StarCraft

EL JUEGO DE TABLERO

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

REGLAS de JUEGO

UNA GALAXIA SUMIDA EN EL CAOS...

Aislada para siempre de su mundo natal, la Tierra, la civilización Terran prosperó en el sector Koprulu, librando guerras por los escasos recursos de cada planeta al que se extendía.

Los enigmáticos Protoss, una raza avanzada y sofisticada procedente del planeta Aiur, observaba en secreto a los recién llegados Terran desde una distancia prudencial.

Fue entonces cuando los voraces Zerg descendieron del vacío sideral.

Los Zerg infestaron y consumieron rápidamente el mundo Terran conocido como Chau Sara. Horrorizados por la naturaleza agresiva y la mortífera biología de esta nueva especie alienígena, los Protoss no tardaron en comprender que los Zerg suponían una grave amenaza para toda vida en la galaxia.

Así, los Protoss se impusieron por la fuerza. No dudaron en incinerar Chau Sara y exterminar a todos los seres vivos que lo habitaban, Terran y Zerg por igual.

Desgraciadamente, días después del bombardeo de Chau Sara, apareció otra plaga Zerg en el cercano mundo Terran de Mar Sara. Los esfuerzos por contener a los Zerg habían fracasado.

Tras siglos de aislamiento y luchas internas, los Terran se vieron enfrentados a dos razas alienígenas cuya intención parecía ser la de erradicar su especie.

El caos y la guerra estallaron por toda la galaxia.

Arcturus Mengsk, antiguo líder revolucionario, aprovechó la oportunidad inherente al caos. Destruyó la Confederación Terran y se autoproclamó Emperador del recién creado Dominio Terran. El antiguo mariscal confederado Jim Raynor, superviviente del ataque Zerg y la posterior aniquilación que llevaron a cabo los Protoss en Mar Sara, decidió obrar por cuenta propia tras ser traicionado por la Confederación y el Dominio por igual. Su variopinto grupo de supervivientes emprendió su propio camino hacia un futuro incierto.

El Ejecutor Tassadar, Alto Templario responsable de la destrucción de Chau Sara, se sentía abrumado por la culpa y la incertidumbre. Forjó una alianza herética con los Templarios Oscuros, Protoss exiliados que se oponen a la sabiduría y benevolencia del Cónclave. Juntos trataron de hallar la forma de acabar con la amenaza Zerg y proteger a la raza Protoss. Como consecuencia, el Cónclave ha enviado al sector al Judicator Aldaris, un miembro leal de la casta gobernante, a quien se ha encomendado la tarea de exterminar a los Zerg y llevar al fugitivo Tassadar ante la justicia.

Entre tanto, el Enjambre Zerg se ha dividido en dos. La psiónica Sarah Kerrigan, antigua Fantasma Terran al servicio de Arcturus Mengsk, ha renacido como Reina de Espadas Zerg. Al frente de la más reciente evolución del Enjambre, Sarah se ha rebelado contra la esclavitud de la Supermente Zerg y pretende vengarse de su anterior especie por haberla traicionado y abandonado.

La Reina de Espadas ataca a todo el que se opone a ella, sea Terran, Protoss o incluso Zerg.

En la galaxia de StarCraft sólo hay una cosa segura:

La guerra es inevitable.

OBJETIVO DEL JUEGO

La galaxia de *StarCraft* está dominada por tres **razas** poderosas y únicas: los versátiles **Terran**, los misteriosos **Protoss** y los voraces **Zerg**. Esta caja contiene dos **facciones** (de distintos colores) de cada una de estas razas (un total de seis facciones con las que jugar).

Las facciones reciben el nombre de sus respectivos líderes, y sus correspondientes colores son los siguientes:

Líder/Facción	Raza	Color
Jim Raynor	Terran	Azul
Arcturus Mengsk	Terran	Rojo
Tassadar	**Protoss**	**Amarillo**
Aldaris	**Protoss**	**Naranja**
Reina de Espadas	Zerg	Morado
La Supermente	Zerg	Verde

En *StarCraft: El juego de tablero* (*SCJT*), de dos a seis jugadores personifican a uno de los líderes de estas facciones.. Mediante conflictos bélicos, gestión de recursos y diplomacia, los jugadores han de conquistar las zonas planetarias esenciales para que su facción alcance la hegemonía de las estrellas y el espacio que las alberga.

La acción principal de *SCJT* tiene lugar en los planetas que conforman el tablero de juego. Algunos territorios planetarios (a los que nos referiremos como "zonas") proporcionan recursos (gas y mineral) a sus propietarios, mientras que otros otorgan Puntos de Conquista. El gas y el mineral se utilizan para adquirir nuevas unidades, edificios y tecnologías, mientras que los Puntos de Conquista ayudan a los jugadores a hacerse con la victoria.

Cada una de las seis facciones puede obtener la victoria siendo la primera en cumplir cualquiera de las siguientes condiciones: a) acumular 15 Puntos de Conquista; b) completar su objetivo de victoria especial; o c) eliminar del juego a todas las demás facciones. Si ninguna de las facciones ha conseguido alguno de estos objetivos al final de la partida, ganará la que haya obtenido más Puntos de Conquista.

COMPONENTES

- Este libro de reglas
- 180 figuras de plástico
  - 2 lotes de figuras Terran, cada uno de los cuales contiene:
    - 6 Soldados
    - 3 Fantasmas
    - 3 Murciélagos de Fuego
    - 3 Buitres
    - 3 Goliats
    - 3 Tanques de asedio
    - 3 Espectros
    - 3 Naves científicas
    - 3 Cruceros de batalla
  - 2 lotes de figuras Zerg, cada uno de los cuales contiene:
    - 9 Zerglings
    - 6 Hidraliscos
    - 3 Ultraliscos
    - 3 Reinas
    - 3 Corruptores
    - 3 Atormentadores
    - 3 Mutaliscos
    - 3 Guardianes
  - 2 lotes de figuras Protoss, cada uno de los cuales contiene:
    - 6 Fanáticos
    - 3 Dragones
    - 3 Altos Templarios
    - 3 Arcontes
    - 3 Incursores
    - 3 Exploradores
    - 3 Árbitros
    - 3 Portanaves
- 12 discos de Planeta
- 15 rutas de navegación normales
- 12 rutas de navegación de eje Z (6 extremos grandes y 6 extremos pequeños)
- 1 medidor de Puntos de Conquista
- 6 indicadores de Puntos de Conquista
- 6 hojas de facción
- 6 hojas de referencia
- 1 ficha de Jugador inicial
- 36 fichas de Orden normal (6 para cada facción)
- 18 fichas de Orden especial (3 para cada facción)
- 36 fichas de Base (6 para cada facción)
- 90 fichas de Obrero (15 para cada facción)
- 42 fichas de Transporte (7 para cada facción)
- 40 fichas de Edificio (6 para cada facción Zerg y Protoss, y 8 para cada facción Terran)
- 38 fichas de Módulo (4 para cada facción Zerg, 7 para cada facción Protoss y 8 para cada facción Terran)
- 12 fichas de Planeta inicial
- 20 fichas de Recurso agotado
- 26 cartas de Recurso
- 108 cartas de Combate (18 para cada facción)
- 126 cartas de Tecnología (22 para cada facción Zerg, 20 para cada facción Protoss y 21 para cada facción Terran)
- 70 cartas de Evento (25 cartas de Etapa I, 25 de Etapa II y 20 de Etapa III)

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES

La siguiente sección describe e identifica brevemente los diversos componentes de *SCJT*.

UNIDADES MILITARES

Las figuras de plástico de *SCJT* son de seis colores distintos, que se corresponden con cada una de las seis facciones del juego (que a su vez forman las tres razas del universo *StarCraft*). Estas figuras representan **unidades militares** que los jugadores pueden generar en sus Bases durante la partida. En estas reglas se hará referencia a estas figuras como "unidades".

PLANETAS

Estas tarjetas circulares representan los planetas más importantes de la galaxia, y conforman el tablero de *SCJT*. Cada Planeta contiene varias zonas planetarias, cada una de las cuales proporciona Puntos de Conquista, recursos minerales o recursos gaseosos al jugador que **controla** dicha zona.

RUTAS DE NAVEGACIÓN

Estas tarjetas representan las regiones espaciales que hay entre los Planetas, y que deben recorrer las unidades para trasladarse de un mundo a otro. Dos Planetas cualesquiera conectados mediante una ruta de navegación se consideran **adyacentes**.

RUTAS DE NAVEGACIÓN DE EJE Z

Temáticamente, las rutas de navegación de eje Z reflejan la naturaleza tridimensional del espacio. En términos de juego, se usan para conectar dos Planetas aunque los discos que los representan no estén físicamente juntos en la superficie de juego. Una ruta de navegación de eje Z está formada por dos piezas del mismo color y con el mismo número impreso. Durante la preparación de la partida, los jugadores deben colocar cada uno de los extremos de una ruta de navegación de eje Z en un Planeta distinto. A lo largo de la partida, los jugadores podrán trasladarse desde el Planeta de un extremo de la ruta de navegación de eje Z al Planeta que se encuentre al otro extremo de la misma, del mismo modo que pueden recorrer las rutas de navegación normales. Como ocurre con estas últimas, dos Planetas conectados mediante una ruta de navegación de eje Z se consideran **adyacentes**.

MEDIDOR E INDICADORES DE PUNTOS DE CONQUISTA

El medidor de Puntos de Conquista se utiliza para indicar la cantidad de puntos que ha acumulado cada jugador durante la partida. Cada vez que uno de ellos gane uno o más Puntos de Conquista, deberá avanzar su indicador por el medidor de Puntos de Conquista para reflejar su nuevo total. En el dorso de cada indicador de Puntos de Conquista viene impreso un “+15”. Si el jugador llega a acumular más de 15 Puntos de Conquista, debe darle la vuelta a su indicador y seguir desplazándolo por el medidor para indicar que su puntuación actual es de 15 más la cantidad que señale su indicador.

HOJAS DE FACCIÓN

Cada jugador recibe la hoja correspondiente a la facción con la que va a jugar. Esta hoja contiene información importante sobre la facción elegida por el jugador, como sus capacidades especiales, su objetivo de victoria especial y datos sobre los distintos tipos de unidades que puede construir. La hoja de facción también se utiliza para representar la configuración de las **Bases** de un jugador. Durante la partida, los jugadores pueden adquirir nuevos Edificios y Módulos, que deberán colocar sobre sus hojas de facción.

HOJAS DE REFERENCIA

Las hojas de referencia contienen útiles resúmenes sobre los efectos de las diversas fichas de Orden, así como de los objetivos de victoria especiales de cada jugador. También recogen las características de las unidades y muestran sus valores de ataque medios.

FICHA DE JUGADOR INICIAL

La ficha de Jugador inicial se utiliza para indicar el jugador que debe actuar en primer lugar durante una ronda de juego, y se pasa a un nuevo jugador al final de cada ronda.

FICHAS DE ORDEN (NORMALES Y ESPECIALES)

Las fichas de Orden plateadas representan los tres tipos distintos de Órdenes que pueden ejecutar los jugadores (Construcción, Movilización o Investigación). Durante la fase de

Planificación de cada ronda, los jugadores van colocando fichas de Orden en los diversos Planetas que conforman el tablero de juego. Estas fichas determinan las acciones que podrán llevar a cabo en los Planetas asignados durante la fase de Ejecución de la ronda. El color de fondo de ambas caras de las fichas sirve para identificar a su propietario.

