futuro chocan, donde la ambición se mezcla con el cruel vacío del espacio. Imperios se alzan y caen bajo la mirada de antiguas estrellas, pues las únicas constantes son el poder, el conflicto y el inmortal deseo de perdurar.

EL ASCENSO DE LOS IMPERIOS

Nuevo Edén es un cúmulo de estrellas enorme, 106 años luz de largo, 90 de ancho y 25 de alto. 5.433 sistemas estelares colonizados y habitados por la raza humana. Coloquialmente, el nombre de Nuevo Edén puede referirse tanto a la barriada de estrellas cercanas, a aquellos sistemas catalogados y explorados o solo a aquellos conectados por la red de portales estelares. Cuatro imperios dominan y participan en juegos de poder sobre esta vasta extensión del espacio.



IMPERIO AMARR

La nación de mayor tamaño de Nuevo Edén es una monarquía teocrática, donde la religión lo impregna todo. Los Amarr fueron los primeros de los cuatro Imperios en redescubrir el viaje espacial. Con esta ventaja expandieron su imperio y esclavizaron otras civilizaciones menos avanzadas. Durante esta época subyugaron al pueblo Matari. Hasta que no chocaron contra los Gallente y los Jove, su territorio no dejó de crecer. Actualmente los Amarr siguen siendo el mayor y quizás el más poderoso de los Imperios. La esclavitud sigue siendo común, provocando que la relación entre los Amarr y los Minmatar siga siendo muy pobre. El planeta natal es Amarr Prime en el sistema Amarr.



ESTADO CALDARI

Fundado en los principios del patriotismo y el trabajo duro que ayudó a sus ancestros sobrevivir en su inhóspito planeta natal, el Estado Caldari es ahora una dictadura corporativa. Dirigido por líderes centrados en restaurar los ideales meritocráticos de su pasado. Despiadados y eficientes tanto en la sala de reuniones como en el campo de batalla, los Caldari son símbolo de fuerza, persistencia y dignidad. Su planeta natal, Caldari Prime, se encuentra en el sistema Luminaire, donde Gallente Prime se encuentra, planeta natal de la Federación, de la que el Estado fue miembro. Tras un siglo de conflictos con los Gallente, CONCORD negoció una paz en la que el Estado Caldari sigue sin controlar su planeta de origen, provocando que las relaciones sigan siendo tensas.



FEDERACIÓN GALLENTE

Un faro de libertad y democracia en Nuevo Edén, la Federación Gallente tiene como pilares los principios de hermandad, fraternidad e igualdad de derechos. Conocidos por sus valores progresistas, fueron pioneros en el desarrollo de inteligencias artificiales y flotas de drones de combate para defender sus fronteras. Sin embargo, las limitaciones de estas tecnologías les obligaron a adaptarse. Gallente Prime, también conocido como Gallentia, es el planeta natal de la Federación. Originalmente colonizado por pioneros franceses, los Gallente siguen manteniendo su herencia cultural. La Federación Gallente fue fundada en el 115 BYC, pero tan solo 34 años después la Guerra Gallente-Caldari estalló, provocando la formación del Estado Caldari.



REPÚBLICA MINMATAR

Nacidos de la esclavitud y la rebelión, la República Minmatar es una joven nación en Nuevo Edén, conocidos por sus ágiles y veloces naves. Su gente, conocida como los Matari en honor a su planeta natal de Matar, fueron esclavizados por el Imperio Amarr hace eras. La liberación comenzó en el 20 BYC, después de la corta Guerra Amarr-Jove, y es celebrada anualmente el 10 de julio como el Día de la Liberación Minmatar. A pesar de su libertad, la mitad de los Matari siguen bajo el yugo Amarr. La República está formada por cinco de las siete tribus Matari, unificadas por su lucha por la autodeterminación de su gente y la protección de su cultura.

RESUMEN DEL JUEGO

En **“War for New Eden”**, liderarás un imperio con el objetivo de dominar a tus rivales y controlar Nuevo Edén.

Tu imperio crecerá con cada sistema que explores, conquistes y mejores. Reunirás riquezas al recolectar, comerciar y manufacturar. Investigarás tecnologías punteras para apoyar tus objetivos estratégicos. Y todo para desplegar formidables flotas de naves espaciales que se enfrentarán en conflictos espectaculares.

Cada estratagema que consolide tu poder te concederá Puntos de Victoria (VP), y **el primer jugador que consiga 10 VP desencadenará una última ronda en la que se decidirá quién gobernará Nuevo Edén.**

COMPONENTES

La caja de EVE: War for New Eden incluye los siguientes componentes:

4 Tableros de Facción - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



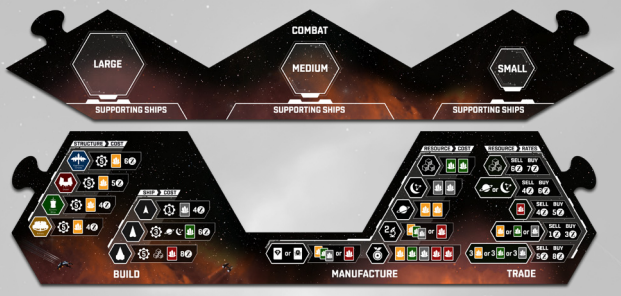
4 Tableros de Desarrollos - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



4 Losetas de Sistemas Natales - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



8 Losetas de Frontera (Con 4 extra)



36 Losetas de Sistema - 19 de Tier 1, 11 de Tier 2 y 6 de Tier 3.



4 Mazos de Desarrollos - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 44 cartas cada uno



4 Mazos de Estrategia - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 9 cartas cada uno



4 Juegos de cartas de naves - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 8 cartas cada uno



63 Cartas de Evento, 41 Cartas de Misión, 6 Cartas de Referencia (dos copias de cada una)



172 Cartas de Mineral - Mexallón, Pyerite, Tritanium, Morphite - 43 Cartas de cada tipo



28 Miniaturas de naves - Amarr - 15 pequeñas, 9 medianas, 4 grandes



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Miniaturas de naves - Caldari - 15 pequeñas, 9 medianas, 4 grandes



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Miniaturas de naves - Gallente - 15 pequeñas, 9 medianas, 4 grandes



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Miniaturas de naves - Minmatar - 15 pequeñas, 9 medianas, 4 grandes



5 5 5 3 3 3 2 2

10 Dados Blancos, **10** Dados Negros, **1** Bolsa de Descubrimientos, **1** Bolsa de Asteroides



80 Cubos de Facción (20 Amarr, 20 Caldari, 20 Gallente, 20 Minmatar). Usados como Cubos de Facción, Cubos de Dinero, y Cubos de Desarrollo



24 Fichas de Daño de Facción - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 6 de cada



48 Fichas de Control - Amarr, Caldari, Gallente, Minmata - 12 de cada



24 Fichas de Flota Exhausta - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 6 de cada



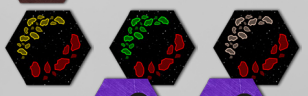
8 Fichas de Desbloqueos - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 2 de cada



52 Fichas de Estructura- Ciudadela, Complejo de Ingeniería, Oficina de Aduanas, Refinería - 13 de cada



20 Fichas de Asteroide



20 Fichas de Descubrimiento



20 Fichas de 1 Punto de Victoria, **10** de 3 Puntos de Victoria, **40** Fichas de 1 Punto de Investigación, **10** de 3 Puntos de Investigación



30 Fichas de Materiales Planetarios, **30** de Materiales Lunares y **20** de Componente



1 Ficha de Primer Jugador, **2** Fichas de Combate (para señalizar donde ocurren los combates)



4 Cajas de Jugador - Caldari, Amarr, Gallente, Minmatar



1 Bandeja Pequeña, **1** Bandeja Grande y **1** BVentosa de Silicona (ayuda a voltear las losetas de sistema)

PREPARACIÓN

1. MONTA EL MAPA

Conecta las 4 Losetas de Sistemas Natales y las Losetas de Frontera para crear el marco del mapa. Baraja las Losetas de Sistema en montones separados por Tier, y colócalas boca abajo dentro del marco tal como se muestra en la imagen. Después de preparar el mapa sobrará un sistema de cada Tier, vuelve a guardarlos, sin revelar, en la caja.



Para mapas de 2 y 3 jugadores, ve a la página XX.

2. PREPARA LA RESERVA DE RECURSOS COMUNES

Prepara cerca del mapa, en un lugar accesible para todos los jugadores:

- **Bandeja Grande** con todos los componentes.
- **Bandeja Pequeña** con todos sus componentes.
- **Bolsa de descubrimientos** con todas las Fichas de Descubrimiento.
- **Bolsa de Asteroides** con todas las Fichas de Asteroides.
- **10** dados blancos y **10** dados negros.



3. CADA JUGADOR ESCOGE FACCIÓN Y RECIBE TODOS LOS COMPONENTES DE FACCIÓN

- Un **Tablero de Facción** con 5 Cubos de Acción en los 5 dedicados a la reserva de acción y 2 Cubos de Dinero en los huecos marcados como "0" en los contadores de unidades y decenas. Usa los cubos de color de Facción para esto.
- Un **Tablero de Desarrollos**, colocado sobre el Tablero de Facción.
- Una **Caja de Jugador** con las Fichas de Control, Flota Exhausta, Desbloqueo y Cubos de Desarrollo.
- El Mazo de Desarrollos, el Mazo de Estrategias, el Juego de Cartas de Naves y las Miniaturas de Naves para colocarlo todo junto al Tablero de Facción.



4. PREPARACIÓN DEL JUGADOR Y DECISIONES

Antes de que la primera ronda comience:

- Cada jugador gana Ƶ igual a los Ingresos de Facción (INCOME en el Tablero de Facción).
- Cada jugador roba 1 Carta de Evento.
- Cada jugador roba 3 Cartas de Misión, escoge 1 y descarta el resto. Baraja el descarte en el mazo.
- Cada jugador despliega 2 naves pequeñas (1 de cada de las siguientes) en sus Sistemas Natales:
  - Amarr: Malediction y Anathema
  - Caldari: Crow y Buzzard
  - Gallente: Ares y Helios
  - Minmatar: Stiletto y Cheetah
- Cada jugador coloca a su elección las 2 Fichas de Desbloqueo en 2 de los 3 Cinturones de Asteroides presentes en el Sistema Natal más a la izquierda, dejando 1 revelado.
- Cada jugador roba 1 mineral del color del Cinturón de Asteroides que no ha sido

cubierto por una Ficha de Desbloqueo.
- Cada jugador escoge 4 Cartas de Desarrollo cualquiera de su Mazo de Desarrollos y los coloca boca abajo en los 4 huecos del Tablero de Desarrollos.
- El jugador con la cuenta más antigua del EVE: Online coge la Ficha de Primer Jugador, o decididlo al azar.

CONCEPTOS

ACCIONES

- **Cada jugador (en sentido horario), realiza una acción, hasta que todos los jugadores pasen.**

Durante cada ronda de juego, los jugadores se turnan (en sentido horario) para realizar 1 Acción o pasar. Esto continúa hasta que todos los jugadores pasen. Realizar una Acción requiere mover un Cubo de Acción a un espacio designado junto al nombre de la Acción. Las tres primeras Acciones del turno son gratuitas, las siguientes cuestan Ƶ, siguiendo el Tablero de Facción.