Las fichas de Orden especial tienen una función similar a sus contrapartidas normales, pero proporcionan a los jugadores capacidades y ventajas adicionales. Un jugador siempre tiene acceso a sus **fichas de Orden normal** (las de color plateado), pero sólo podrá utilizar sus **fichas de Orden especial** tras haber adquirido ciertos Módulos para sus Bases. Los jugadores pueden identificar fácilmente estas fichas por su color dorado.

FICHAS DE BASE

Estas fichas de cartón representan las Bases de cada facción en el tablero de juego. Conforme los jugadores construyen nuevas Bases, deberán colocar estas fichas en las zonas planetarias correspondientes. Las Bases tienen una gran importancia, pues son los complejos industriales mediante los cuales se pueden construir nuevas unidades y recolectar recursos en cada Planeta.

FICHAS DE OBRERO

Al igual que en el juego de ordenador de *StarCraft*, la recolección y utilización de recursos gaseosos y minerales es vital para las economías de las distintas razas de este juego. Las fichas de Obrero representan la capacidad básica de cada facción para recolectar y aprovechar los recursos disponibles.

FICHAS DE TRANSPORTE

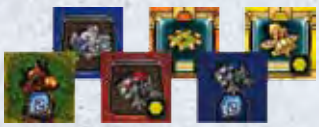
Los Transportes son los principales medios a disposición de los jugadores para trasladar sus unidades entre Planetas. Básicamente sirven de "puentes", permitiendo a las unidades desplazarse entre Planetas adyacentes. Cuando un jugador construye un nuevo Transporte, se coloca directamente sobre una de las rutas de navegación conectadas al Planeta en el que ha sido construido (es decir, el que contiene la base que ha generado la ficha de Transporte).

Los Transportes *no son* unidades militares, y por tanto no participan en batallas. Un Transporte es destruido en el acto si no hay una Base aliada en ninguno de los Planetas adyacentes a la ruta de navegación que ocupa.

FICHAS DE EDIFICIO

Al comenzar la partida, los jugadores sólo pueden construir una cantidad limitada de unidades militares en sus Bases. Conforme avanza el juego, los jugadores pueden ir construyendo Edificios nuevos sobre sus hojas de facción, los cuales les permitirán crear unidades nuevas y más mortíferas en su lucha por la victoria.

FICHAS DE MÓDULO



Además de Edificios, los jugadores también pueden adquirir **Módulos** para sus Bases. Los Módulos nuevos se colocan sobre la hoja de facción del personaje que los ha adquirido, y le proporcionan diversos beneficios (dependiendo del tipo de Módulo).

FICHAS DE PLANETA INICIAL

Cada Planeta posee su correspondiente ficha de Planeta inicial, que se usa durante la preparación de la partida para determinar la constelación del tablero.

FICHAS DE RECURSO AGOTADO

Cara de agotado (roja) y cara de parcialmente agotado (amarilla)

Durante la partida, un jugador puede optar por **sobreexplotar** una zona planetaria para extraer recursos adicionales de ella. Cuando una zona se sobreexplota por primera vez, se coloca sobre ella una ficha de Recurso agotado con la cara de "parcialmente agotado" boca arriba. Si se sobreexplota una segunda vez, se le da la vuelta a la ficha y se deja la cara de "agotado" boca arriba para indicar que la zona dejará de proporcionar recursos adicionales durante el resto de la partida.

CONCEPTOS IMPORTANTES

Antes de leer estas reglas, convendría familiarizarse con el significado de los siguientes conceptos:

Unidad: Figura de plástico de uno de los seis colores de los jugadores. Fíjate en que cada unidad de Zergling y Atormentador contiene dos figuras sobre una única base; a efectos de juego, cada una de ellas se considera una sola unidad.

Aliado: Término utilizado para designar a unidades y componentes del juego pertenecientes a la facción del mismo jugador.

Enemigo: Término utilizado para designar a jugadores adversarios, así como a sus unidades y componentes del juego.

Zona: Una región de un Planeta. Cada zona planetaria contiene gas, mineral o Puntos de Conquista.

Ruta de navegación: Zona de espacio que conecta dos Planetas. Se considera que estas zonas pertenecen a ambos Planetas conectados entre sí. Cada vez que se haga referencia en este libro a las "rutas de navegación de un Planeta", se consideran como tales *todas* las rutas de navegación que conectan con él..

Zona desocupada: Zona que no contiene unidades ni Bases.

Zona aliada: Zona que contiene una o más de las propias unidades o Bases de un jugador, así como ninguna unidad ni Base enemiga. Los jugadores siempre **controlan** las zonas aliadas.

Zona enemiga: Zona que contiene una o más unidades o Bases pertenecientes a otro jugador (dicha zona estará controlada por este jugador enemigo).

Jugador activo: El jugador que lleva a cabo actualmente una de sus Órdenes.

Planeta activo: El Planeta en el que se está llevando a cabo actualmente una Orden.

Raza: Una de las tres especies del juego: Zerg, Terran o Protoss.

Facción: Uno de los seis bandos distintos que puede escoger cada jugador en *SCJT*. Existen dos facciones de cada raza. Sin embargo, no hay ninguna relación especial entre las dos facciones de una misma raza (es decir, no son aliadas).

Destruir: Cuando una unidad, Base, Obrero o Transporte es destruido, se retira del tablero y se devuelve al montón de componentes no usados del jugador que lo controlaba.

Adyacente: Dos Planetas están adyacentes si están conectados por una ruta de navegación. Cada vez que estas reglas hagan referencia a un "Planeta adyacente", se debe entender "un Planeta adyacente al Planeta activo". La proximidad entre de las diferentes zonas de un mismo Planeta, así como el hecho de que las rutas de navegación estén físicamente próximas a algunas zonas planetarias, carecen de importancia en este juego: las unidades pueden desplazarse de cualquier zona planetaria a cualquier otra zona del mismo Planeta.

CARTAS DE RECURSO

Cara normal (izquierda) y cara de parcialmente agotada (derecha)

Hay una carta de Recurso correspondiente a cada zona planetaria que proporcione gas o mineral. Cuando un jugador extrae un recurso de una de sus zonas, debe colocar una de sus fichas de Obrero disponibles sobre la carta de Recurso de dicha zona, para indicar que ha recolectado una unidad de dicho recurso en la ronda actual. Si alguna zona queda "parcialmente agotada" (debido a la sobreexplotación o por algún otro motivo), el jugador debe dar la vuelta a la carta de Recurso correspondiente para dejar boca arriba su cara de "parcialmente agotada". Si los recursos de una zona se agotan completamente, su carta de Recurso se retira del juego y se devuelve a la caja: la zona ya no seguirá generando recursos.

CARTAS DE COMBATE

Cuando dos facciones se enfrentan entre sí, se utilizan las cartas de Combate para decidir el resultado de la batalla. Cada facción tiene su propio mazo de cartas de Combate, del cual robará las cartas que formarán su mano.. Los valores de ataque y las capacidades de las cartas varían en función de la raza.

ELEMENTOS DE UN PLANETA

1. Ranura para ruta de navegación
2. Símbolo de Puntos de Conquista
3. Símbolo de límite a las unidades
4. Símbolo de mineral
5. Zona de Órdenes
6. Nombre del Planeta
7. Zona
8. Símbolo de gas

CARTAS DE TECNOLOGÍA

Como ocurre con las cartas de Combate, cada facción tiene su propio mazo de cartas de Tecnología. A lo largo de la partida, los jugadores asignarán recursos a la investigación de nuevas Tecnologías y podrán llevar cartas de sus mazos de Tecnología a sus mazos de Combate. Las cartas de Tecnología añadidas a los mazos de Combate mediante este procedimiento se consideran cartas de Combate.

Es preciso señalar que el dorso de las cartas de Tecnología es igual que el de las cartas de Combate, y que el diseño gráfico general de ambas es muy similar. Es importante que al principio de la partida ambos mazos estén completamente separados. Por ello, los jugadores deben poner especial cuidado en separar las cartas que tengan el símbolo de "Tecnología" de las de Combate y colocarlas en un mazo aparte de Tecnología.

Símbolo de Tecnología

CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento se van robando a lo largo de la partida, y conceden a los jugadores oportunidades únicas, habilidades y la capacidad de influir en los eventos que tienen lugar en toda la galaxia.

El dorso de cada carta de Evento muestra uno, dos o tres planetas, indicando de este modo si la carta es de Etapa I, Etapa II o Etapa III. Durante la preparación de la partida, el mazo de Eventos se dispone de forma que las cartas de Etapa I queden agrupadas en la parte superior, las cartas de Etapa II en la parte central del mazo, y las cartas de Etapa III en la parte de abajo. Por lo general, las cartas de Evento de la última Etapa son más poderosas que las primeras.

El mazo de cartas de Evento actúa como "reloj" de la partida, en el sentido en que ésta termina tras robar una determinada cantidad de ciertas cartas de Evento de la Etapa III.

PREPARACIÓN

Para preparar una partida de *SCJT* es preciso seguir los pasos descritos a continuación.

1. Elegir al jugador inicial. Se elige un jugador al azar y se le entrega la ficha de Jugador inicial. Dicho jugador debe colocar la ficha frente a él, a la vista de todos. A lo largo de la partida, el jugador que posea la ficha de Jugador inicial se denomina "jugador inicial".

2. Escoger facciones. Comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador elige la facción con la que desea jugar, colocando su correspondiente hoja de facción sobre la mesa directamente frente a él. Opcionalmente, los jugadores pueden determinar aleatoriamente las razas con las que van a jugar.

3. Reunir los componentes de cada facción. Cada jugador toma todos los componentes del juego correspondientes a su facción: las figuras de plástico de su color, su mazo de Combate, su mazo de Tecnología, sus fichas de Orden, sus fichas de Base, sus fichas de Obrero, sus fichas de Transporte, sus fichas de Edificio, sus fichas de Módulo y una hoja de referencia cualquiera (no son específicas de cada facción).

4. Colocar el medidor de Puntos de Conquista. Se sitúa el medidor de Puntos de Conquista a un lado de la zona de juego principal, y luego se ponen los indicadores de Puntos de Conquista en la casilla "0" del medidor.

5. Colocar las fichas de Recurso agotado. Se hace un montón con las fichas de Recurso agotado y se sitúa a un lado de la zona de juego principal, al alcance de todos los jugadores.

6. Preparar el mazo de Evento. Se separan las cartas de Evento de Etapa I, Etapa II y Etapa III, y se baraja cada grupo por separado. Si hay menos de seis jugadores, se deben quitar al azar varias cartas de los grupos de Etapa I y Etapa II según corresponda:

- **Cinco jugadores:** Se quitan 5 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II (un total de 10 cartas).
- **Cuatro jugadores:** Se quitan 10 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II (un total de 20 cartas).
- **Tres jugadores:** Se quitan 15 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II (un total de 30 cartas).
- **Dos jugadores:** Se quitan 20 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II (un total de 40 cartas).

Las cartas retiradas se devuelven a la caja sin mirar cuáles son.

A continuación, se coloca sobre la mesa y boca abajo el grupo de cartas de Etapa III, luego se ponen sobre él las cartas de Etapa II, y finalmente las de Etapa I, formando así el **mazo de Evento**, que se coloca junto al montón de fichas de Recurso agotado. Este mazo no se barajará de nuevo.

Los tres grupos de cartas de Evento (Etapa I, Etapa II y Etapa III) se ordenan y colocan de este modo para formar el mazo de Evento.

7. Preparar la galaxia. Se dispone la galaxia siguiendo el procedimiento "Preparación de la galaxia" descrito más adelante.

8. Separar las cartas de Tecnología de las cartas de Combate. Llegado este momento, y si los jugadores no lo han hecho ya, deben separar las cartas de Tecnología de sus respectivas facciones de las cartas de Combate. Basta con poner a un lado todas las cartas que tengan el **símbolo de Tecnología** para formar el **mazo de Tecnología**.

Las restantes cartas de Combate conforman el **mazo de Combate** del jugador.

Por último, los jugadores colocan sus mazos de Tecnología sobre sus hojas de facción (en las zonas señaladas).

9. Robar cartas de Combate. Los jugadores barajan sus mazos de Combate y los colocan boca abajo en sus respectivas zonas de juego. Después, cada jugador roba seis cartas de su mazo de Combate para formar su mano inicial de cartas de Combate (cabe destacar que los jugadores que controlen una facción Terran roban ocho cartas en lugar de seis).

PREPARACIÓN DE LA GALAXIA

La "galaxia" o "tablero de juego" hace referencia a la zona de juego principal de *SCJT*, formada por los Planetas y las rutas de navegación que los conectan. Durante el proceso de preparación de la galaxia, cada jugador determina la ubicación de dos Planetas en la galaxia y coloca una Base en **uno** de estos dos Planetas, siguiendo el procedimiento descrito a continuación:

1. Recibir Planetas. Las **fichas de Planeta** se mezclan en un recipiente opaco o colocándose boca abajo sobre la mesa. Empezando por el jugador inicial, cada jugador roba dos fichas de Planeta, les da la vuelta y coge los discos de Planeta correspondientes a las fichas reveladas.

Fichas de Planeta

2. Devolver los componentes no usados. Todas las fichas de Planeta robadas por los jugadores se devuelven a la caja. En una partida con menos de seis jugadores, también se devuelven todos los discos de Planeta que no se vayan a usar (así como sus respectivas fichas de Planeta), junto a sus correspondientes cartas de Recurso. Luego se devuelven también todas las facciones (y sus componentes) que no participen en la partida.

3. Primera ronda de colocación de Planetas. El jugador inicial elige uno de sus dos Planetas y lo coloca en el centro de la mesa. A continuación, si lo desea, **puede** colocar una Base aliada en cualquier zona del Planeta que acaba de colocar.

Después, el jugador que está a su izquierda elige uno de sus dos Planetas y lo coloca en un lugar **adyacente** al que ya está sobre la mesa, en la orientación que desee, *siempre que el nuevo Planeta pueda **conectarse** con el que ya está sobre la mesa*. Una vez hecho esto, deberá usar una ruta de navegación normal para conectar ambos planetas. A continuación, si lo desea, **puede** poner una Base aliada en cualquier zona del Planeta que acaba de colocar.

De este modo, y siguiendo el orden de las agujas del reloj a partir del jugador inicial, cada jugador 1) elige uno de sus Planetas y lo añade al tablero, 2) lo conecta con *al menos un Planeta de los que ya estén sobre la mesa* mediante una ruta de navegación normal, y 3) decide si situar o no una Base en el Planeta que acaba de colocar.

Cuando haya sobre la mesa tres Planetas o más, todo Planeta posterior podrá conectarse a dos o más de los Planetas ya colocados. Si se colocan sobre la mesa dos Planetas de modo que puedan conectarse mediante una ruta de navegación normal, *debe* colocarse forzosamente dicha ruta. En el diagrama "Colocación obligatoria de rutas de navegación" se da un ejemplo de esta situación.

En otras palabras, un jugador puede colocar su Planeta sobre la mesa donde quiera y con la orientación que desee, siempre y cuando esté conectado con al menos un Planeta. Después de colocarlo, si **puede** conectarlo con más de un Planeta mediante rutas de navegación normales, **deberá** hacerlo.

Cuando todos los jugadores hayan colocado un **sólo** Planeta como parte de la galaxia, se procede al siguiente paso de la secuencia de preparación de la misma.

4. Segunda ronda de colocación de Planetas. La segunda ronda se resuelve de modo similar a la primera, con dos diferencias:

- El **último jugador** que colocara un Planeta en el paso previo (es decir, el jugador que está a la derecha del jugador inicial) es ahora el primero en ubicar su segundo Planeta. Después, siguiendo el **orden inverso a las agujas del reloj**, cada jugador coloca su Planeta restante. De este modo, el jugador inicial será quien coloque el primer y el último Planeta de la galaxia. Por ejemplo, en una partida de cuatro jugadores, el orden de colocación de Planetas sería el siguiente: 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1.

- Si algún jugador no puso su Base en su primer Planeta, **deberá** colocarla en el segundo. De este modo, una vez finalizadas ambas rondas de colocación de Planetas, todos los jugadores tendrán una Base en uno de sus Planetas.

CONSEJO

Normalmente es preferible colocar la Base inicial en un Planeta con abundantes recursos minerales, ya que por lo general son más importantes que el gas al principio de la partida. Además, es aconsejable tratar de instalar la Base en una zona que proporcione Puntos de Conquista, ya que los territorios desocupados de un Planeta sólo generan recursos a un jugador si es el único que tiene una Base en él, pero los Puntos de Conquista de una zona sólo los recibe el jugador que tenga una Base (o unidades) *en dicha zona*.

5. Colocar rutas de navegación de eje Z. A continuación, cada jugador toma una ruta de navegación de eje Z del montón de componentes no usados. Cada una de estas rutas consiste en dos fichas de cartón del mismo color y con el mismo número, por lo que cada jugador ha de coger las correspondientes parejas.

Rutas de navegación de eje Z

Empezando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador debe colocar en el tablero ambos extremos de una misma ruta de navegación de eje Z. Para ello, en primer lugar se acopla el extremo más grande de una de estas rutas a una de las ranuras de ruta disponibles de cualquier Planeta; a continuación, se pone el extremo pequeño correspondiente en una de las ranuras de ruta disponibles de **cualquier otro** Planeta. Si no hay ranuras de ruta suficientes para que un jugador coloque ambos extremos de su ruta de navegación, entonces no se coloca ninguno de ellos y se devuelven los dos a la caja.

Las rutas de navegación de eje Z representan la proximidad vertical de planetas en un espacio tridimensional. En términos de juego, conectan dos Planetas de igual modo que las rutas de navegación normales.

Importante: Los dos extremos de una misma ruta de navegación de eje Z **nunca pueden** estar conectados al mismo Planeta, aunque sí pueden conectar dos Planetas que ya estuvieran adyacentes.

6. Repartir cartas de Recurso. Cada jugador coge **todas** las cartas de Recurso correspondientes al Planeta en el que haya colocado su Base. Estas cartas deben situarse junto a sus hojas de facción, con las caras normales (las que no son amarillas) boca arriba. El resto de las cartas de Recurso se dejan a un lado de la zona de juego principal.

COLOCACIÓN OBLIGATORIA DE RUTAS DE NAVEGACIÓN

La alineación de un Planeta sobre el tablero determina cómo deben colocarse las rutas de navegación para conectarlo a los Planetas adyacentes. Los dos ejemplos que hay sobre estas líneas ilustran dos orientaciones válidas para el Planeta recién colocado, Chau Sara. En el ejemplo 1 deben colocarse dos rutas de navegación, mientras que en el ejemplo 2 tan sólo ha de ponerse una.

Un Planeta y sus correspondientes cartas de Recurso

7. Colocar los ejércitos iniciales. El reverso de la hoja de facción de cada jugador indica la cantidad de unidades, Transportes y Obreros que recibe durante este paso. Empezando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador coloca sus unidades iniciales en cualquiera de las zonas del Planeta en el que esté ubicada su Base. Al mismo tiempo, cada jugador también ha de situar su único Transporte en cualquiera de las rutas de navegación conectadas al Planeta en el que se halla su Base (ya sea una ruta normal o de eje Z; para más información, consulta la sección "Rutas de navegación de eje Z" en la página 24). Por último, cada jugador recibe la cantidad señalada de fichas de Obrero y las deposita en su reserva de Obreros.

A la hora de colocar las unidades iniciales, ningún jugador puede exceder el **límite a las unidades** de una zona (ver "Límites a las unidades", página 21).

LA RONDA DE JUEGO

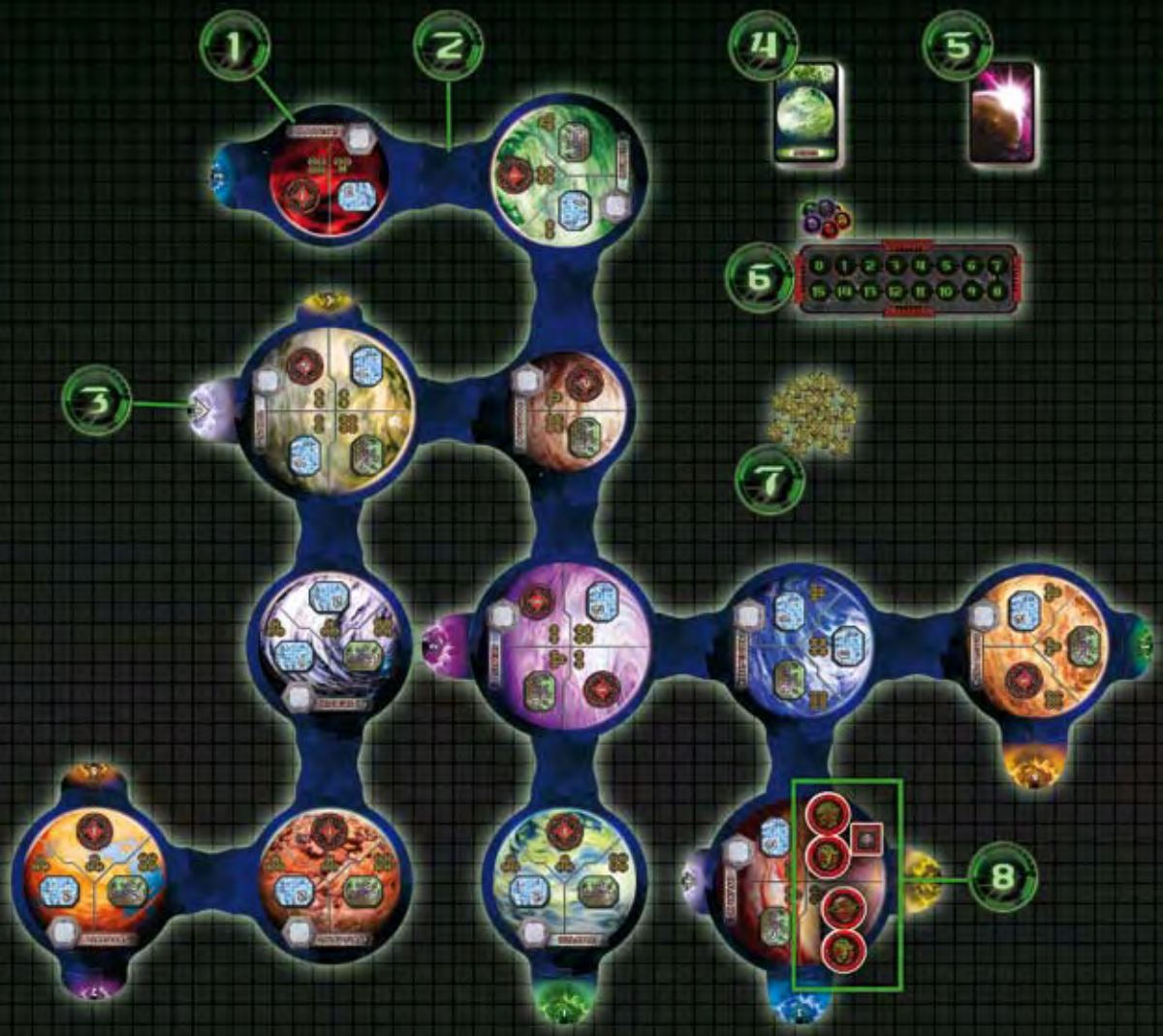
Una partida de *SCJT* transcurre a lo largo de una serie de **rondas de juego**, denominadas simplemente "rondas". Durante cada ronda, los jugadores planifican las órdenes que impartirán a sus unidades, las llevan a cabo y luego proceden a su reagrupación. De este modo, una ronda de juego se divide en tres fases:

1. Planificación
2. Ejecución
3. Reagrupación

Durante la fase de Planificación, los jugadores se alternan asignando fichas de Orden a los Planetas (colocándolas boca abajo). Los jugadores pueden elegir entre Movilización, Construcción e Investigación (ver "Órdenes", páginas 20-26). Cuando todos los jugadores hayan colocado un total de cuatro Órdenes, se procede a la fase de Ejecución.