MANTENIMIENTO

- **Después de que cada jugador pase, todos ganan bienes y recursos.**

Después de que todos los jugadores gasten todos sus Cubos de Acción o pasen, la fase de mantenimiento comienza, en la que los jugadores obtienen, simultáneamente, recursos de sus Sistemas, obtienen ingresos, investigan sus desarrollos y reactivan sus flotas. Después, la siguiente ronda comienza.

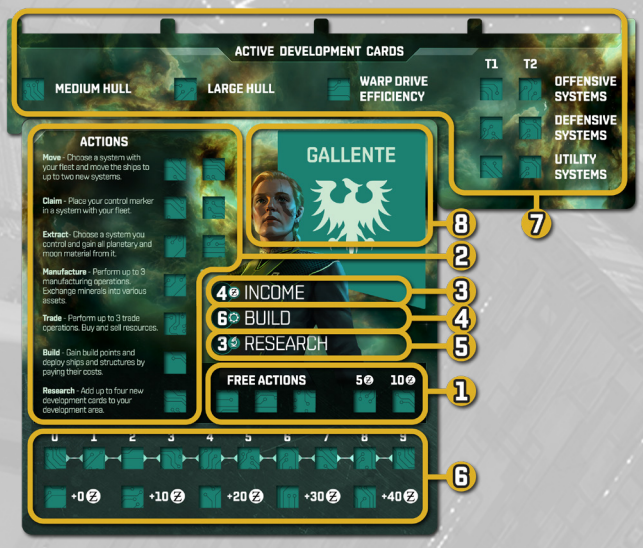
RECURSOS

- **Gana y gasta recursos para desplegar naves y estructuras.**

Cuando ganes o gastes recursos, recógelos o devuélvelos a las reservas comunes. La cantidad de recursos que posees es público.

TABLERO DE FACCIÓN

- **Controla tus acciones y tu cantidad de dinero, Ƶ.**



1. **Reserva de Acciones.** Guarda tus Cubos de Acción.
2. **Lista de Acciones.** Lista de Acciones con huecos para tus Cubos de Acción.
3. **Ingresos.** Cuánto Ƶ ganas en cada Mantenimiento.
4. **Construcción.** Cuántos Puntos de Construcción ganas en la Acción de Construcción.
5. **RInvestigación.** Cuántas Fichas de Investigación obtienes en cada Mantenimiento.
6. **Marcador de Ƶ.** Indica cuánto Ƶ tienes.
7. **Área de Desarrollo.** 4 huecos dedicados para Cartas de Desarrollo y un marcador para desarrollos completos.

   Ilustración de Personaje. Para guardar tus fichas.

KRÉDITOS INTERESTELARES (Ƶ)

- **Usa el marcador de Ƶ ppara ganar y gastar dinero.**

Kréditos IntereStelares (ISK) (Ƶ) es la divisa principal y su cantidad es contada en el Tablero de Facción, colocando 2 Cubos de Dinero en los huecos de unidades y decenas.

Puedes ganar más Ƶ aumentando tus ingresos o vendiendo recursos con la Acción de Comercio. Puedes tener **como máximo 49** Ƶ.

MINERALES

- **Gana Minerales de tus Sistemas con Cinturones de Asteroides.**

Los Minerales son representados por cartas de 4 colores. Pyerite (amarillas), Mexallón (verdes) y Tritanium (grises) son Minerales Básicos. Morphite (rojas) es el Material Raro.

Los Minerales se obtienen de sistemas controlados que contengan Cinturones de Asteroides. Puedes tener **12 Minerales como máximo**, si fueras a robar más, descarta los que prefieras hasta volver a tener 12.

MATERIALES Y COMPONENTES

- **Obtén Materiales y Componentes para desplegar naves Medianas y Grandes.**

Materiales Planetarios y Lunares son representados por fichas con iconos de planeta y luna, respectivamente. Se obtienen de sistemas con el icono correspondiente al usar la Acción de Extracción o construyendo Refinerías.

ALos Componentes también son fichas y se usan en la construcción de naves Grandes. Deben ser comprados o manufacturados con las Acciones de Comercio o Manufactura. No hay límite en el número de estas fichas que puedes tener.

DESARROLLOS

- **En secreto investiga hasta 4 Desarrollos a la vez.**
- **Al tener suficientes Fichas de Investigación, la completas volteando la Carta.**

Durante la partida, mejorarás las capacidades de tu facción investigando nuevos desarrollos. Tienes libertad total de decidir qué investigar, escogiendo los 4 primeros al principio del juego. Los Desarrollos en el Área de Desarrollo se colocan boca abajo en el área de Desarrollo, ocultos para tus oponentes. Una vez tengas las Fichas de Investigación suficientes, durante tu turno, revela la carta, retírala del Tablero de Desarrollo y comenzará a otorgar beneficios.

SISTEMAS NATALES - ZONA DE INICIO

- **Gana Minerales de tus Sistemas Natales y construye Estructuras en ellos.**

Cada jugador tiene una Loseta de Sistemas Natales, que consisten en tres Sistemas Natales separados. Estos sistemas no pueden ser reclamados por otros jugadores, pero sí pueden ser saqueados para robar Puntos de Victoria. Puedes construir Estructuras en tus sistemas y desbloquear Cinturones de Asteroides. Los Sistemas Natales tienen una Fuerza de +2 para calcular los resultados de Combates y Saqueos.

SISTEMAS NO EXPLORADOS

- **El primer jugador en explorar nuevos Sistemas gana recompensas.**

Al principio del juego todos los Sistemas se encuentran boca abajo con el Tier (del 1 al 3) visible. Sistemas de Tier mayor son más avanzados y potencialmente más rentables si los exploras y controlas. Para poder voltearlos, mueve Flotas hacia ellos. Moverse a Sistemas de Tiers más altos requiere más movimiento.

SISTEMAS

- **Amplía tu territorio para ampliar tu economía.**

Los Sistemas pueden contener los siguientes elementos.



1. **Recompensa por Descubrimiento.** El número de Fichas de Descubrimiento robadas al revelar el Sistema.
2. **SHueco para Cinturón de Asteroides.** Para una Ficha de Asteroides robada al revelar el Sistema.
3. **Huecos para Estructuras.** Un número fijo de huecos para Estructuras creadas con la Acción de Construcción.
4. **Materiales.** Iconos que muestran si Materiales Planetarios o Lunares que pueden ser extraídos del Sistema.

La Fuerza básica de cada Sistema es 0.

CONTROL

- **Reclama Sistemas y construye Estructuras para ganar recursos.**

Con una Acción de Reclamar, los jugadores pueden colocar Fichas de Control en Sistemas con sus Flotas. Los jugadores pueden construir Estructuras y extraer recursos solo en Sistemas que controlen.

COMERCIO Y MANUFACTURA

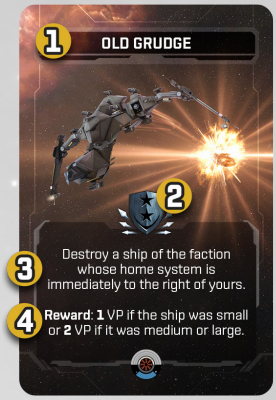
- **Utiliza dos acciones económicas diferentes para obtener bienes y recursos.**

Con la Acción de Comercio y la de Manufactura, puedes intercambiar unos recursos por otros, o conseguir bienes como misiones, cartas de evento, investigación y Puntos de Victoria.

MISIONES Y EVENTOS

- **Obtén ventaja con Eventos y Misiones.**

Las Cartas de Misión otorgan Puntos de Victoria y otras recompensas. Cuando los requerimientos del objetivo se cumplan, puedes completar la carta revelándola y descartándola para obtener los beneficios listados. Siempre puedes decidir no completar la misión, para hacerlo más tarde, siempre y cuando vuelvas a cumplir con su objetivo. Cartas de Misión adicionales pueden obtenerse con la Acción de Manufactura.



1. **Nombre**
2. **Icono de Misión.** . Indica la cantidad de puntos máximos que pueden obtenerse al completarla.
3. **Objetivo.** Indica qué condiciones hay que cumplir para reclamar la recompensa.
4. **Recompensa.** Indica en qué consiste la recompensa.

Ejemplo:
La carta de misión Old Grudge (Antiguos Rencores) se completa al destruir una nave de un jugador determinado y otorga 1 VP si es una nave pequeña y 2 VP si es mediana o grande. El propietario al destruir una nave pequeña puede decidir no puntuarla (1 VP) por si puede destruir una nave mediana o grande más adelante para obtener 2 VP.

Las Cartas de Evento otorgan bonificaciones de un solo uso y pueden ser usadas por jugadores durante sus turnos. Más cartas pueden ser obtenidas mediante manufactura. Estas cartas se mantienen en la mano, ocultas para el resto de jugadores.

Adicionalmente las Cartas de Evento pueden ser obtenidas mediante Compensaciones para recuperarte de derrotas en combate. Cada vez que pierdas naves, roba 1 Carta de Evento por cada 3 de Fuerza acumulada en naves destruidas de tu propiedad.

No hay límite de Cartas de Misión y Evento en la mano de los jugadores. Cuando los Eventos son usados o las Misiones puntuadas, estas se descartan en sus respectivas pilas de descarte. Cuando fueras a robar y no hubiera cartas, baraja la pila de descarte en un nuevo mazo.



1. **Nombre**
2. **Condiciones y Efectos.** Indica las condiciones que deben darse para utilizar la carta y sus efectos.

CONSTRUCCIÓN Y PUNTOS DE CONSTRUCCIÓN [⚙]

- **Cuánto puedes construir por Acción de Construcción está limitado por Puntos de Construcción [⚙].**

Para poder incrementar tu poder e influencia en Nuevo Edén tendrás que usar la Acción de Construcción para desplegar Naves y Estructuras. Cada una tiene un coste distintivo en recursos pero además está limitado por el número de Puntos de Construcción **[⚙]** que determina el número de naves y estructuras que puedes desplegar como máximo por Acción de Construcción.

ESTRUCTURAS

- **Despliega Estructuras en tus Sistemas para Mejorarlos.**

Las Estructuras pueden ser desplegadas sólo en los Huecos para Estructuras de los Sistemas bajo tu control para que puedan otorgar beneficios. La Oficina de Aduanas incrementa tus ingresos, la Refinería te permite extraer Materiales en el Mantenimiento, la Ciudadela otorga beneficios en combate y los Complejos de Ingeniería aumentan tu investigación y permiten construir naves en el sistema.

NAVES

- **Despliega Naves para atacar y defender Sistemas.**

Las Naves solo pueden ser desplegadas en Sistemas Natales o aquellos con un Complejo de Ingeniería. Las Naves pueden moverse para enfrentarse en combate y explorar Sistema, pero después de cada movimiento quedan exhaustas y no podrán volver a moverse esta ronda. Las naves pequeñas pueden fabricarse desde el principio de la partida. Medianas y Grandes requiere que se investigue sus respectivos desarrollos.