Durante la fase de Ejecución, los jugadores resuelven sus Órdenes de una en una, ya sea moviendo unidades, construyendo nuevas unidades o mejoras para sus Bases, o bien investigando nuevas Tecnologías, dependiendo de las Órdenes que decidan ejecutar. Una vez resueltas todas las fichas de Orden (de todos los jugadores) que fueron colocadas durante la fase de Planificación, el juego continúa con la fase de Reagrupación.

DIAGRAMA GENERAL DE LA ZONA DE JUEGO



1. Planeta
2. Ruta de navegación normal
3. Ruta de navegación de eje Z
4. Mazo de Recurso
5. Mazo de Evento
6. Medidor e indicadores de Puntos de Conquista
7. Fichas de Recurso agotado
8. Base y unidades iniciales de un jugador

La fase de Reagrupación tiene lugar al final de cada ronda de juego. Durante esta fase, cada jugador recupera los Obreros que hubiera asignado, recibe cartas de Recurso por las nuevas zonas conquistadas y gana Puntos de Conquista por cada zona que los proporcione y que esté bajo su control. Durante esta fase también hay que comprobar si alguna de las facciones ha obtenido la victoria.

Las secciones siguientes explican con mayor detalle cada una de estas fases, ofrecen una visión general del transcurso de la partida y describen la forma en que interactúan entre sí los distintos elementos del juego. En secciones posteriores se incluyen reglas más detalladas, como la forma en que se resuelve cada Orden y la mecánica de los combates.

ZONA DE JUEGO DE UN JUGADOR

1. Fichas de Orden
2. Fichas de Base
3. Fichas de Obrero
4. Fichas de Transporte
5. Fichas de Módulo
6. Fichas de Edificio
7. Figuras de plástico
8. Montón de cartas de Combate descartadas
9. Reserva de Obreros
10. Mazo de cartas de Combate
11. Hoja de facción
12. Cartas de Recurso
13. Mazo de Tecnología

FASE DE PLANIFICACIÓN

Durante la fase de Planificación, cada jugador asigna exactamente **cuatro** fichas de Orden (también referidas como "Órdenes") a los Planetas del tablero.

Empieza el jugador inicial, que debe escoger en secreto **una** de sus fichas de Orden y ponerla boca abajo en la zona de Órdenes de un Planeta válido. Esta ficha de Orden debe colocarse de modo que sus adversarios no puedan ver cuál es.

Cuando el jugador inicial haya asignado su primera Orden, el jugador que está a su izquierda hace lo propio con **una** Orden, y así sucesivamente, siguiendo el orden de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan colocado una Orden. A continuación, el jugador inicial asigna otra de sus Órdenes, seguido del jugador que está a su izquierda, y así hasta que todos los jugadores hayan colocado cuatro Órdenes.

En otras palabras, la fase de Planificación consta de cuatro ciclos, y durante cada uno de ellos todos los jugadores han de colocar una Orden sobre el tablero (empezando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj).

La asignación de fichas de Orden debe seguir estas reglas:

- Un jugador sólo puede colocar una Orden en un Planeta que contenga al menos una unidad o Base aliada, o bien en un Planeta **adyacente** a otro en el que haya al menos una unidad o Base aliada.
- Si un jugador desea colocar una Orden en un Planeta al que ya se haya asignado una o más fichas de Orden (ya sean suyas o de otros jugadores), deberá dejarla **encima de** las Órdenes previamente colocadas, formando así una **pila de Órdenes** (ver diagrama "Pila de Órdenes", página 14). No hay límite al número de Órdenes que pueden acumularse en una pila de Órdenes.
- Una vez asignada una Orden, ningún jugador podrá ver su anverso hasta que deba resolverse durante la fase de Ejecución. No obstante, sí se permite examinar los reversos de las fichas de una pila de Órdenes para ver a qué facciones pertenecen y en qué orden se han colocado.

LA HOJA DE FACCIÓN

1. Nombre de la facción
2. Objetivo de victoria especial de la facción
3. Capacidades raciales
4. Zona de Obreros no disponibles
5. Reserva de Obreros
6. Zona para el mazo de Tecnología
7. Recursos permanentes
8. Espacios para Módulos
9. Iconos de resumen de unidades
10. Espacios para Edificios

- Ningún jugador puede colocar una **Orden especial** a no ser que haya construido el Módulo requerido en su hoja de facción (ver "Efectos de los Módulos", página 40-41).

Cuando todos los jugadores hayan colocado cuatro fichas de Orden, se pasa a la fase de Ejecución.

CONSEJO

La primera Orden colocada en una pila de Órdenes será la última en resolverse. Así, por ejemplo, si quisieras desplazarte a un Planeta y construir una Base en él, deberías colocar *en primer lugar* la Orden de Construcción sobre la pila de Órdenes del Planeta, y *luego* la Orden de Movilización.

CONSEJO

Dado el funcionamiento de la pila de Órdenes, ser el jugador inicial de la partida puede llegar a suponer una desventaja, ya que cuando éste asigna una Orden los demás pueden colocar otras Órdenes sobre la suya, lo que entorpecerá tu estrategia y podría impedirte resolver tus Órdenes en el momento deseado.

PILA DE ÓRDENES

Cuando los jugadores colocan fichas de Orden en las correspondientes zonas de los Planetas durante la fase de Planificación, deben apilarlas unas sobre otras para formar una **pila de Órdenes**. Durante sus respectivas fases de Ejecución, cada jugador puede resolver una de sus Órdenes, **pero sólo si ésta se encuentra en la parte superior de una pila de Órdenes** (es decir, si es visible). Cuando el jugador termina de ejecutar una Orden, ésta se retira de la pila y se devuelve a su zona de juego (dejando así al descubierto la Orden que hay debajo, si es que aún queda alguna).

De este modo, la primera Orden colocada en una pila de Órdenes será *la última en resolverse* de toda esa pila. En otras palabras, no se puede ejecutar una Orden hasta que no se hayan resuelto todas las que tenga encima.

La pila de Órdenes representa un concepto muy importante de *SCJT*, y la experiencia enseñará a los jugadores a utilizarlo en beneficio propio. Por ejemplo, una posibilidad estratégica consiste en colocar una Orden sobre la de un adversario sencillamente para impedir que la ejecute hasta un momento posterior de la ronda.

Recordatorio importante: No se debe olvidar que los jugadores sólo pueden colocar Órdenes en los Planetas en los que tengan al menos una unidad o Base, o bien en Planetas adyacentes a estos.

FASE DE EJECUCIÓN

Durante la fase de Ejecución, los jugadores se alternan para resolver sus Órdenes, comenzado por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj.

Para ejecutar una Orden, el jugador inicial debe elegir una de sus Órdenes que esté en la parte superior de una pila de Órdenes (es decir, que esté visible), ponerla al descubierto, resolverla y luego retirarla del tablero (devolviéndola a su zona de juego). A continuación, el jugador a su izquierda hace lo mismo, y así sucesivamente siguiendo el orden de las agujas del reloj hasta que todas las fichas de Orden del tablero se hayan resuelto. Todo jugador **debe** resolver una Orden en su turno si puede hacerlo (en otras palabras, no se puede "pasar" el turno).

En la sección "Órdenes" (páginas 20-26) se incluyen reglas detalladas sobre cómo resolver cada una de las Órdenes del juego.

LA OPCIÓN DE LA CARTA DE EVENTO

Cuando un jugador elige una de sus Órdenes y la pone al descubierto, puede optar por robar una carta de Evento **en lugar de** resolver la capacidad específica de dicha Orden. Es decir, si se inclina por esta opción, el jugador debe retirar la ficha de Orden del tablero (y devolverla a su zona de juego) sin aplicar su efecto, y robar una carta de Evento.

Siempre que un jugador roba una carta de Evento debe colocarla boca abajo frente a él *sin mirarla* (sugerimos que el jugador meta parte de la carta bajo su hoja de facción para recordar que no debe mirarla hasta el comienzo de la fase de Reagrupación).

CONSEJO

A menudo puede resultar complicado predecir con exactitud cuándo pasarán a estar disponibles las Órdenes de cada pila, por lo que es posible que los jugadores se vean obligados a resolver Órdenes que proporcionen escasos o nulos beneficios. Cuando esto sucede, suele ser preferible robar una carta de Evento en lugar de resolver el efecto de la Orden.

ÓRDENES BLOQUEADAS

Un jugador sólo puede ejecutar una de sus Órdenes si está disponible (es decir, visible) en la **parte superior** de una pila de Órdenes. Si un jugador es incapaz de ejecutar ninguna de sus Órdenes porque todas ellas están cubiertas por las de otros jugadores, se dice que está **bloqueado**. Cuando esto ocurre, **debe robar una carta de Evento** (siguiendo las reglas descritas en la sección "La opción de la carta de Evento" en la página anterior). El juego prosigue con el jugador a su izquierda.

Sin embargo, si un jugador ha ejecutado sus cuatro Órdenes en una ronda de juego, ya no se considera bloqueado. Es decir, si es el turno del jugador para resolver una Orden, pero ya ha ejecutado sus cuatro Órdenes, no robará una carta de Evento; simplemente se omite su turno.

FASE DE REAGRUPACIÓN

Durante cada fase de Reagrupación, los jugadores deben seguir estos pasos:

1. Destruir Bases y Transportes. Durante este paso, todos los jugadores comprueban simultáneamente si se dan las siguientes condiciones:

En primer lugar, si algún jugador tiene unidades en una zona ocupada por la Base de un adversario, dicha Base es destruida.

A continuación, se destruyen todos los Transportes que haya sobre el tablero y que no tengan *al menos una Base aliada* en alguno de los dos Planetas conectados a la ruta de navegación que ocupa (los Transportes sólo pueden estar en rutas de navegación).

2. Pérdida de cartas de Recurso. Para no perder los recursos adquiridos hasta el momento, un jugador debe cumplir las dos condiciones siguientes por cada carta de Recurso que tenga:

- Debe tener una Base en el Planeta correspondiente. De no ser así, perderá todas las cartas de Recurso asociadas a dicho Planeta.
- La zona correspondiente a cada carta de Recurso no debe contener ninguna unidad ni Base enemiga. De ser así, el jugador pierde la carta de Recurso asociada a dicha zona.

Si un jugador pierde una carta de Recurso (por no haber cumplido una de las dos condiciones anteriores), deberá devolverla al mazo de Recurso.

Importante: Si hay algún **Obrero** sobre una carta de Recurso en el momento en que se pierde, es destruido inmediatamente.

3. Recibir cartas de Recurso. Por cada Planeta en el que un jugador tenga una Base, éste recibirá las cartas de Recurso de todas las zonas aliadas de dicho Planeta (si no las tenía ya). Si el jugador es el único que tiene una Base en el planeta, *también podrá coger las cartas de Recurso de todas las zonas desocupadas del Planeta.*

CONSEJO

Si un enemigo construye una Base en un Planeta cuyas zonas desocupadas te proporcionaban cartas de Recurso, conservarás el control de estos recursos hasta que el enemigo ocupe dichas zonas.