Las Naves poseen estadísticas que determinan cuánto pueden moverse en una Acción de Movimiento o su eficacia en combate. Además las naves poseen ciertas habilidades especiales, que en algunos casos necesitan de Desarrollos completados. Todas las Naves en un Sistema se definen como Flota.

CARTAS DE ESTRATEGIA

- **Usa Estrategias para obtener ventaja en combate.**

Al inicio de cada combate, cada jugador escoge y revela una Carta de Estrategia de su Mazo de Estrategia. Estas cartas otorgan potentes bonificaciones en combate.

FUERZA

- **La Fuerza de las Naves depende de su tamaño.**



Naves Pequeñas tienen Fuerza 1



Naves Medianas tienen Fuerza 3



Naves Grandes tienen Fuerza 5

La Fuerza de las Naves restantes al terminar es comparada con las restantes del jugador opuesto para determinar el ganador y quien debe escapar del Sistema. Flotas con Fuerza 3 o más además pueden reclamar Sistemas no controlados si se mueven a ellos sin necesidad de una Acción de Reclamar.

TABLERO DE DESARROLLO

- **Controla el desarrollo de tu Flota en el Tablero de Desarrollo.**

Los Desarrollos de la categoría de Spaceship (Naves Espaciales) mejoran tus Naves. Cada vez que uno de estos desarrollos sea completado, coloca un Cubo de Desarrollo en el hueco correspondiente como recordatorio. Estos desarrollos te permiten construir naves más grandes, desbloquear sus habilidades o mejorar su velocidad.

COMBATE

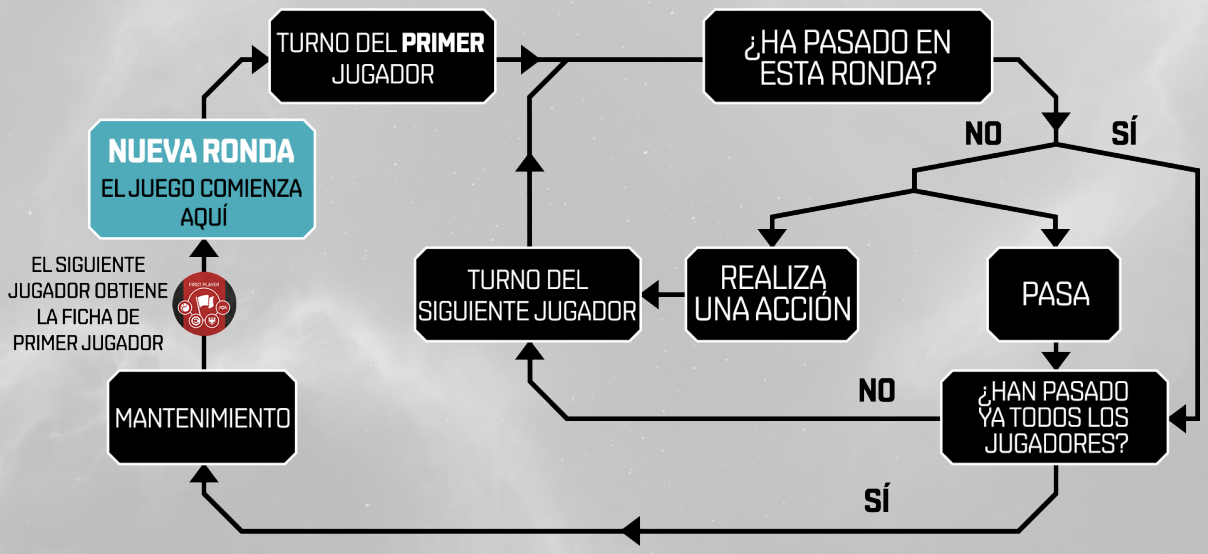
- **Dirige a tus naves para conquistar nuevos Sistemas y proteger tu Imperio.**

Cuando una Flota termine su movimiento en un Sistema con Naves enemigas el combate comienza. Los jugadores alinean sus naves como deseen en las 3 Órbitas (Pequeña, Mediana y Grande) y realizan ataques, empezando con la órbita más pequeña, para destruir a la oposición. El Combate dura 3 rondas, al principio de cada una, un jugador puede decir retirarse. Al final del combate, la Flota perdedora debe escapar.

VITTORIA

- **¡Gana Puntos de Victoria para gobernar Nuevo Edén!**

Los Puntos de Victoria son otorgados al atacar exitosamente a enemigos, al completar misiones, al conseguir objetivos de Dominación, mediante Manufactura o al investigar Desarrollos. En el



momento en el que un jugador alcance 10 Puntos de Victoria, éste estará al Borde de la Supremacía. Una última ronda dará comienzo y aquel que termine con más puntos será nombrado como ganador de War for New Eden.

RONDA DE JUEGO

ORDEN DE TURNO

En cada ronda, quienquiera que tenga la Ficha de Primer Jugador toma el primer turno. Luego la ronda continúa con el resto de jugadores tomando sus turnos en sentido horario, hasta que todos pasen o no se puedan realizar más acciones.

COMIENZO DEL TURNO

Tu turno comienza automáticamente si tienes al menos 1 Cubo de Acción en la Reserva de Acciones Gratuitas. Si has gastado ya todas las Acciones Gratuitas, solo podrás comenzar tu turno pagando 5 ℤ por la cuarta Acción y 10 ℤ por la quinta.

Si no quieres o puedes pagar ℤ para acciones adicionales, pasas y tu turno es saltado hasta que termine la Ronda. Una vez que hayas pasado no podrás realizar ningún turno más.

TURNO

Durante tu turno debes realizar 1 Acción moviendo un Cubo de la Reserva de Acciones a un hueco de la Acción correspondiente que desees realizar. El número de huecos limita el número de veces que cada Acción puede realizarse cada ronda.

Antes y después de resolver cada acción puedes realizar cualquier número de los siguientes efectos, cuantas veces necesites:

- **Completa un Desarrollo.** Termina de investigar uno de tus Cartas de Desarrollo revelándola y ganando permanentemente sus beneficios.
- **Usa un Desarrollo.** Gira (colocar horizontalmente) una de tus Cartas de Desarrollo completadas que contengan la palabra clave USE (Usar), gastándola en esta ronda.
- **Resuelve una Carta de Evento.** Revela una Carta de Evento y descártala para obtener sus beneficios.

FINALIZAR EL TURNO

Tu turno finaliza cuando declares que ha terminado. Para mejorar el ritmo de la partida, si estás realizando decisiones que no afectan directamente el estado del juego, puedes permitir que el siguiente jugador comience su turno sin que hayas terminado el tuyo.

EFECTOS FUERA DEL TURNO

Existen efectos que se pueden realizar fuera de tu turno en cualquier momento o cuando lo especifiquen sus requerimientos. Estos efectos incluyen aquellos con la palabra clave **Combat (Combate)**, usando desarrollos con la palabra clave **Use (Usar)** que especifiquen una situación en la que se puedan usar, o al terminar o revelar misiones.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

La Acción de Movimiento permite mover tus Naves de un Sistema a otro.

Al usar la Acción de Movimiento, escoge un Sistema con tu Flota que no tenga una Ficha de Flota Exhausta. Una Flota consiste en como mínimo una nave. Tras escoger el Sistema, resuelve una de las siguientes opciones:

- Mueve la Flota entera desde el Sistema a otro.
- Divide las Naves en dos Flotas y muévelas a dos Sistemas distintos.
- Divide las Naves en dos Flotas, mueve una de ellas a un Sistema distinto y deja la otra en el Sistema de origen.
- Divide las Naves en tres Flotas, mueve dos de ellas a dos Sistemas distintos y deja la tercera en el Sistema de origen.

Restricción: en una Acción de Movimiento solo una de tus Flotas puede moverse a un Sistema con Flotas enemigas, resultando en un combate.

VELOCIDAD Y REGLAS DE MOVIMIENTO

Las Naves pueden moverse como máximo un número de Sistemas igual a su Estadística de Velocidad (SPD). Esto significa que la velocidad de una Flota es igual a la velocidad de la Nave más lenta.

Ejemplo:



Un jugador usa la Acción de Movimiento y escoge una Nave Grande (1 SPD), y dos Naves Pequeñas (SPD 3). El jugador decide dividir las Naves en dos Flotas. La primera consiste en una Nave pequeña, lo que le permite moverse 3 Sistemas. La segunda Flota consiste en la Nave Grande y la otra Pequeña, así que solo puede moverse al Sistema adyacente.

Las Flotas a veces se moverán a través de Sistemas con Flotas aliadas sin terminar su movimiento en ellas. En estas situaciones las Flotas no pueden fusionarse, ni tampoco pueden unirse a la Acción de Movimiento.
Una Flota debe detenerse cuando:

- Entra en un Sistema controlado por otro jugador
- Entra en un Sistema Natal de otro Jugador
- Entra en un Sistema con Naves enemigas
- Entra en un Sistema No Explorado

FLOTA EXHAUSTA

Después de que una nave entre en un Nuevo Sistema, **sea mediante una Acción de Movimiento o cualquier otro efecto**, coloca una Ficha de Flota Exhausta en el nuevo Sistema al que se ha movido.

Cuando realices una Acción de Movimiento, no puedes escoger un Sistema que contenga una Ficha de Flota Exhausta de tu facción. Esto significa que una Flota no puede moverse dos veces en una misma ronda. Las naves que estuvieran en un Sistema en el que entró una Flota tampoco podrán moverse, sin importar si se han movido o no.

Una Ficha de Flota Exhausta solo impide el movimiento mediante la Acción de Movimiento. Cualquier otro efecto que permita o fuerce a la Flota a moverse (como retirarse, habilidades de Nave, efectos de misión, estrategia o eventos), están permitidos.

Si no quedan Naves en un Sistema con una Ficha de Flota Exhausta, retira la ficha.



FINALIZAR MOVIMIENTO

En una Acción de Movimiento, todas tus Flotas se mueven simultáneamente. Solo cuando hayan terminado sus movimientos, los efectos por haber entrado a esos Sistemas se resuelven en el orden que prefieras.

> Al entrar en un Sistema con Naves Enemigas
Cuando tu Flota termine un movimiento en un Sistema con Naves enemigas, comienza el combate. Podrás aprender más sobre combate en la sección Combate de este Reglamento.

> Al entrar en un Sistema sin Reclamar
Cuando tu Flota termine su movimiento en un Sistema sin Reclamar y que no tenga ninguna Nave enemiga, **si tu Flota posee una Fuerza mayor o igual a 3, coloca una Ficha de Control de tu facción en ese Sistema.**

Reclamar automáticamente un Sistema solo puede ocurrir si el movimiento es realizado con una Acción de Movimiento. Cualquier otro efecto que mueva naves a un Sistema no lo podrá Reclamar.

Si la Flota al llegar se fusionase a otra Flota aliada que ya estuviera en el Sistema, la Fuerza se calcula después de la fusión.

Si hay una Flota enemiga en el Sistema, resuelve el combate primero. Si ganas, Reclama el Sistema si tu Flota tiene Fuerza 3 o más.

> Al entrar a un Sistema Reclamado por otros jugadores
Cuando tu Flota termine su movimiento en un Sistema controlado por otro jugador, ese sistema se considera Ocupado. El controlador del Sistema no podrá usar la Acción de Extraer, ni desplegar Naves o Estructuras. Durante el Mantenimiento, las Estructuras no producen beneficios.

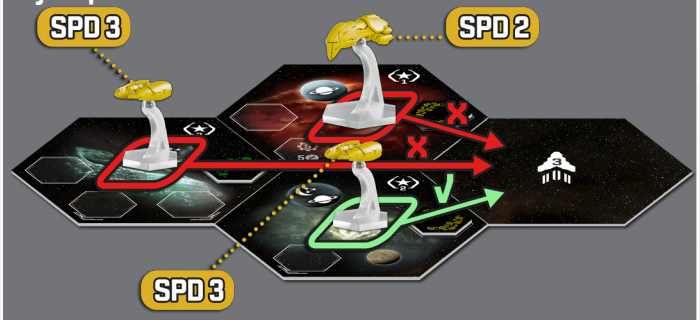
> Al entrar a un Sistema Natal enemigo
Cuando tu Flota termine su movimiento en un Sistema Natal de otro jugador, no tiene lugar ningún efecto adicional. Durante el Mantenimiento, la Flota podrá realizar un **Saqueo** en el Sistema para robar Puntos de Victoria. Podrás aprender más sobre Saqueos en la sección de Mantenimiento de este Reglamento.

> Moverse a un Sistema No Explorado
El número de Tier en el reverso del Sistema No Explorado indica cuanta velocidad necesita la Flota conservar para moverse al Sistema (de 1 a 3).



Tier 1 Tier 2 Tier 3

Ejemplo:



Una Flota que tenga una Estadística de Velocidad de 3 no podrá entrar a un Sistema No Explorado de Tier 3 si ya se ha movido por otro Sistema. Solo podría entrar si comienza su movimiento en un Sistema adyacente. Flotas con movimiento 2 no podrá entrar a un Sistema No Explorado Tier 3, pero podría entrar cuando ese Sistema haya sido explorado.

TIPO ESPECIAL DE MOVIMIENTO - JUMP (SALTO)

Algunas cartas o habilidades permiten a las Naves o Flotas Saltar. Un Salto es un tipo especial de movimiento que permite moverse a un Sistema dentro del rango de Salto que ignora cualquier efecto de los Sistemas que estarían en el camino del Salto, como aquellos efectos que detendrían el movimiento (como la presencia de Naves enemigas o Sistemas No Explorados). Es una forma de teletransportar Naves de un Sistema a su destino.

Para calcular la distancia de un Salto, cualquier Sistema por el que pasaría se considera 1 unidad de rango, sin importar si ha sido explorado.

Cualquier Nave (o Naves) saltando como parte de una Acción de Movimiento debe separarse en otra Flota. Una sola Flota, mientras viaja hacia otro Sistema, no puede combinar Naves que salten con Naves que se muevan normalmente.

REVELAR SISTEMAS

Cuando tus Flotas terminen su movimiento en un Sistema No explorado, voltéalo y coloca tus Naves en el Sistema.

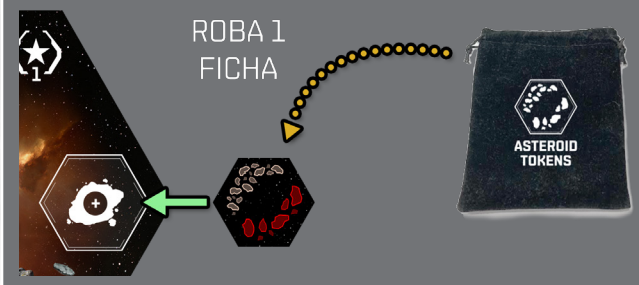


Si hay un **Icono de Descubrimiento** en el Sistema revelado, roba el número indicado de Fichas de Descubrimiento de la Bolsa de Descubrimiento. Recoge las recompensas impresas en las Ficha/s robadas y descártalas en la reserva de fichas descartadas.

- Roba el número indicado de Cartas de Mineral Básico (no rojos).
- Gana el número indicado de Fichas de Investigación y distribúyelas inmediatamente.
- Coloca tu Ficha de Control en el Sistema.
- Gana una Ficha de Material Lunar.
- Gana una Ficha de Material Planetario.
- Gana una Ficha de Componente.
- Roba una Carta de Evento o de Misión.
- Gana la cantidad indicada de Ƶ.

Si hay un **Hueco de Cinturón de Asteroides** presente en el Sistema revelado, roba la cantidad indicada de Fichas de Asteroides de la Bolsa de Asteroides. Coloca la Ficha elegida en el espacio designado para ello. Si robas más de una, escoge una y devuelve la otra Ficha a la Bolsa de Asteroides. Sistemas controlados con Cinturones de Asteroides producen Minerales durante el Mantenimiento.

Ejemplo:
Roba y coloca una Ficha de Asteroide aleatoria.



Roba dos Fichas de Asteroide aleatorias. Escoge una y colócala, devuelve la otra a su Bolsa.



ACCIÓN DE RECLAMAR

Reclamar un Sistema expande tu territorio.

Cuando uses la Acción de Reclamar, escoge un Sistema con una Flota de tu propiedad y coloca una Ficha de Control ahí. Si hubiera una Ficha de Control de otro jugador, retírala antes de colocar tu Ficha.

No puedes Reclamar Sistemas con Naves enemigas en ellos. Los Sistemas Natales no pueden ser reclamados. Para poder Reclamar un Sistema enemigo la Fuerza de tu Flota debe ser mayor que la Fuerza del Sistema.

Debes controlar el Sistema para poder desplegar Estructuras en ellos, usar la Acción de Extracción o ganar Minerales durante el Mantenimiento. Las Flotas enemigas deben detenerse cuando entran en un Sistema bajo tu control.

Ejemplo:



ACCIÓN DE EXTRACCIÓN

La Acción de Extracción te permite ganar Materiales Planetarios y Lunares, que son usados en la construcción de Naves Medianas y en el uso de algunos Desarrollos.

Cuando realices una Acción de Extracción, escoge un Sistema con una de tus Fichas de Control. Si este Sistema tiene el icono de Material Planetario y/o Lunar, obtén una Ficha de Material correspondiente **por cada uno de ellos.**

Ejemplo:



ACCIÓN DE COMERCIO

Comerciar te permite comprar y vender recursos por Ƶ. Comprar y vender Minerales Comunes en múltiplos de 3 es más rentable que hacerlo individualmente 3 veces.

Cuando realices una Acción de Comercio, en cualquier orden que prefieras, puedes realizar hasta tres operaciones de las que se encuentran en el Panel Comercial (localizado en las Losetas de Frontera). Cada operación se realiza individualmente y puede repetirse más de una vez.

Panel Comercial



-Vender/Comprar un Componente
-Vender/Comprar un Material Lunar o Planetario
-Vender/Comprar una Carta de Mineral Rojo
-Vender/Comprar una Carta de Mineral Amarillo, Verde o Gris
-Vender/Comprar 3 Cartas de Mineral Amarillo, Verde o Gris

Ejemplo:
Tienes 6 Ƶ, 3 Minerales Verdes, 1 Mineral Rojo y un Material Lunar. Quieres desplegar una Nave Grande en la siguiente Acción de Construcción, pero no tienes los recursos necesarios para hacerlo, así que decides realizar una Acción de Comercio antes.



> En la primera operación, usas la opción de vender los 3 Minerales idénticos para obtener 5 Ƶ.



> En la segunda operación vendes el Material Lunar que te queda para obtener 4 Ƶ.



> En la tercera operación compras Componentes por 7 Ƶ.



Ahora posees exactamente 8 Ƶ, un Mineral Rojo y un Componente, justo lo que necesitas para construir una Nave Grande.



ACCIÓN DE MANUFACTURA

Una Acción de Manufactura te permite gastar tus Minerales para producir recursos avanzados, Cartas de Misión y Evento, Fichas de Investigación y Puntos de Victoria.

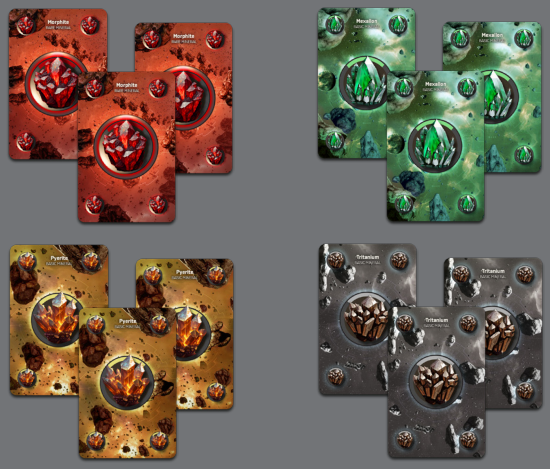
Cuando realices una Acción de Manufactura, en el orden que elijas, podrás realizar hasta tres operaciones de las listadas en el Panel de Manufactura (localizado en las Losetas de Frontera). Cada operación se realiza individualmente y puede repetirse más de una vez.

Panel de Manufactura



-Manufactura un Componente
-Manufactura un Material Lunar
-Manufactura un Material Planetario
-Manufactura 2 Puntos de Investigación
-Manufactura un Punto de Victoria
-Manufactura una Carta de Evento o una Carta de Misión

Ejemplo:
Tu bodega de carga está llena. Tienes 3 Minerales de cada color, usando la Acción de Manufactura permite intercambiarlos por otros recursos.



> En la primera operación gastas 2 Minerales Verdes para ganar un Componente.



> En la segunda operación gastas 1 Mineral Rojo para robar una Carta de Misión.



> En la tercera operación, gastas 1 Mineral Verde, 1 Amarillo y 1 Gris para ganar 2 Fichas de Investigación. Estos se usan Inmediatamente en los Desarrollos de tu Área de Desarrollo.



DESARROLLO Y ACCIÓN DE INVESTIGACIÓN

Cada jugador, al comienzo del juego, escoge 4 Cartas de Desarrollo y las coloca en el Área de Desarrollo. Completar Desarrollos deja espacios vacíos en tu Área de Desarrollo, la Acción de Investigación te permite rellenar esos huecos con nuevas Cartas de Desarrollo.

Al usar la Acción de Investigación, puedes buscar en tu Mazo de Desarrollo y escoger de ahí cualquier Carta de Desarrollo para llenar cualquier hueco vacío de tu Área de Desarrollo.



Con la Acción de Investigar puedes también intercambiar cualquier Carta de Desarrollo que se estuviera investigando en el Área de Desarrollo por otras nuevas del mazo. Si lo haces, devuelve la Carta al Mazo y descarta cualquier Ficha de Investigación que tuviera encima.

CARTAS DE DESARROLLO



1. **Nombre.**

2. **Coste.** Cuantas Fichas de Investigación necesitas para completarla.

3. **Reglas.** Beneficios generados por la carta.

4. **Prerrequisitos.** Informa si alguna otra Carta de Desarrollo necesita ser completada antes para poder completar esta.