Normalmente, cuando un jugador obtiene una carta de Recurso debe colocarla junto a su hoja de facción con su cara de "no agotado" (la que no es amarilla) boca arriba. Pero si el jugador gana una carta de Recurso que corresponde a una zona parcialmente agotada, deberá colocarla con la cara de "parcialmente agotada" (la amarilla) boca arriba.

4. Recuperar Obreros. Los jugadores toman todos los Obreros que tengan en sus zonas de Obreros no disponibles (en sus hojas de facción), así como los asignados a sus cartas de Recurso (incluidos los que fueran asignados a los recursos permanentes de sus hojas de facción), y los devuelven a su reserva de Obreros. Estos Obreros volverán a estar disponibles para recolectar recursos durante la próxima ronda de juego.

Durante el paso de Recuperar Obreros, los jugadores cogen los Obreros que haya sobre sus cartas de Recurso y sus recursos permanentes (así como en sus zonas de Obreros no disponibles) y los devuelven a su reserva de Obreros.

5. Recibir Puntos de Conquista. En la mayoría de los Planetas hay una única zona que proporciona Puntos de Conquista al jugador que la controla. Esto se indica mediante la presencia de un **símbolo de Puntos de Conquista** en la zona planetaria. El número que contiene dicho símbolo indica la cantidad de Puntos de Conquista generados por la zona en cuestión.

Símbolo de Puntos de Conquista

Durante este paso, cada jugador obtiene tantos Puntos de Conquista como la suma de los puntos de las zonas que controle.

DESTRUCCIÓN DE BASES Y TRANSPORTES

1. Durante el paso 1 de la fase de Reagrupación, cada jugador comprueba si tiene unidades presentes en alguna zona ocupada por una Base enemiga. Como el jugador verde tiene un Ultralisco en una zona en la que hay una Base roja, ésta es destruida de inmediato.

2. Después de destruir las Bases, cada jugador comprueba si sus Transportes están adyacentes a algún planeta con Bases. Como la Base de Helios ha sido destruida, el Transporte rojo (situado entre Helios y Torus) también es destruido (ya no está adyacente a ninguna Base). El otro Transporte (adyacente a Pridewater) no resulta destruido, ya que aún sigue adyacente a la Base de dicho Planeta.

6. Comprobar si se ha producido una victoria normal. Si uno o más jugadores han acumulado 15 Puntos de Conquista o más, la partida habrá terminado y uno de estos jugadores habrá ganado (ver "Ganar la partida", página 17).

Si ningún jugador ha acumulado 15 Puntos de Conquista o más, se procede al siguiente paso de la fase de Reagrupación.

7. Comprobar si se ha producido una victoria especial. A continuación se comprueba si algún jugador ha completado su objetivo de victoria especial. Si es así, se da por finalizada la partida y se determina el ganador (ver "Ganar la partida", página 17). Si ninguno de los jugadores ha conseguido su objetivo de victoria especial, se procede al siguiente paso de la fase de Reagrupación.

8. Jugar cartas de Evento. Llegado este punto, los jugadores leen simultáneamente (y en secreto) las cartas de Evento que hayan recibido durante la fase de Ejecución (y que deberían estar colocadas boca abajo en sus respectivas zonas de juego). Después, comenzando por el jugador inicial y siguiendo el orden de las agujas del reloj, cada jugador puede (si lo desea) elegir y resolver **una** de sus cartas de Evento. Después de haber resuelto (o no) una carta de Evento, todas las demás que tuviera (si tenía más de una) se muestran a los demás jugadores y se descartan sin resolver sus efectos.

Las cartas de Evento que se juegan siempre se descartan, a no ser que se especifique en su texto que debe colocarse en la zona de juego del jugador. Estas cartas se dejan junto a la hoja de facción del jugador (en su zona de juego), y podrán usarse cuando así se indique en ellas.

Es preciso señalar que los jugadores que hayan robado cartas de Evento de "El fin está próximo" **deben** escoger estas cartas y jugarlas obligatoriamente durante este paso, descartando sin efecto todas las demás que hubieran robado. En el insólito caso de que el mismo jugador haya robado más de una carta de "El fin está próximo", deberá resolverlas **todas** de una en una (incluso aunque normalmente sólo se permite jugar una carta de Evento por ronda de juego).

Importante: Después de resolver una carta de Evento de "El fin está próximo", ésta no se descarta, sino que se deja a un lado del tablero, donde permanecerá como advertencia a los jugadores de que la partida se acerca a su fin. Si al final del paso "Jugar cartas de Evento" hay colocadas dos o más cartas de "El fin está próximo", la partida termina al final de este paso.

Para más información sobre cómo determinar el ganador de la partida en tal circunstancia, consulta la sección "Victoria por fin de partida" (página 18).

9. Descartar cartas de Combate. Durante este paso, cada jugador debe descartarse de cartas de Combate (a su elección) hasta quedarse con su **límite a la mano**. Normalmente, un jugador no puede tener más de seis cartas de Combate en su mano (ocho en el caso de las facciones Terran, tal y como se indica en sus hojas de facción).

Cabe señalar que algunas capacidades especiales (como ciertas cartas de Evento) pueden incrementar el límite a la mano de un jugador.

También hay que tener en cuenta que el límite a la mano de un jugador sólo se aplica a la cantidad de cartas que puede tener en la mano durante este paso de la fase de Reagrupación. Las cartas que se hayan jugado y estén colocadas en la zona de juego (por ejemplo, ciertas cartas de Tecnología) **no cuentan** de cara al límite a la mano de un jugador.

10. Pasar la ficha de Jugador inicial. El jugador que tenga la ficha de Jugador inicial la pasa al jugador que está a su izquierda.

GANAR LA PARTIDA

Una partida de *SCJT* puede terminar de cuatro formas distintas:

- **Victoria normal:** Cuando uno o más jugadores han acumulado 15 Puntos de Conquista durante el paso 6 de la fase de Reagrupación.
- **Victoria especial:** Cuando uno o más jugadores han completado sus objetivos de victoria especial durante el paso 7 de la fase de Reagrupación.
- **Victoria por fin de partida:** Cuando haya colocadas dos o más cartas de Evento de "El fin está próximo" en la zona de juego común al final del paso 8 de la fase de Reagrupación.
- **Victoria por eliminación (poco frecuente):** Cuando todos los jugadores excepto uno han sido eliminados.

VICTORIA NORMAL

Si al final del paso 6 de la fase de Reagrupación uno o varios jugadores han acumulado 15 Puntos de Conquista o más, la partida termina inmediatamente y gana el jugador que tenga más Puntos de Conquista.

Si varios jugadores cumplen este requisito y están empatados, gana el que tenga más recursos (gases y minerales). Se cuenta el total de recursos, no la cantidad de cartas de Recurso. En caso de no desempatar, ganará el jugador que controle más zonas planetarias. Si persiste el empate, ganará la partida el jugador que tenga más Bases en juego. Si aún hay empate, ganará el jugador que tenga más Obreros en la reserva de Obreros de su hoja de facción. En el poco probable caso de que aún no se haya desempatado, ambos jugadores comparten la victoria.

VICTORIA ESPECIAL

Cada hoja de facción indica el objetivo de victoria especial único de la facción. Durante el paso 7 de cada fase de Reagrupación, si algún jugador ha logrado completar su objetivo de victoria especial, la partida termina **inmediatamente** y el jugador es declarado vencedor.

Si dos o más jugadores han conseguido sus respectivos objetivos de victoria especial al llegar al paso 7 de la fase de Reagrupación, el que tenga más Puntos de Conquista será el ganador. Si varios jugadores cumplen este requisito y además están empatados a puntos, se aplican los procedimientos de desempate descritos en la sección anterior ("Victoria normal").

Si el objetivo de victoria especial de un jugador le exige controlar varias zonas planetarias de un tipo concreto, pero no hay bastantes en la galaxia para poder cumplirlo, bastará con que el jugador controle todas las que haya.

Cabe destacar que el objetivo de victoria especial de Aldaris es una excepción a estas reglas (para más información, consulta el recuadro adyacente "Objetivo especial de Aldaris").

LIMITACIÓN A LA ETAPA III

La mayoría de los objetivos de victoria especial especifican que sólo pueden completarse durante la Etapa III de la partida. Por ello, sólo hay que comprobar si se ha conseguido alguno de estos objetivos cuando la carta que haya en la parte superior del mazo de Evento sea una carta de Etapa III (es decir, cuando haya tres planetas en la imagen del reverso). Si la primera carta disponible en el mazo de Evento es de Etapa I o Etapa II, la partida continúa con normalidad, incluso aunque un jugador haya logrado completar su objetivo de victoria especial.

OBJETIVO ESPECIAL DE ALDARIS

El objetivo de victoria especial de la facción Aldaris (raza Protoss) es una excepción a las reglas normales de los objetivos de victoria especial, ya que no tiene por qué ocurrir en el paso 7 de la fase de Reagrupación. Su objetivo de victoria especial dice así:

La cantidad de Puntos de Conquista que necesitarán todos los jugadores enemigos para obtener una victoria normal aumenta de 15 a 20. Cuando se hayan jugado 2 cartas de Evento de "El fin está próximo", la facción de Aldaris gana la partida inmediatamente.

A diferencia de los demás objetivos de victoria especial, éste altera las condiciones de victoria de **todos** los jugadores de dos formas distintas:

• En primer lugar, si la facción de Aldaris participa en el juego, todos los demás jugadores deberán acumular 20 Puntos de Conquista para alcanzar una victoria normal, mientras que el jugador que lleva a Aldaris sólo necesitará obtener los 15 habituales.

• En segundo lugar, si la facción de Aldaris participa en el juego, sólo el jugador que la lleva puede obtener una victoria por fin de partida. Así, si se ponen al descubierto dos o más cartas de "El fin está próximo" y uno de los jugadores lleva la facción de Aldaris, éste ganará la partida, independientemente de los Puntos de Conquista que tengan los demás.

Es preciso señalar que los objetivos de victoria especial de las demás facciones, así como las condiciones de victoria por eliminación de jugadores, no se ven afectados por el objetivo de victoria especial de la facción de Aldaris. Si la facción de Aldaris es eliminada de la partida, el total de Puntos de Conquista que necesitarán las demás para obtener una victoria normal disminuye nuevamente a 15.

VICTORIA POR FIN DE PARTIDA

Si al final del paso 8 de la fase de Reagrupación hay dos o más cartas de "El fin está próximo" en la zona de juego común, la partida termina de inmediato y gana el jugador que tenga más Puntos de Conquista. Si hay varios jugadores empatados a puntos, se aplican los procedimientos de desempate descritos en la sección "Victoria normal" (página 17).

Recuerda que las cartas de "El fin está próximo" que se han revelado permanecen en la zona de juego común hasta el final de la partida.

VICTORIA POR ELIMINACIÓN

Si en cualquier momento de la partida un jugador se queda sin unidades y Bases sobre el tablero, es eliminado inmediatamente. **Un jugador eliminado pierde el derecho a reivindicar condiciones de victoria**. Además, los jugadores eliminados tampoco podrán asignar Órdenes, jugar cartas de Evento (incluidas las de "El fin está próximo") ni afectar de ningún otro modo al desarrollo de la partida. Si un jugador eliminado aún tiene Órdenes en una pila de Órdenes, éstas se descartan sin efecto conforme aparecen en la parte superior de la pila.