5. **Categoria.**
   Las Cartas de Desarrollo están divididas en seis categorías:
   - **Structures (Estructuras)** - Mejora los efectos de las Estructuras controladas.
   - **Conquest (Conquista)** - Otorga medios adicionales de obtener Puntos de Victoria.
   - **Economy (Economía)** - Mejora la generación de recursos.
   - **Diplomacy (Diplomacia)** - Ofrece efectos que interactúan con las decisiones de otros jugadores.
   - **Combat (Combate)** - Mejora las capacidades de tus Naves.
   - **Spaceships (Naves)** - Mejora tus naves, desbloquea sus habilidades y permite construir naves mayores.

CATEGORÍA DE NAVES

Spaceships (Naves) es la única categoría de Cartas de Desarrollo que pueden tener prerrequisitos.

- Completar la investigación **Large Hulls (Cascos Grandes)** requiere **Medium Hulls (Cascos Medianos)**.
- Completar la Investigación de **Offensive Systems T2 (Sistemas Ofensivos T2)** requiere **Offensive Systems T1 (Sistemas Ofensivos T1)**.
- Completar la Investigación de **Defensive Systems T2 (Sistemas Defensivos T2)** requiere **Defensive Systems T1 (Sistemas Defensivos T1)**.
- Completar la Investigación de **Utility Systems T2 (Sistemas Auxiliares T2)** requiere **Utility Systems T1 (Sistemas Auxiliares T1)**.

Cuando completes cualquier desarrollo de esta categoría, coloca un Cubo de Desarrollo en el hueco al lado de su nombre en el Tablero de Desarrollos. Puedes descartar la carta.

ÁREA DE DESARROLLO

Durante la Preparación, colocarás las primeras 4 Cartas de Desarrollo en tu Área de Desarrollo que se encuentra en la parte superior del Tablero de Desarrollo. El Área de Desarrollo tiene 4 huecos que pueden contener hasta 4 Cartas de Desarrollo que se están investigando simultáneamente. Las Cartas siempre se colocan boca abajo, ocultas para el resto de jugadores hasta que se completen (puedes mirarlas en cualquier momento).

FICHAS DE INVESTIGACIÓN

La Fichas de Investigación se suelen ganar durante el Mantenimiento, ganando un número igual al valor de RESEARCH (Investigación) de tu Tablero de Facción, aumentado en 1 por cada Complejo de Ingeniería que controles. También puedes ganarlos con Fichas de Descubrimiento, mediante Acción de Manufactura o mediante cartas de Evento.

Sin importar su origen, las Fichas de Investigación deben distribuirse **inmediatamente** entre las Cartas de Desarrollo en tu Área de Desarrollo como creas conveniente.

Además de distribuirlos, tienes la opción de gastar 3 Fichas de Investigación para buscar una nueva Carta de Desarrollo en tu mazo y ocupar un hueco vacío en el Área de Desarrollo o sustituir otra carta

Si ganas suficientes Fichas de Investigación puedes colocar más de una Carta de Desarrollo en el Área **y** distribuir el resto de fichas como desees, incluso en las cartas recién colocadas

Cualquier Ficha de Investigación no colocada o gastada es descartada.

COMPLETAR DESARROLLOS

Durante tu turno puedes completar los desarrollos que tengan un número igual o superior de Fichas de Investigación al coste impreso en la Carta. Cuando completes el Desarrollo, elimina todas las fichas de Investigación en ella y descártalas. Luego, revela la carta y colócala debajo de tu Tablero de Facción. A partir de ese momento la Carta otorga sus beneficios.

Algunas Cartas de Desarrollo permiten añadir nuevas Cartas de Desarrollo al Área de Desarrollo como parte de sus efectos al completarse. Al resolverlas, busca inmediatamente una Carta de Desarrollo en el Mazo y colócala en un hueco libre.

USE (USAR) Y USE IN COMBAT (USAR EN COMBATE)

Desarrollos investigados con las palabras clave Usar o Usar en Combate pueden ser giradas (colocadas horizontalmente) para obtener el efecto de un sólo uso por Ronda de Juego durante tu turno o durante el combate. Otros Desarrollos investigados especifican en qué momento pueden ser usados fuera de tu turno, como Guerrilla Warfare (Guerra de Guerrillas), que puede ser usado cuando otro jugador intente reclamar un sistema que controles.

Durante el Mantenimiento, endereza (coloca verticalmente) todos los desarrollos girados para que puedan volver a ser usados.

ACCIÓN DE CONSTRUCCIÓN

La Acción de Construcción te permite desplegar Naves y Estructuras en tus Sistemas.

Cuando uses una Acción de Construcción recibirás Puntos de Construcción temporales [⚙] igual al valor de BUILD (Construcción) de tu Tablero de Facción. Gastando estos puntos y los costes de Naves y Estructuras podrás construir y desplegarlos en tus Sistemas. Los Puntos de Construcción no están representados con componentes físicos. Una vez termine la Acción de Construcción, los Puntos no usados se pierden.

Puedes encontrar los costes para construir Naves y Estructuras en el Panel de Construcción en las Losetas de Frontera.

Panel de Construcción



CONSTRUIR NAVES

Las Naves solo pueden ser desplegadas en Sistemas Natales o en Sistemas con Complejos de Ingeniería. Para poder construir una Nave, gasta Puntos de Construcción dependiendo del tamaño de la Nave [⚙1 para Naves Pequeñas, ⚙3 para Medianas y ⚙5 para Grandes], los requisitos en ℤ, Minerales, Materiales o Componentes.

Coloca la Nave en el Sistema que se construyó. No puedes construir naves si no quedan miniaturas.

Puedes producir los 3 tipos Naves Pequeñas desde el principio del juego. Para desplegar Naves Medianas debes completar primero el Desarrollo de Medium Hulls (Cascos Medianos). Entonces podrás completar el Desarrollo de Large Hulls (Cascos Grandes) para desplegar Naves Grandes.

Ejemplo:



Un jugador realiza la Acción de Construcción, ganando ⚙6. DDecide desplegar 3 Naves Pequeñas (cada una cuesta ⚙1, 4 ℤ y un Material Gris) y 1 Nave Mediana (por ⚙3, 6 ℤ, un Mineral Verde, y Material Lunar y Planetario). Aunque tuviera más recursos no podría desplegar nada más porque ha agotado todos sus Puntos de Construcción.

CONSTRUIR ESTRUCTURAS

Para poder desplegar una Estructura, escoge un Hueco para Estructura en un Sistema en el que tengas una Ficha de Control o en tu Sistema Natal. Gasta recursos igual al coste de la Estructura y 5. Coge una Ficha de Estructura y colócala en el hueco escogido. No podrás desplegar Estructuras si no quedan Fichas en la Reserva.

Estructuras

Las Estructuras solo otorgan beneficios para el jugador que tenga una Ficha de Control en el Sistema en el que esté. Sin importar quien la construyó. Los Sistemas pueden tener Estructuras varias copias de una misma estructura y sus beneficios se acumulan.



Refinerías - Permite extraer Materiales Lunares y Planetarios de los Sistemas durante el Mantenimiento.

- Durante el Mantenimiento, si el Sistema tiene un icono de Materiales, **escoge solo uno de ellos** y gana la Ficha de Material correspondiente.



Oficina de Aduanas - Aumenta los Ingresos.

- Durante el Mantenimiento, aumenta tus Ingresos en +2 Z.



Complejo de Ingeniería - Mejora la investigación y permite construir Naves en el Sistema.

- Durante el Mantenimiento, gana 1 Ficha de Investigación adicional.
- Durante la Acción de Construcción, puedes desplegar Naves en cualquier Sistema que contenga esta Estructura.
- **Cuando despliegues un Complejo de Ingeniería, no puedes usarlo para desplegar Naves en la misma Acción de Construcción, salvo que ya hubiera una Complejo de Ingeniería.**



Ciudadela - Aumenta las capacidades defensivas de un Sistema.

- Las Ciudadelas otorgan sus beneficios incluso si el Sistema está ocupado por Naves enemigas.
- Al comienzo de un combate en el Sistema, escoge una Órbita. Esa Órbita obtiene +1 SUP durante toda la batalla. **Este efecto no se acumula con otras Ciudadelas.**
- Cada Ciudadela tiene Fuerza 1, después de los combates, cuando se comparen fuerzas para determinar el ganador, cada Ciudadela otorga +1 a la Fuerza.
- Otros jugadores no pueden realizar la Acción de Reclamar en Sistemas con Ciudadelas salvo que la Fuerza de la Flota sea superior a la Fuerza de las Ciudadelas.

Huecos de Estructuras con Descuento

Si un Hueco para Estructuras tiene Z, Minerales o , impreso, representa un descuento en el coste de Desplegar la Estructura en ese Hueco igual al símbolo impreso

Ejemplo:



Siguiendo el anterior ejemplo, el jugador ya gastó todos sus Puntos de Construcción y no podría desplegar nada más. Pero uno de sus Sistemas tiene un Hueco de Estructura con un descuento impreso de 5. Como desplegar una Estructura cuesta 5, el jugador puede desplegar una Estructura incluso sin tener ya . Solo tiene que gastar 4 Z y un Mineral Amarillo para desplegar una Oficina de Aduanas en el Hueco.

DESBLOQUEAR LOS ASTEROIDES DE LOS SISTEMAS NATALES

Cada jugador comienza la partida con un Cinturón de Asteroides desbloqueado y dos bloqueados. En la Acción de Construcción puedes gastar **4** **y 5** Z para eliminar la Ficha de Desbloqueo de ese Cinturón. Una vez desbloqueado generará minerales durante el Mantenimiento.

MANTENIMIENTO

Después de que todos los jugadores hayan pasado o agotado todas sus acciones, la Fase de Mantenimiento comienza, durante la cual los jugadores reactivan sus acciones y Flotas y ganan recursos e investigación.

PASOS DEL MANTENIMIENTO

Excepto los últimos 3 pasos, todos los pasos del Mantenimiento deberían realizarse simultáneamente por todos los jugadores.

1. Reactiva los Cubos de Acción.
Devuelve los Cubos de Acción que fueron gastados en acciones en el Tablero de Facción a la Reserva de Cubos de Acción.

2. Reactiva las Flotas.
Retira todas las Fichas de Flota Exhausta del mapa.

3. Obtén Minerales.
Roba Cartas de Minerales de los colores que se encuentren en las Fichas de Asteroides en los Sistemas que controles. Una Ficha de Asteroides con dos cinturones otorgan dos Minerales.

4. Extrae Materiales.
Por cada Refinería en Sistemas que controles, obtén **un** material impreso en el Sistema en el que se encuentre.

5. Obtén Ingresos.
Gana el número de ℤ igual al valor de INCOME (Ingresos) impreso en tu Tablero de Facción más 2 ℤ por cada Oficina de Aduanas en Sistema que controles.

6. Investigación.
Gana un número de Fichas de Investigación igual al valor de RESEARCH (Investigación) impreso en tu Tablero de Facción más 1 Ficha más por cada Complejo de Ingeniería que controles.

7. Saqueo.
Si una de tus flotas se encuentra en un Sistema Natal enemigo, lo Saqueas. Los Saqueos en cada Sistema Natal se resuelven por separado, empezando con todos los Saqueos del jugador con la Ficha de Primer jugador y se sigue en sentido horario.

8. Endereza Desarrollos.
Endereza todas tus Cartas De Desarrollo con la palabra clave USE (Usar), para que puedan volver a usarse en la siguiente ronda.

9. Dominación.
Los jugadores ganan Puntos de Victoria al conseguir objetivos de Dominación. Puedes aprender sobre Dominación consultando la sección de Victoria.

10. Pasa la Ficha de Primer Jugador al siguiente jugador en sentido horario.

SAQUEO

Un Saqueo tiene éxito si la Fuerza de tu Flota es mayor que la Fuerza de los Sistemas Natales en los que se encuentra. Los Sistemas Natales tienen Fuerza 2, más 1 Fuerza adicional por cada Ciudadela en esos Sistemas. Las Ciudadelas construidas en los Huecos de los Sistemas Natales afectan a todos los Sistemas Natales de esa Facción.

Un Saqueo exitoso transfiere 1 Punto de Victoria del jugador saqueado al jugador que saquea. Solo puedes obtener 1 Punto por cada enemigo en cada Mantenimiento.

Después de un Saqueo, sea exitoso o no, la Flota completa debe moverse fuera de los Sistemas Natales a otro Sistema Adyacente. No coloques una Ficha de Flota Exhausta por este movimiento. El Sistema debe estar Explorado, no puede estar controlado por otro jugador, ni tener Naves enemigas, ni ser Sistema Natal. En el caso de que no hubiera Sistemas disponibles, la Flota es destruida. Obtienes Compensaciones de forma normal. (1 Carta de Evento por cada 3 de Fuerza destruida).

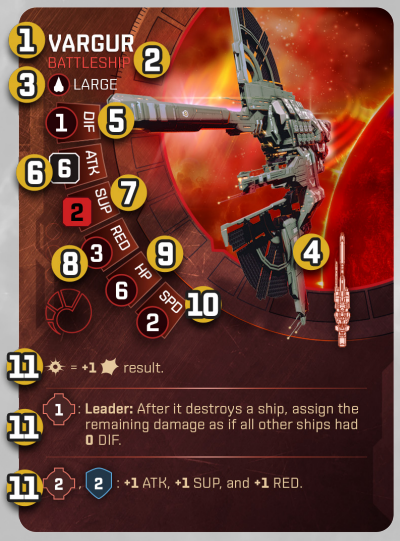
Si no hubiera suficientes materiales para que todos los jugadores obtengan la totalidad de lo que producen, entonces el paso que no tenga recursos suficientes dejará de ser simultáneo. Cada jugador obtendrá 1 recurso por turno, empezando por el jugador con la Ficha de Primer Jugador y se procede en sentido horario hasta que se agote la reserva.

NAVES Y COMBATE

Cuando una Flota termine su movimiento en un Sistema con Flotas enemigas, comienza un combate. Si hubiera dos o más Sistemas con Flotas de dos jugadores, el jugador que está realizando el turno decide por cual Sistema comienza a resolverse.

CARTA DE NAVE

Cada Carta de Nave muestra las estadísticas y las capacidades únicas de cada tipo de nave.



1. **Nombre de la Nave.**

2. **Clase de la Nave.**

3. **Tamaño de la Nave.** Determina los costes de construcción y la Fuerza.

4. **Ilustración de la Nave y Plano.** Para identificar la miniatura correspondiente.

Estadísticas

5. **DIF** - Dificultad. Como de difícil es fijar como objetivo a la nave.

6. **ATK** - Ataque. Cuantos dados de ataque se lanzan si la nave es Líder. El color del fondo indica el tipo de dado que se tira en el ataque. Blanco, Negro o una mezcla.

7. **SUP** - Apoyo. Cuantos dados la nave añade al ataque cuando está apoyando.

8. **RED** - Reducción. Cuánto daño es ignorado en cada ataque contra la nave

9. **HP** - Puntos de Casco. Cuánto daño es necesario para ser destruida.

10. **SPD** - Velocidad. La distancia en Sistema que la Nave puede moverse en una Acción de Movimiento.

11. **Habilidades** - Bonificaciones adicionales presentes en las Naves.

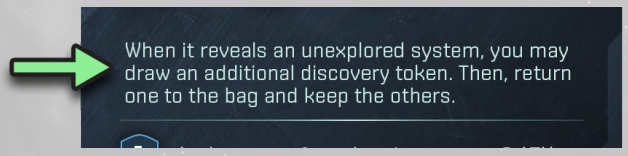
HABILIDADES

Las Naves pueden poseer hasta tres habilidades que mejoran las capacidades de combate, entorpecen a los enemigos y generan ventajas fuera de las batallas.

Durante el combate, tener múltiples naves del mismo tipo en la misma Órbita no acumula los efectos de las habilidades repetidas.

Habilidades Básicas

Son habilidades que no poseen prerrequisitos y comienzan activadas.

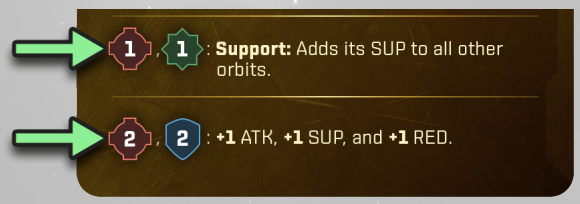


Habilidades Avanzadas

Las Habilidades Avanzadas están acompañadas de un símbolo a la izquierda que indica qué Desarrollo debe ser investigado para poder activarse.

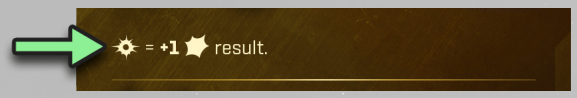
- 1 Offensive Systems T1 (Sistemas Ofensivos T1)
- 2 Offensive Systems T2 (Sistemas Ofensivos T2)
- 1 Defensive Systems T1 (Sistemas Defensivos T1)
- 2 Defensive Systems T2 (Sistemas Defensivos T2)
- 1 Utility Systems T1 (Sistemas Auxiliares T1)
- 2 Utility Systems T2 (Sistemas Auxiliares T2)

Una vez hayas investigado el Desarrollo correspondiente, las habilidades con ese prerrequisito (o prerrequisitos si se muestran 2) se activan para todas las naves, incluyendo las desplegadas.



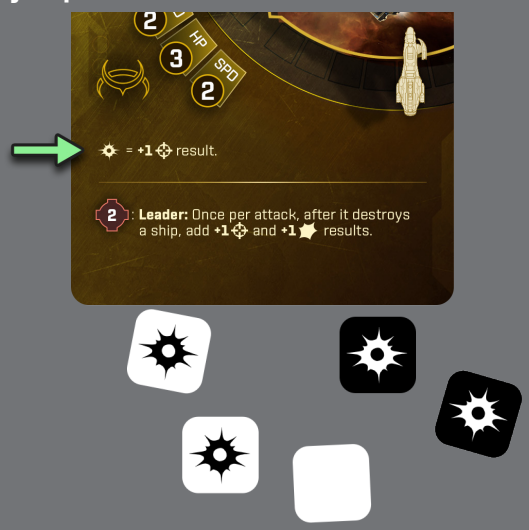
Habilidades Críticas

Las habilidades con el símbolo de Daño Crítico [✸] solo se activan en las Naves que Lideren la Órbita. Otorgan beneficios al ataque cuando aparezcan resultados de Daño Crítico en los dados.



Habilidades Críticas señaladas como "once per attack" (un vez por ataque) solo se activan una vez por ataque sin importar cuantos ✸ aparezcan en los dados. El resto de habilidades Críticas se activan tantas veces como el número de ✸ en los resultados.

Ejemplo:

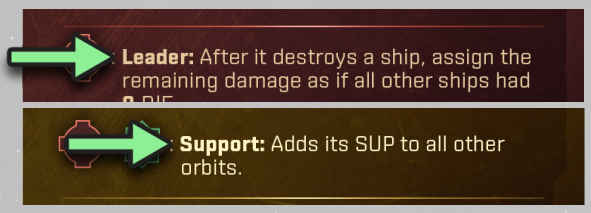


Una tirada de ataque obtiene 4 ✸ en los dados, el Líder de la Órbita tiene la habilidad ✸ = **+1** ⌖, por lo que genera 4 ⌖ adicionales.

Las Habilidades Críticas que permiten que más dados puedan ser lanzados (o volver a lanzarlos) pueden añadir dados adicionales por encima del máximo de 10, resultados Críticos adicionales no volverían a activar este tipo de Habilidades Críticas.

Habilidades de Líder / Apoyo

Las habilidades con la palabra clave Leader (Líder) o Support (Apoyo) solo se activan si la Nave que lo posee está en la Órbita como Líder o Apoyo respectivamente.



COMBATE

Entendemos que participar en Combates por primera vez puede parecer algo complejo. Para facilitar el primer contacto hemos preparado un detallado vídeo que explica paso por paso las reglas. Escanea este código QR para acceder a la guía (en Inglés).

En cada combate siempre habrá un Atacante y un Defensor. El Atacante es siempre aquél que controla la Flota que entra al Sistema con naves enemigas, sin importar quien controla el Sistema.

PREPARACIÓN

1. Estrategia.

- *Cada jugador en combate escoge una Carta de Estrategia y la coloca boca abajo cerca del Mapa.*

Estas cartas permanecerán boca abajo hasta el paso de Inicio del Combate. Cada jugador debe escoger una Carta de Estrategia.

Sin contar **Neutral Formation (Formación Neutral)**, cada Carta de Estrategia solo puede usarse una vez por partida.

2. Asignar a Órbitas.

- *Quita las Naves del Sistema y colócalas en las Losetas de Combate en los lados opuestos del mapa.*

Empezando por el Atacante, los jugadores deben colocar todas sus naves en las Órbitas. Existen tres tipos de Órbitas: Pequeñas, Medianas y Grandes. Cada Órbita tiene un espacio hexagonal para colocar al Líder. Cada jugador solo puede asignar 1 Líder por cada Órbita.

En la Órbita Pequeña solo puede tener como Líder una Nave Pequeña, en la Órbita Mediana solo una Nave Mediana y en la Órbita Grande solo una Nave Grande. Cada jugador debe asignar un Líder a cada Órbita que desee usar. No es obligatorio usar todas las Órbitas.

Una vez que el Líder o Líderes son escogidos, el resto de Naves deben ser asignados como Apoyo en cualquier Órbita que contenga un Líder. El Apoyo debe ser colocado detrás del Líder en sus respectivas Órbitas. Las naves de Apoyo pueden ser divididas como se desee entre los distintos Líderes. No hay límite máximo o mínimo de Naves asignadas como Apoyo a un Líder, pero todas las Naves deben ser asignadas.

Ejemplo:
El Atacante tiene 5 Naves Pequeñas y 1 Nave Grande. Escoge asignar a la Nave Grande como líder de la Órbita Grande con 3 Naves Pequeñas de Apoyo, 1 de las Naves Pequeñas como Líder de la Órbita Pequeña y 1 Nave Pequeña como Apoyo.