CONSEJO

¡Que no te eliminen de la partida! ¡Si sólo te queda una Base en el tablero, defiéndela con uñas y dientes!

RECURSOS

Para alcanzar la victoria en *SCJT*, la gestión de recursos es tan importante como el combate. Para diezmar convenientemente a sus enemigos, los jugadores deben reforzar sus tropas construyendo nuevas unidades y mejorando sus Bases. También deberán consolidar sus economías creando más Obreros, incrementando su capacidad de desplazamiento mediante la construcción de Transportes y desarrollando ventajas tecnológicas sobre sus adversarios mediante la adquisición de cartas de Tecnología.

Los jugadores consiguen todo esto ejecutando Órdenes de **Construcción** e **Investigación**. Los pasos específicos a seguir para resolverlas se describen con detalle en las secciones "Orden de Construcción" y "Orden de Investigación", en las páginas 21-26. No obstante, antes de leerlas es conveniente comprender el coste de las nuevas unidades, las mejoras de las Bases y otros componentes, así como la forma de adquirir recursos para cubrir este coste.

COSTES DE LOS RECURSOS

Todas las construcciones de *SCJT* requieren **recursos**. El coste en recursos de Obreros, Transportes y unidades se indica en las hojas de facción:

El coste en recursos de Bases, Edificios y Módulos se muestra en el **dorso** de estas fichas:

El coste en recursos las nuevas Tecnologías se indica en la parte inferior de cada carta de Tecnología:

GASTO DE RECURSOS

Cada jugador cubre los costes en recursos asignando sus Obreros a la **recolección** de sus recursos disponibles. Para ello, debe retirar Obreros de la reserva de Obreros de su hoja de facción y colocarlos físicamente sobre las cartas de Recurso que desee explotar (o las zonas de recursos permanentes; para más información, consulta la sección "Recursos permanentes", página 19).

Por cada Obrero ubicado de este modo, se considera que el jugador cubre 1 recurso (ya sea mineral o gas) del coste de cualquier unidad, Base, Edificio, Módulo o Tecnología que esté adquiriendo.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE RECURSO

1. Tipo de recurso (ilustración)
2. Capacidad del recurso (valor numérico)
3. Nombre del planeta
4. Zona planetaria (en la imagen aparece resaltada)

Ejemplo: Un jugador Protoss ejecuta una Orden de Construcción, y decide crear un Fanático (que cuesta 2 de mineral). Coge dos Obreros de su reserva y coloca cada uno de ellos sobre una carta de Recurso de mineral (2), indicando de este modo que ha recolectado 2 unidades de mineral para cubrir el coste en recursos.

Importante: Cuando los jugadores deban gastar recursos, podrán asignar Obreros a **cualquiera** de sus cartas de Recurso, no sólo a las asociadas al Planeta activo.

El número que aparece en cada carta de Recurso es su **capacidad**: la cantidad máxima de Obreros que se le pueden asignar. En el ejemplo del recuadro superior, si el jugador Protoss tuviera una carta de Recurso mineral de "2", podría asignarle ambos Obreros para construir su Fanático. Si la carta de Recurso mineral fuera de "3", y le asignara 2 Obreros, aún podría colocar un tercer Obrero sobre ella más adelante en la misma ronda de juego para construir cualquier otro componente.

Una vez que se ha asignado un Obrero a una carta de Recurso, permanecerá sobre ella hasta la fase de Reagrupación. De esta forma, los jugadores no sólo están limitados a los recursos disponibles en sus cartas de Recurso, sino también por los Obreros de que dispongan.

Por ejemplo, si un jugador tuviera 6 recursos de gas y 4 recursos de mineral, pero sólo dispusiera de 5 Obreros, únicamente podría recolectar 5 de sus 10 recursos en cada ronda de juego (al menos hasta construir más Obreros).

RECURSOS PERMANENTES

Los dos espacios de recursos permanentes impresos en cada hoja de facción, con fichas de Obrero sobre ellos.

Hay dos cartas de Recurso dibujadas en cada hoja de facción que representan los recursos que proporciona el planeta natal de dicha facción. Estos son **recursos permanentes**. Todo jugador comienza la partida con ellos, y jamás les pueden ser arrebatados. Siempre que una regla o componente de juego haga referencia a "cartas de Recurso", también afectará a las dos casillas de recursos permanentes de las hojas de facción (a no ser que se indique lo contrario). Los recursos permanentes funcionan exactamente igual que las cartas de Recurso normales, con dos excepciones:

- Los recursos permanentes no están vinculados a ninguna zona planetaria, por lo que ningún adversario puede arrebatárselos al jugador.
- Los recursos permanentes no pueden ser sobreexplotados (ver página siguiente).

CONSEJO

Como los recursos permanentes no pueden perderse jamás, siempre se le deben asignar Obreros en primer lugar. Esto es así porque, tal y como se explicó en la página 15, si se pierde el control de una zona durante la ronda de juego, todo Obrero asignado a la carta de Recurso correspondiente a dicha zona es destruido durante la fase de Reagrupación.

SOBREEXPLOTACIÓN Y AGOTAMIENTO DE RECURSOS

La **sobreexplotación** permite a un jugador recolectar **un recurso adicional** de una carta de Recurso, pero a cambio de agotarla parcialmente. Para sobreexplotar una carta, basta con asignarle un Obrero más allá de su capacidad (lo que proporciona al jugador un recurso adicional que gastar). Sin embargo, después hay que darle la vuelta a la carta inmediatamente para dejar al descubierto su cara de parcialmente agotado (amarilla), y poner una ficha de Recurso agotado en la zona planetaria correspondiente a la carta (con la cara "parcialmente agotado" también boca arriba).

Si se vuelve a sobreexplotar una carta de Recurso parcialmente agotado, dicha carta se retira inmediatamente del juego (se devuelve a la caja) y todo Obrero asignado a ella se traslada de inmediato a la zona de Obreros no disponibles de la hoja de facción del jugador. La ficha de Recurso agotado de la zona correspondiente se gira para dejar boca arriba su cara de **agotado**, como recordatorio para todos los jugadores de que la zona está baldía y no se podrán recolectar recursos en ella durante el resto de la partida. No obstante, la zona sí cuenta de cara a cualquier objetivo de victoria especial que requiera su control (incluso aunque ya no produzca recursos).

Un jugador puede agotar completamente una carta de Recurso en una única Construcción o Investigación; es decir, puede sobreexplotar la carta dos veces con la misma acción. Para ello, el jugador ha de asignar dos Obreros adicionales por encima de la capacidad de la carta, obteniendo así dos recursos más. Una vez hecho esto, la carta se retira del juego, se devuelven los Obreros asignados a ella a la zona de Obreros no disponibles de su hoja de facción, y se coloca una ficha de Recurso agotado con la cara de "agotado" boca arriba en la zona planetaria correspondiente.

En resumen, la sobreexplotación permite a un jugador recibir hasta 2 recursos adicionales de una carta de Recurso concreta en el transcurso de una partida. Sin embargo, la segunda vez que se sobreexplote una de estas cartas, los recursos de la zona se agotan permanentemente.

CONSEJO

Si crees que estás a punto de perder una zona a manos de un adversario, plantéate la posibilidad de agotar sus recursos para evitar que los recolecte.

CONSEJO

Aunque pueda parecer que agotar parcialmente una carta de Recurso no conlleva penalización alguna, hay algunas cartas que permiten a los adversarios agotar por completo un recurso parcialmente agotado y hacer que lo pierdas.

¡Hay que sobreexplotar con prudencia!

Recuerda: los recursos permanentes no se pueden sobreexplotar.

ÓRDENES

En esta sección se explica con detalle cómo usar cada uno de los tipos de Órdenes (Construcción, Movilización e Investigación) durante la fase de Ejecución. Por el momento nos centraremos en las Órdenes normales (las plateadas). Los beneficios adicionales que proporcionan las Órdenes especiales (las doradas) se describen en la sección "Órdenes especiales" (ver página 36).

Órdenes normales de la facción azul (de izquierda a derecha: Construcción, Movilización e Investigación)

Órdenes especiales de la facción azul (de izquierda a derecha: Construcción, Movilización e Investigación)

CONSEJO

Recuerda que cuando retiras una ficha de Orden de una pila de Órdenes y te dispones a resolverla, siempre puedes optar por robar una carta de Evento y jugarla en su lugar (después de lo cual deberás devolver la ficha de Orden a tu zona de juego).

ORDEN DE CONSTRUCCIÓN

Ficha de Orden normal de Construcción

Cuando un jugador ejecuta una orden de **Construcción**, puede crear nuevos Obreros, Transportes y unidades. También podrá erigir una Base, adquirir un Edificio y/o instalar un Módulo para sus Bases.

SECUENCIA DE LA ORDEN DE CONSTRUCCIÓN

Cuando un jugador ejecuta una Orden de Construcción, puede seguir estos pasos enumerados por orden de preferencia:

1. Si el jugador activo tiene ya una Base en el Planeta activo, podrá construir cualquier cantidad de Obreros y Transportes, **y además** tantas unidades como su límite a la construcción de unidades.

2. Si el jugador activo tiene al menos una Base o unidad aliada en el Planeta activo, podrá mejorar sus Bases adquiriendo un Edificio y/o un Módulo y colocándolo en su hoja de facción.

3. Si el jugador activo tiene al menos una unidad aliada (pero ninguna Base) en el Planeta activo, podrá construir una nueva Base en el Planeta.

El jugador podrá llevar a cabo cualquiera de o todas las acciones anteriores, pero deberá hacerlo en el orden establecido. Por ejemplo, no se puede construir primero una Base y luego varias unidades en ella.

Es importante recordar las siguientes reglas:

- Para construir Obreros, Transportes o unidades, un jugador debe tener una Base en el Planeta activo.
- Para adquirir mejoras de Bases (Edificios y Módulos), un jugador debe tener una unidad o Base aliada en el Planeta activo.
- Para construir una Base, un jugador debe tener una unidad aliada en el Planeta activo.

Otro sistema para no olvidar esto es el siguiente: **si el jugador activo no tiene una Base en el Planeta activo, puede saltarse el primer paso de la secuencia de la Orden de Construcción.**

Si el jugador activo no tiene Base ni ninguna unidad aliada en el Planeta activo, la Orden de Construcción no tendrá ningún efecto.

CONSTRUCCIÓN DE OBREROS

Tal y como se explica en la sección "Gasto de recursos" (páginas 18-19), aunque un jugador controle numerosos recursos, no podrá recolectarlos todos sin una cantidad equivalente de Obreros. Si un jugador tiene una Base en el Planeta activo (aquél en el que ha ejecutado la Orden de Construcción), podrá crear nuevos Obreros.

Para construir nuevos Obreros, el jugador no tiene más que cubrir su coste en recursos y colocar los Obreros recién creados en la zona de Obreros no disponibles de su hoja de facción. Se puede construir cualquier cantidad de Obreros mediante una Orden de Construcción (siempre que haya una Base aliada en el Planeta activo).

CONSTRUCCIÓN DE TRANSPORTES

Si un jugador tiene una Base en el Planeta activo, podrá construir Transportes en él. Para ello, basta con cubrir su coste en recursos y colocarlos directamente en cualquier ruta de navegación (normal o de eje Z) conectada al Planeta activo.

Se puede construir cualquier cantidad de Transportes mediante una Orden de Construcción (siempre que haya una Base aliada en el Planeta activo), pero sólo podrá haber un Transporte de una misma facción en cada ruta de navegación. Es preciso señalar que varios jugadores pueden tener un Transporte cada uno en una misma ruta de navegación, y que la presencia de un Transporte enemigo en una ruta no impide a un jugador construir un Transporte y ubicarlo en ella.