Il Difensore ha una Nave Grande, una Nave Media e una Nave Piccola. Sceglie di assegnare la Nave Media come Leader nell'Orbita Media, con la Nave Grande e la Nave Piccola come Supporto nell'Orbita Media.

3. Inicio del Combate

- ***Revela la Carta de Estrategia, luego resuelve todos los efectos que se activen "At the Start of Combat" (Al Inicio del Combate).***

Los jugadores revelan la Carta de Estrategia a la vez. El Atacante resuelve la carta primero y luego el resto de efectos que le indiquen que debe realizar alguna decisión al Inicio del Combate. Luego, el Defensor hace lo mismo.
Algunas Cartas de Estrategia no tienen efectos inmediatos y se resuelven más adelante. Mantén la Carta de Estrategia cerca para no olvidarte de sus efectos.

Ejemplo:

ATACANTE



El Atacante revela la Carta de Estrategia Shields Up (Escudos al Máximo), lo que incrementa la RED de todas las Naves Pequeñas en 1.

DEFENSOR



El Defensor revela la Carta de Estrategia Endless Barrage (Fuego Sostenido), escogiendo la Órbita Mediana como el objetivo de sus efectos.

RONDA DE COMBATE

Cada combate consiste en 3 Rondas de Combate. Repite este paso hasta que las 3 Rondas se hayan resuelto.

En cada una de las 3 Rondas de Combate, cada jugador atacará una vez por cada Órbita con Líder. El orden de ataque comienza en la Órbita Pequeña, sigue la Mediana y termina en la Grande.

Cuando ambos jugadores tienen Líderes en la misma Órbita, los ataques ocurren simultáneamente. Para mantener la claridad, el Atacante actuará primero, seguido del defensor. Si el Atacante destruye alguna nave en su ataque, coloca las Fichas de Daño en ellas pero no retires las Naves hasta que el Defensor haya actuado. Esas Naves se consideran funcionales durante el ataque del Defensor.

Si el Líder de una Órbita es destruido antes de que la Órbita actúe, (por ejemplo, un ataque desde la Órbita Pequeña a la Mediana), el jugador que perdió el Líder no podrá atacar esta Ronda desde esa Órbita.

Retirada

Al comienzo de cada Ronda, antes de cualquier ataque o efectos que se activen al inicio de la ronda, cualquier jugador puede decir si retirarse, empezando por el Atacante. Una vez que alguien decida retirarse su oponente no podrá elegir retirarse esta Ronda.

Cuando un jugador decida retirarse, la Ronda que acaba de empezar será la última. El jugador que se retira no realizará ataques, pero todas sus Naves obtienen +1DIF. Su oponente realiza los ataques con normalidad.

Atacar

1. Escoge un Objetivo.

Antes de reunir los dados en un ataque para lanzarlos, debes escoger el objetivo de tu ataque. El objetivo puede ser cualquier Nave en cualquier Órbita.

2. Reúne los Dados para el Ataque

Suma la Estadística de Ataque (ATK) de tu Líder con la Estadística de Apoyo (SUP) de todas las Naves de Apoyo y Ciudadelas de esa Órbita. La suma establece cuántos dados serán lanzados en el Ataque. Si el resultado es mayor que 10, redúcelo a 10.

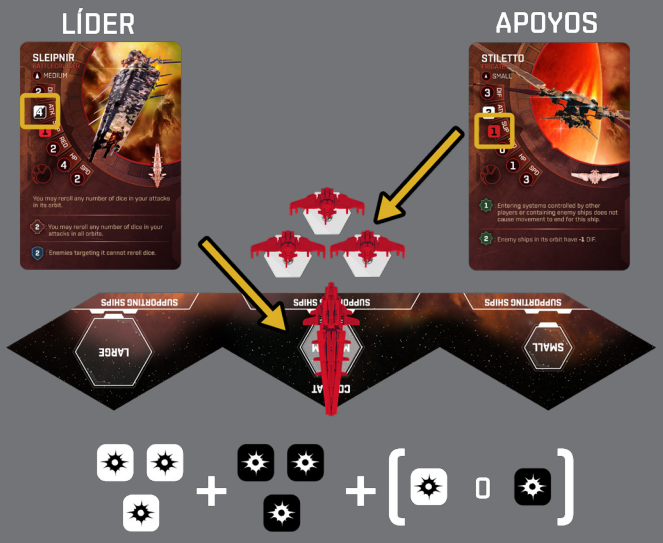
- **La Órbita Pequeña usa los Dados Blancos**

Quando attaccate dall'Orbita Piccola, preparate il numero stabilito di Dadi Bianchi.

- **La Órbita Mediana una una mezcla de Dados Negros y Blancos**

Cuando realices un ataque desde la Órbita Mediana, la mitad de los Dados serán Blancos y la otra Mitad Negros. Si el número de Dados es impar, puedes escoger el color de uno de los dados.

Ejemplo:



En la Órbita Mediana, tu Líder tiene 4 ATK, y las 3 Naves de Apoyo tienen 1 SUP cada una. El número de dados a reunir es 7 (4 ATK + 1 SUP + 1 SUP +1 SUP). Reúne 3 Dados Negros y 3 Dados Blancos. Tú escoges el color del séptimo Dado.

- **La Órbita Grande usa los Dados Negros.**

Cuando realices un ataque desde la Órbita Grande, reúne el número indicado de Dados Negros.

Ten en cuenta que los Dados reunidos en este paso dependen de la Órbita en donde el ataque ocurre. Los Dados añadidos por la Estadística de Apoyo (SUP) son del mismo color o colores que los del Líder.

Después de preparar el número indicado de Dados por las Estadísticas del Líder y Apoyo en la Órbita, podrás añadir Dados adicionales mediante Cartas de Evento, de Estrategia o Desarrollos. Estos efectos especifican el color de los Dados añadidos y pueden superar el máximo de 10 dados.

3. Lanza los Dados.

Apuntado. Este resultado es necesario para fijar el objetivo.

Daño. Este resultado representa 1 daño.

Daño Crítico. Este resultado representa 1 daño. Además activa las Habilidades Críticas del Líder.

Los Dados Blancos y Negros presentan distribuciones distintas de símbolos. Los Dados Blancos son mejores a la hora de apuntar y los Negros a la hora de dañar.

Distribución de símbolos por color de Dado:

Resultado en Blanco	Resultado en Blanco
Resultado de Apuntado	Resultado de Apuntado
Resultado de Apuntado	Resultado de Daño
Resultado de Daño	Resultado de Daño Crítico
Resultado de Daño Crítico	Resultado de Apuntado y Daño
Resultado de 2 Apuntados	Resultado de 2 Daños

Después de que los dados se lancen, empezando por el atacante, los jugadores pueden utilizar efectos que les permitan volver a lanzar dados, que añadan o retiren resultados y que les permitan lanzar más dados que se activen mediante Habilidades, Habilidades Críticas, Desarrollos o Eventos. **Cada dado solo puede volverse a tirar una vez.**

Después de que todos los efectos hayan sido usados, cuenta los resultados y determina los Resultados de Apuntado y Daño totales del ataque.

4. Determina si el objetivo ha sido fijado.
El número de Resultados de Apuntado debe ser igual o superior a la Estadística de (DIF) de la Nave Objetivo.

Si se ha superado la (DIF), la Nave ha sido Fijada como objetivo solo para esta Ronda de Combate. En las siguiente Rondas de Combate es necesario volver a Fijar la Nave.

Si no hay Resultados de Apuntado suficientes, el ataque falla, perdiéndose el resto de efectos y resultados.

5. Inflige daño al objetivo.
Si hay suficientes Resultados de Apuntado para Fijar la Nave Objetivo, ahora podrás dañarla. Pero antes tienes que comprobar si has sido capaz de penetrar sus defensas, representado por la Estadística de Reducción (RED).

Cada punto en RED reduce el daño recibido en 1. Esto significa que una Nave con RED 3 recibe 4 puntos de daño, los primeros 3 serán prevenidos y solo 1 Ficha de Daño será aplicada a la Nave.

Reducción (RED) se aplica por separado a cada ataque individual. Si la Òrbita Pequeña realiza 3 puntos de daño a una Nave con RED 3 no recibirá daño. Si en la misma Ronda la Órbita Mediana ataca a la misma Nave y realiza otros 3 puntos de daño, todo el daño será ignorado de nuevo.

Los Puntos de Casco de la Nace (HP) indica cuanto daño una Nave puede soportar antes de ser destruida. Las Fichas de Daño se mantienen en la Nave hasta que el Combate termine.

Las Naves destruidas serán eliminadas del combate cuando ambos jugadores hayan resuelto sus ataques en la Órbita actual.

6. Si es posible, usa el exceso de daño en objetivos adicionales.
Cuando destruyas una Nave enemiga, puedes dañar a Naves adicionales, siempre y cuando estén en la misma Órbita que el objetivo original.

Elimina del Resultado de los Dados todos los Daños y Apuntados usados en destruir la Nave original. Si el número de Apuntados es suficiente para igualar la DIF de otra Nave en la misma Órbita, puedes asignarle el resto de Daños. En caso de destruir esa Nave también, puedes repetir este proceso hasta que no puedas Fijar o Dañar más Naves o ya no queden Naves en la Órbita.

7. Elimina las naves destruidas del Combate.
Después de que las Naves de ambos bandos de una misma Órbita hayan atacado, elimina aquellas naves con daño acumulado igual a su HP. Coloca las naves destruidas cerca, porque su Fuerza será necesaria para calcular las recompensas del Combate.

8. Fin de la Ronda. Realinea las Órbitas.
Después de que los ataques de cada Órbita hayan sido resueltos, la Ronda de Combate termina. Empezando por el Atacante, comprueba si hay alguna Órbita que haya perdido el Líder pero que siga conteniendo Naves de Apoyo.

Puedes colocar una Nave de Apoyo en el hueco vacío del Líder destruido, siempre que sea del mismo tamaño, por ejemplo: Nave Pequeña en la Órbita Pequeña. Si decides no ascender una Nave de Apoyo a Líder, o ninguna es del tamaño indicado, deberás retirar las Naves de Apoyo de esa Órbita y distribuirlas a otras Órbitas con Líder o usarlas como Líder en otras Órbitas vacías. Puedes asignar como Apoyo cualquiera de esas Naves a una Órbita en la que acabes de colocar un Líder.

9. Nueva Ronda
Si la ronda actual no es la última, comienza una Ronda nueva. Empezando con la oportunidad de Retirarse del Combate y siguiendo con el resto de pasos del Combate.

FIN DEL COMBATE

1. Fin del Combate.

- *El Combate termina después de la última ronda o cuando un jugador se quede sin Naves.*

El Combate termina de forma normal al final de la tercera Ronda de Combate o al final de una Ronda en la que uno de los jugadores se haya retirado. Cuando todas las Naves de un jugador hayan sido destruidas, el Combate termina inmediatamente. Algunos efectos pueden modificar el número de Rondas jugadas.