LÍMITES A LAS UNIDADES

Cada zona tiene un límite a las unidades que pueden ocuparla, indicado por la cantidad de iconos amarillos dibujados en ella. Nunca puede haber en una zona planetaria más unidades que su límite, a no ser que el jugador activo vaya a iniciar una batalla (ver "Límites a las unidades durante el movimiento", página 25).

Los límites a las unidades sólo restringen la cantidad de unidades que pueden estar presentes en una zona planetaria. Es preciso recordar que las Bases no se consideran unidades.

LÍMITES A LOS COMPONENTES Y DESTRUCCIÓN VOLUNTARIA DE UNIDADES

Cada jugador está limitado a la cantidad de fichas de cartón y figuras de plástico incluidas en la caja del juego. Aunque una regla o componente indique la posibilidad de construir "cualquier cantidad" de unidades o de otros componentes, nunca se podrán crear más de los proporcionados con el juego. La única excepción a esta norma la constituyen las fichas de Recurso agotado; si en algún momento no quedasen, pueden utilizarse monedas u otros contadores para reflejar el estado agotado o parcialmente agotado de las zonas planetarias.

Cuando una unidad es destruida, se devuelve al montón de componentes no utilizados de su propietario, para que esté disponible si desea volver a construirla.

Durante el turno del jugador activo, **excepto durante una batalla**, éste podrá destruir voluntariamente sus propias unidades, Bases y Transportes.

Ejemplo 1: Un jugador Zerg resuelve una Orden de Movilización mediante la cual pretende trasladar 2 Hidraliscos a una zona planetaria en la que ya hay 4 de sus Zerglings. Sin embargo, el límite a las unidades en esa zona es de 4. Para poder superar este obstáculo, el jugador Zerg retira 2 de los Zerglings del tablero para despejar la zona y poder ubicar en ella a sus Hidraliscos.

Ejemplo 2: Un jugador Zerg resuelve una Orden de Construcción. Desea crear un Ultralisco en el Planeta activo, pero ya tiene todos sus Ultraliscos en otras partes del tablero. Para poder continuar con la Orden, puede retirar uno de sus Ultraliscos de otro Planeta y reconstruirlo inmediatamente en el Planeta activo.

Hay ciertas ocasiones poco habituales en las que el jugador activo podría incluso optar por destruir voluntariamente sus propias Bases o Transportes.

CONSEJO

Construir un Transporte entre dos Planetas te permite mover unidades de uno a otro mediante Órdenes de Movilización (ver página 23). Siempre que haya un único Transporte aliado presente entre dos Planetas, podrás trasladar cualquier cantidad de unidades entre ellos. Así, no es necesario (ni válido) tener más de una ficha de Transporte aliado en cada ruta de navegación.

CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Si el jugador activo tiene una Base en el Planeta activo, podrá construir tantas unidades como su **límite a la construcción de unidades**. El límite inicial a la construcción de unidades para las facciones Terran y Protoss es de **dos** (2), aunque este número puede incrementarse adquiriendo Módulos de Depósito de suministros (ver "Módulo de Depósito de suministros", página 40). El límite a la construcción de unidades de la facción Zerg funciona de un modo ligeramente distinto, tal y como se explica en sus respectivas hojas de facción y en la sección "Límite a la construcción de unidades de las facciones de los Zerg" (página 40).

Los tipos de unidades que puede crear cada jugador están limitados por los Edificios que haya construido en su hoja de facción. Cada uno de estos Edificios muestra los tipos de unidad que permite construir. Cabe señalar que todas las facciones comienzan la partida con un Edificio ya impreso en su hoja de facción.

Ejemplo: El jugador que lleva a Aldaris (una facción Protoss) comienza la partida con un Portal de acceso de primer nivel (que ya aparece dibujado en su hoja de facción). El Portal de acceso de primer nivel presenta la imagen de un Fanático, por lo que permite al jugador construir Fanáticos. Así, las únicas unidades que podrá construir al principio de la partida el jugador que lleva a Aldaris serán Fanáticos.

Portal de acceso dibujado en la hoja de facción.

Para construir una unidad, el jugador debe cubrir su coste en recursos recolectando los recursos indicados en su hoja de facción bajo la unidad deseada; luego puede colocar la unidad **en cualquier zona aliada o desocupada** del Planeta activo. El jugador podrá construirla aunque haya unidades enemigas presentes en la zona que ocupa su Base, pero en tal caso deberá colocarla en otra zona (aliada o desocupada).

Los jugadores deben respetar el **límite a las unidades** de una zona planetaria cuando coloquen en ella nuevas unidades (ver recuadro de la página 21). No obstante, es preciso recordar que el jugador activo puede destruir voluntariamente sus propias unidades para dejar sitio a sus nuevas unidades en cualquier momento, salvo en una batalla (consulta el recuadro "Límites a los componentes y destrucción voluntaria de unidades").

CONSTRUCCIÓN DE BASES

Cuando un jugador ejecuta una Orden de Construcción, puede optar por construir **una** Base en el Planeta activo.

Para erigir una Base, el jugador activo debe seleccionar una zona del Planeta activo que contenga **al menos una unidad aliada**. Luego ha de recolectar los recursos necesarios para cubrir el coste de la Base, y finalmente colocará la ficha de Base en la zona elegida.

Importante: Cada jugador sólo puede tener una Base en cada Planeta. Cuando un jugador haya construido una Base en un Planeta, sólo podrá hacer otra en él si la anterior ha sido destruida. También es importante señalar que no se pueden construir Bases en zonas ocupadas por una Base enemiga.

CONSEJO

Recuerda que sólo podrás construir unidades en Planetas en los que tengas una Base, y que sólo podrás construir una Base en una zona si tienes una unidad en ella. Por tanto, para expandir tu civilización con éxito tendrás que enviar unidades a otros Planetas para construir Bases en ellos, que a su vez te permitirán crear nuevas unidades y capturar recursos adicionales y/o Puntos de Conquista para tu facción.

MEJORA DE LAS BASES

Cuando un jugador ejecuta una Orden de Construcción, puede optar por adquirir **un** Edificio y/o **una** mejora de Módulo. En otras palabras, un jugador puede obtener un total de dos mejoras con una Orden de Construcción si consisten en un Edificio y un Módulo (esta regla también puede entenderse como que el jugador puede construir un Edificio trapezoidal y un Módulo cuadrado). Estas mejoras proporcionan diversos beneficios, como por ejemplo la posibilidad de construir nuevos tipos de unidades.

Como ya se ha dicho, el jugador debe tener una unidad o Base aliada en el Planeta activo para poder adquirir mejoras.

Para mejorar sus Bases, el jugador activo no tiene más que recolectar los suficientes recursos para cubrir el coste del Edificio y/o Módulo deseados, y luego podrá colocarlos en las correspondientes zonas de su hoja de facción.

Importante: Las mejoras de las Bases afectan a **todas** las Bases del jugador. Cuando se adquiere una de estas mejoras, modificará a **todas las Bases que tenga sobre el tablero**. De igual modo, cualquier Base nueva construida en el tablero se beneficia inmediatamente de todas las mejoras desarrolladas previamente.

Ejemplo 1: Un jugador Terran resuelve una Orden de Construcción, y decide erigir una Fábrica de primer nivel. En primer lugar cubre el gasto necesario asignando Obreros a la recolección de recursos, tras lo cual coloca la ficha de Edificio de Fábrica (1) en uno de los espacios para Edificios vacíos de su hoja de facción. A partir de este momento, todas las Bases que tenga el jugador Terran sobre el tablero de juego se consideran equipadas con una Fábrica de primer nivel.

Ejemplo 2: Un jugador Protoss resuelve una Orden de Construcción y decide mejorar sus Bases con un Depósito de suministros (estos Módulos aumentan en 1 el límite a la construcción de unidades del jugador). Asigna Obreros a la recolección de los recursos necesarios para cubrir el coste del Módulo de Depósito de suministros. A continuación, coloca el Depósito de suministros en la zona de "Módulos" de su hoja de facción. Todas las Bases del jugador se consideran ahora provistas de este Módulo de Depósito de suministros.

Los Edificios y Módulos se describen con mayor detalle en las secciones "Construcción de Edificios" (páginas 37-38) y "Efectos de los Módulos" (páginas 40-41).

ORDEN DE MOVILIZACIÓN

Ficha de Orden normal de Movilización

Los jugadores utilizan las Órdenes de Movilización para desplazar sus unidades hacia y/o entre las distintas zonas del Planeta activo. Si el jugador activo desplaza cualquiera de sus unidades a una zona del Planeta activo ocupada por unidades enemigas, una vez terminado el movimiento tendrá lugar una **batalla**.

La ejecución de una Orden de Movilización consta de dos pasos que deben llevarse a cabo en el siguiente orden:

1. Mover unidades
2. Resolver batallas

Como se ha mencionado anteriormente, si un jugador lleva unidades hasta una zona ocupada por unidades enemigas, tendrá lugar una batalla. Las reglas de las batallas se encuentran en la sección "Combate" (página 26); en la presente tan sólo se tratan las cuestiones relacionadas con el movimiento.

Durante el paso "Mover unidades", el jugador puede efectuar una o las dos acciones siguientes:

- Mover unidades aliadas de una o varias zonas del Planeta activo a una o varias zonas del mismo.
- Transportar unidades aliadas de una o varias zonas de Planetas adyacentes a una o varias zonas del Planeta activo (ver "Transporte de unidades" en la página siguiente).

Importante: La Orden de Movilización permite a un jugador mover unidades **sobre** el Planeta activo, así como transportar unidades **hacia** el Planeta activo. Sin embargo, no se pueden transportar unidades **desde** el Planeta activo a otro Planeta. En otras palabras, todas las unidades que un jugador desplace mediante una Orden de Movilización deberán terminar su movimiento en zonas del Planeta activo.

RUTAS DE NAVEGACIÓN DE EJE Z

COLOCACIÓN DE TRANSPORTES EN RUTAS DE NAVEGACIÓN DE EJE Z

En términos de juego, dos Planetas conectados mediante una ruta de navegación de eje Z se consideran adyacentes, como si estuvieran conectados por una ruta normal. Los jugadores también pueden construir Transportes y depositarlos en estas rutas. *En lo referente a las reglas del juego, no existe diferencia alguna entre las rutas de navegación normales y las de eje Z.*

La diferencia entre ambos tipos de rutas es meramente *práctica*. Dado que las rutas de navegación de eje Z están representadas físicamente por dos piezas de cartón distintas, cuando un jugador construye un Transporte en una de ellas dispone de dos extremos en los que colocar la ficha de Transporte.

En aras de la consistencia, cada vez que un jugador deba colocar un Transporte en una ruta de navegación de eje Z, **deberá poner la ficha de Transporte en el extremo "grande" de la ruta**.

"ADVERTENCIAS" EN LAS RUTAS DE NAVEGACIÓN DE EJE Z

Cuando se construye un Transporte sobre una ruta de navegación de eje Z, **debe darse la vuelta al extremo "pequeño" de la ruta para dejar al descubierto su cara de "advertencia"**. Si posteriormente todos los Transportes del extremo grande de una ruta de navegación de eje Z son destruidos, se le puede volver a dar la vuelta a su cara "normal".

La cara normal (a la izquierda) y la de advertencia (a la derecha) de una ruta de navegación de eje Z.

Esto es tan sólo una mera ayuda visual. Darle la vuelta a las rutas de navegación no sirve más que para recordar que no están vacías, y que podría producirse una invasión por esa dirección.