2. Limpieza

- *Devuelve las Naves al Sistema y elimina las Fichas de Daño.*

Cuando el Combate termine, devuelve todas las Naves al Sistema donde el Combate tuvo lugar. Elimina las Fichas de Daño y mueve las Cartas de Estrategia en su pila de descarte al lado del Mazo de Estrategia.

3. Establece el Ganador

- *El ganador es el jugador con mayor Fuerza en el Sistema.*

Cada jugador suma la Fuerza de todas las Naves que hayan sobrevivido el Combate y añade la Fuerza de bonificadores como Ciudadelas, Desarrollos y el +2 a la Fuerza de los Sistemas Natales. Estas bonificaciones se ignoran si todas las Naves han sido destruidas.

El jugador con mayor Fuerza resultante o que haya destruido todas las Naves enemigas es el ganador y el otro el perdedor. En caso de empate o ambas Flotas han sido destruidas, el jugador Defensor es el ganador. Retirarse siempre se trata como derrota, sin importar la Fuerza.

4. Flotas Derrotadas

- *La Flota derrotada escapa del Sistema.*

Cualquier nave que haya sobrevivido de la Flota derrotada debe escapar del Sistema donde el Combate tuvo lugar. Toda la Flota debe moverse a un Sistema Explorado Adyacente. Este Sistema no puede estar controlado por otro jugador ni tener Naves enemigas. Después de haber movido las Naves a ese Sistema, coloca una Ficha de Flota Exhausta.

Si no hay Sistema disponible, entonces la Flota derrotada es totalmente destruida. Obtén Compensaciones igual a 1 Carta por cada 3 de Fuerza destruida.

RECOMPENSAS POR COMBATE

Recompensas para el Atacante.

El atacante gana 1 VP si es el ganador del combate y ha destruido al menos 1 Nave enemiga. Suma la Fuerza de las naves del Atacante destruidas y por cada 3, obtén 1 Carta de Evento como Compensación.

Ejemplo:
El Atacante ha perdido el combate, perdiendo 2 Naves pequeñas y 1 Mediana. No recibe VP por perder. La fuerza total de las Naves perdidas es 5, por tanto solo roba 1 Carta de Evento como Compensación.

Recompensas para el Defensor

El Defensor no obtiene VP por ganar. Si el defensor ha perdido al menos 1 nave, gana una Carta de Evento. Además se calculan las Compensaciones, 1 Carta de Evento por cada 3 de Fuerza en Naves destruidas.

Ejemplo:
El Defensor ha ganado el Combate y perdido 2 Naves Medianas. No recibe VP por ganar, eso solo ocurre cuando ganas como Atacante. En cambio gana 1 Carta de Evento por perder al menos 1 Nave y otras 2 Cartas de Evento por haber perdido 6 de Fuerza en Naves como Compensación.

VICTORIA

FIN DEL JUEGO

Cuando cualquier jugador alcance 10 Puntos de Victoria debe anunciar que se encuentra al Borde de la Supremacía.

Cuando se anuncie que se está al Borde de la Supremacía durante el Mantenimiento, complétalo y comienza una última Ronda de Juego, seguido de un Último Mantenimiento.

Si se anuncia que se está al Borde de la Supremacía durante la Ronda de Juego, el jugador puede terminar su turno normalmente, pero después de eso, la Ronda de Juego termina. Se comienza un Mantenimiento de Emergencia, donde se siguen todos los pasos de los Mantenimientos normales pero se omite el paso 9, Dominación. Luego sigue una última Ronda de Juego y un último Mantenimiento normal. El juego termina después.

GANADOR

Cuando el juego termine, el jugador con más Puntos de Victoria gana la partida. No tiene que coincidir el ganador con aquél jugador que anunció estar al Borde de la Supremacía.

EMPATES

Si 2 o más jugadores tienen el mismo número de Puntos de Victoria, aquel que controle más Sistemas gana. Si siguen empatados, gana aquél cuya Fuerza combinada entre sus Naves sea la mayor. Si aún así sigue sin determinarse el ganador, aquellos que sigan empatados comparten la victoria.

OBTENER PUNTOS DE VICTORIA

Dominación

Durante el Mantenimiento, los jugador obtienen Puntos de Victoria por conseguir objetivos de Dominación:

- 1VP a cada jugador que controle 5 o más Sistemas no Natales.
- 1VP para aquél jugador que controle 5 o más Sistemas no Natales y que controle más que el resto de jugadores (este punto no se otorga en caso de empate).
- 1VP para aquél jugador que controle el Sistema Central (el Sistema Tier 3 que se encuentra en medio del Mapa).

Completar Misiones

Los jugadores ganan Cartas de Misión al inicio de la partida o mediante manufactura. Estas cartas tienen Objetivos y Recompensas.

En cualquier momento, incluso fuera del turno del jugador, si el Objetivo de la Misión es satisfecho, el jugador puede revelar la Carta de Misión, descartarla y obtener VP y recompensas adicionales.

Manufacturar Puntos de Victoria

Una de las operaciones disponibles durante la Acción de Manufactura permite intercambiar 3 Minerales Comunes diferentes y 2 Minerales Raros por 1 Punto de Victoria.

Investigar Desarrollos

Algunas Cartas de Desarrollo recompensan al completarlas con nuevas formas de obtener Puntos de Victoria.

Ganar un Combate

Si el Atacante gana el combate y ha destruido al menos una Nave enemiga.

PARTIDAS PARA 2 Y 3 JUGADORES

El juego base de **"War for New Eden"** ha sido diseñado y equilibrado en torno a partidas de 4 jugadores, pero con unos pequeños cambios es perfectamente posible partidas para 2 o 3 jugadores.

Cuando se jueguen con menos de 4 jugadores es importante tener en cuenta que algunas cartas y habilidades pueden ser más fuertes o débiles de lo planeado. Cualquier facción del juego base puede ser usado con un número menores de jugadores.

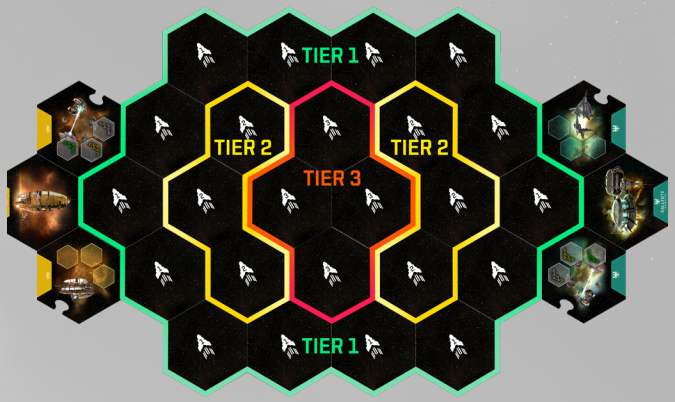
La diferencia principal se encuentra en la distribución y forma del Mapa. Para cada cantidad de jugadores tendrán formas distintas. Guíate con las siguientes ilustraciones.

Nótese que el montaje de estos mapas no usan las Losetas de Frontera que conforman el borde del Mapa en partida de 4 jugadores. Mantenlas cerca para usarlas como referencia para las distintas Acciones que las necesiten.

En partidas de 2 jugadores las habilidades que hagan referencia a jugadores a la izquierda o derecha se refieren al oponente.

Elimina la carta "Crucial Shipyard" (Astillero Central) del Mazo de Misiones. No se usan en partidas a 2 jugadores.

Montaje del mapa para 2 jugadores



Montaje del mapa para 3 jugadores



En caso de tener dudas o si algún componente falta o se ha roto, por favor no dudes en ponerte en contacto con nuestro equipo de soporte en support@titan-forge.com

¡Obtén más productos de EVE: War For New Eden para potenciar tu experiencia!

la Expansión Titán, podrás construir y desplegar las más grandes y potentes Naves Capitales del universo EVE.



Con esta caja conseguirás **4 Miniaturas Modulares de las Naves de Clase Titán, 4 Losetas de Construcción de Titanes**, 4 Extensiones de Tablero de Facción, 12 Cartas de Tecnología de Titán, 4 Cartas de Arte de Coleccionista y un libreto de Reglamento.



Con la **Expansión Havoc**, podrás invitar a un quinto jugador a tus batallas en la mesa. Jugando como el Círculo Inmortal, controlarás a las facciones piratas, liderarás una flota completamente nueva de naves fugitivas y corromperás sistemas allá donde vayas. Esta caja contiene **36 miniaturas de naves**, más de 100 Cartas, 3 Losetas de Sistema, 1 Tablero de Facción, 40 cubos de plásticos, más de 50 Fichas y un libreto de Reglamento.

Con l'**Espansione Titan**, potrete costruire e Con





La Expansión Azariel Titan permite al jugador del Círculo Inmortal construir su propia nave capital. Es imprescindible para aquellos jugadores que ya tengan las expansiones Titan y Havoc. Esta caja contiene **1 Miniatura Modular de Clase Titán**, una Loseta de Construcción de Titán, 1 Extensión de Tablero de Jugador, 3 Cartas de Tecnología de Titán, 1 Carta de Arte Azariel de Coleccionismo y un libreto de Reglamento.

La Expansión Succession eleva la experiencia de **EVE: War For New Eden** al añadir comandantes de facción, cada uno con estadísticas distintas. Además, los jugadores pueden explorar más variedad estratégica gracias a Desarrollos específicos para cada facción. Con esta caja recibirás 4 Marcos de Plástico para los Tableros de Facción, **24 Tableros de Facción**, y 36 Cartas de Desarrollo.







Con las 3 Expansiones Visuales - **Resources, Structures y System Control** - puedes reemplazar los elementos de juego básicos por miniaturas de plástico de gran calidad y mejorar la experiencia visual de tus partidas.



EVE: War For New Eden Collector's Sets fueron creados teniendo en mente a los verdaderos fans del EVE Online, a los que les gustaría fardar de sus naves favoritas en las estanterías. En cada caja hay versiones mucho más grandes de las naves usadas en el juego de mesa. Perfectas para mostrar lealtad a tu facción favorita del EVE.



EVE: War for New Eden ha sido financiado exitosamente en Kickstarter.

MUCHÍSIMAS GRACIAS a todos los que nos han ayudado a llevar este proyecto a buen puerto.

Un agradecimiento especial a **CCP** y a la **comunidad del EVE Online** por su apoyo y confianza.





Creado por **Titan-Forge** con la colaboración de **CCP**

Dirección de Proyecto: Roman Łakomiak
Diseño del Juego: Radosław Dmochowski, Roman Łakomiak
Gestión del Proyecto: Radosław Dmochowski, Kuba Sawka
Dirección Artística: Jędrzej Wiliński
Diseño Gráfico: Bryan K. Ward [Rixx Javix], Sławomir Kościukiewicz, Kinga Brotoń, Adam Lepieszkiewicz
Pruebas del Juego: Marcin Kaim, Adam Ulman. Michał Marciniak, Grzegorz Bogacki, Kuba Sawka
Esculturas 3D: Marcin Zdębski
Redacción de Reglas: Kuba Sawka, Judgement Dave
Traducción al Español: Elías Sánchez García
Agradecimientos Especiales: Bergur "CCP Burger" Finnbogason, Anna Katrín "CCP Duckling" Ólafsdóttir