También hay que destacar que el color de las flechas de cada uno de los extremos de una ruta de navegación de eje Z *no tiene relación alguna con el color de las piezas de cada jugador*. Así, las flechas verdes o azules de una ruta de navegación sólo sirven para identificar las partes que la componen, no que la facción de la Supermente (que tiene unidades verdes) o la de Jim Raynor (que tiene unidades azules) la controlen en modo alguno.

CONSEJO

Recuerda que, durante la fase de Planificación, podrás asignar Órdenes a) a cualquier Planeta en el que tengas al menos una unidad o Base, o b) a cualquier Planeta adyacente a uno en el que tengas una Base o unidad. Así, durante la fase de Planificación podrías colocar una Orden de Construcción en un Planeta adyacente en el que no tengas unidades, para luego asignarle una Orden de Movilización en un momento posterior de la misma fase. De este modo podrías trasladar al Planeta una o varias unidades del Planeta adyacente, ya que la Orden de Movilización habría quedado encima de la de Construcción; y luego ésta última te permitiría construir una Base en él. ¡Siempre, claro está, que tus adversarios no interfieran en tus elaborados planes!

RESTRICCIÓN: ENTRAR EN UNA ZONA ENEMIGA

Si un jugador resuelve una Orden de Movilización, puede mover (o transportar) a sus unidades a cualquier cantidad de zonas desocupadas o aliadas del Planeta activo, **pero sólo a *una* zona enemiga**.

Por lo tanto, el jugador activo sólo podrá iniciar una batalla con cada una de sus Órdenes de Movilización.

TRANSPORTE DE UNIDADES

Los Transportes sirven de "puentes" entre Planetas. Si hay dos Planetas conectados mediante una ruta de navegación, **todo jugador que tenga un Transporte en dicha ruta podrá utilizar una de sus Órdenes de Movilización para trasladar sus unidades de uno de los Planetas adyacentes al otro**. Pero si un jugador carece de tal Transporte, no podrá efectuar estos movimientos interplanetarios.

Para transportar una unidad, basta con llevarla de cualquier zona del Planeta adyacente a cualquier otra zona del Planeta activo. No obstante, es preciso recordar que sólo se pueden transportar unidades **hacia** el Planeta en el que se ha ejecutado la Orden de Movilización (es decir, el Planeta activo).

LÍMITES A LAS UNIDADES DURANTE EL MOVIMIENTO

Del mismo modo que cuando se colocan nuevas unidades sobre el tablero, los jugadores deben acatar los límites a las unidades durante la resolución de una Orden de Movilización. La cantidad de unidades presentes en una zona planetaria no puede exceder el número de iconos amarillos dibujados en ella.

Existe una importante excepción a esta regla: **se puede superar el límite a las unidades de una zona planetaria cuando se va a comenzar una batalla**. Si un jugador mueve o transporta unidades a una zona ocupada por unidades enemigas (es decir, lanza un ataque contra ellas), podrá trasladar *tantas unidades como el límite de la zona **más dos***. Es preciso señalar que las unidades defensoras (las que ya estaban presentes en esa zona) no cuentan de cara al límite a las unidades del atacante.

Ejemplo: Un jugador Zerg desea atacar una zona ocupada por los Protoss. El límite a las unidades en la zona es de 3. El jugador Zerg, que va a iniciar una batalla, puede llevar hasta 5 unidades a la zona conflictiva. Para más información sobre las batallas, consulta la sección "Combate" (páginas 26-33).

CONSEJO

Como el jugador atacante puede superar el límite a las unidades de una zona planetaria concreta, siempre podrá llevar más unidades a la batalla que el defensor. Es preciso tener esto en cuenta a la hora de planificar las defensas planetarias.

ORDEN DE INVESTIGACIÓN

Ficha de Orden normal de Investigación

Los jugadores utilizan las Órdenes de Investigación para adquirir cartas de Evento, Combate y Tecnología, que les proporcionan diversos beneficios.

Importante: Para ejecutar una Orden de Investigación, un jugador debe tener una Base en el Planeta activo.

SECUENCIA DE LA ORDEN DE INVESTIGACIÓN

Cuando un jugador ejecuta una Orden de Investigación, debe seguir estos pasos en el orden establecido:

1. Robar una carta de Evento (obligatorio)
2. Robar 3 cartas de Combate (opcional)
3. Adquirir Tecnología (opcional)
4. Barajar el mazo de Combate (si se ha adquirido alguna Tecnología)

1. Robar una carta de Evento. Como primer paso de la resolución de una Orden de Investigación, el jugador inicial **debe** robar una carta de Evento de la parte superior del mazo de Evento y colocarla boca abajo frente a él **sin mirarla**. Es aconsejable que se meta parte de la carta bajo la hoja de facción para recordar que no puede leerse hasta el paso 8 de la fase de Reagrupación.

2. Robar 3 cartas de Combate. A continuación, el jugador activo puede robar 3 cartas de Combate de la parte superior del mazo correspondiente y colocarlas en su mano de cartas de Combate.

3. Adquirir Tecnología. El jugador activo puede examinar su mazo de Tecnología y comprar **una** de ellas. Es preciso señalar que hay **múltiples copias** de la mayoría de las cartas de Tecnología del mazo de cada jugador. La cantidad de cartas que representan una Tecnología concreta está indicada por el número de puntos que aparecen en la parte inferior de cada carta; si hay dos puntos, significa que el mazo de Tecnología contiene dos copias de esa carta. Cuando un jugador adquiere una Tecnología, obtiene **todas las cartas de Tecnología del mismo nombre** de su mazo de Tecnología (pero sólo pagará el coste en recursos equivalente a una de ellas).

La cantidad de puntos que hay en la parte inferior de cada carta de Tecnología indica el número de copias iguales que hay en el mazo.

SI SE ACABAN LAS CARTAS DE COMBATE

Si un jugador llegase a robar la última carta de su mazo de Combate, deberá barajar de inmediato todas sus cartas de Combate descartadas y formar un nuevo mazo con ellas (y luego, si fuera necesario, tendría que robar las cartas que le faltasen por recibir).

Ejemplo: Un jugador Protoss está adquiriendo Tecnologías. Tras buscar en su mazo de Tecnología, elige el "Campo de estasis", por lo que coge todas las copias de dicha carta que hay en su mazo. Sin embargo, sólo paga una vez el coste en recursos del "Campo de estasis" (en este caso, 1 de mineral y 2 de gas).

Después de seleccionar la Tecnología que desea adquirir, el jugador activo debe anunciar al resto de jugadores su decisión y explicar sus efectos. A no ser que sus textos indiquen lo contrario, todas las cartas adquiridas se añaden al mazo de Combate del jugador activo.

Importante: Las cartas de Tecnología que se hayan añadido a un mazo de Combate pasan a considerarse cartas de Combate.

CONSEJO

Para acelerar el ritmo de juego, y si todos los jugadores están de acuerdo, el próximo jugador puede comenzar a resolver su siguiente Orden mientras el jugador activo se piensa qué carta de Tecnología adquirir.

4. Barajar el mazo de Combate. Por último, si el jugador activo ha adquirido cartas de Tecnología para su mazo de Combate, deberá barajar éste **incluyendo en él todas las cartas de Combate descartadas previamente**, formando así un nuevo mazo de Combate.

Nota: Si el jugador activo no ha adquirido Tecnologías, o si éstas se han colocado en su zona de juego (y no en su mazo de Combate), **no tendrá que barajar** su mazo de Combate.

CONSEJO

El mazo de Evento sirve como "reloj" de la partida. Los jugadores pueden acelerar o retrasar el final de la partida mediante la asignación de Órdenes que les permitan robar más o menos cartas de Evento. Por ejemplo, un jugador que vaya ganando podría colocar más Órdenes de Investigación que de las demás, o incluso optar por robar cartas de Evento en lugar de ejecutar otras Órdenes; de este modo llegará más rápidamente a la Etapa III.

COMBATE

Si bien acumular recursos, mejorar las Bases, investigar Tecnologías y construir nuevas unidades son elementos esenciales de *SCJT*, las perspectivas de victoria de un jugador dependen en gran medida de la eficacia con que utilice sus unidades en combate.

FUNDAMENTOS DEL COMBATE

En esta sección se ofrece un amplio resumen de los principios básicos empleados para resolver batallas en *SCJT*. Más adelante se dan reglas detalladas sobre el mecanismo de los combates, pero primero es necesario familiarizarse con los conceptos que se explican en esta sección de "formación básica".

INICIO DE UNA BATALLA

Cuando el jugador activo entra en una zona planetaria ocupada por unidades enemigas (ejecutando una Orden de Movilización), ha iniciado una **batalla**. El jugador activo es el **atacante**, mientras que el jugador cuyas unidades están siendo atacadas es el **defensor**. Cada batalla consiste en una determinada cantidad de **escaramuzas**, en las que las unidades de cada jugador intentarán destruirse entre sí. Cada escaramuza se resuelve mediante el uso de cartas de Combate.

FIN DE UNA BATALLA

Cuando todas las escaramuzas de una batalla se hayan resuelto, ésta habrá finalizado. Si no quedan unidades defensoras en la zona, el atacante habrá vencido. Pero si aún queda alguna unidad defensora, será el defensor quien haya obtenido la victoria y todas las unidades atacantes supervivientes deberán **retirarse**.

DETERMINACIÓN DE ESCARAMUZAS

Cuando se produce una batalla, el atacante debe coger todas las unidades situadas en la zona del conflicto (tanto las del atacante como las del defensor) y disponerlas en una serie de **escaramuzas** en cualquier lugar apropiado de la superficie de juego. Cada escaramuza representa un enfrentamiento individual dentro de la batalla.

Para determinar una escaramuza, el atacante debe emparejar **una** unidad atacante con **una** unidad defensora. Ninguna unidad puede formar parte de más de una escaramuza, y el atacante siempre debe hacer todas las escaramuzas posibles. Así, siempre habrá tantas escaramuzas como unidades en el bando de menor tamaño (a no ser que alguna de las unidades de dicho bando posea la palabra clave **Auxiliar**; ver páginas 38-39).

Nótese que, a no ser que atacante y defensor tengan igual número de unidades en la zona del conflicto, al bando más numeroso siempre le sobrarán unidades después de efectuar estos emparejamientos. Las unidades sobrantes se consideran "unidades de apoyo" y su uso se explica más abajo.

Ejemplo: La facción de la Supermente (Zerg) mueve 4 unidades a una zona ocupada por 2 unidades de la facción de Arcturus Mengsk (Terran).

La batalla consistirá en 2 escaramuzas, ya que el jugador atacante debe hacer todos los emparejamientos posibles. El jugador atacante podría disponer las escaramuzas de la siguiente forma:

Un Zergling acaba emparejado con un Murciélago de Fuego, y un Ultralisco se enfrentará a un Tanque de asedio. Sobran 2 Zerglings, que participarán en la batalla como unidades de apoyo.

PRIMERA LÍNEA Y UNIDADES DE APOYO

Las unidades enfrentadas que el atacante no haya asignado inicialmente a ninguna escaramuza se denominan **unidades de apoyo** (las unidades que *sí* fueron asignadas reciben el nombre de **unidades de primera línea**).

Una vez que el atacante haya formado las parejas que librarán la escaramuza (definiendo con ello qué unidades estarán en primera línea y cuáles prestarán apoyo), el jugador que controle a las unidades de apoyo (si las hay) deberá elegir a qué escaramuza se unirá cada una de ellas. De este modo, las unidades de apoyo se asignan de una en una a cualquiera de las escaramuzas formadas, ya sea todas a la misma, o repartidas de la forma que desee el jugador.

Una unidad de apoyo añade su **valor de apoyo** al valor de ataque de la unidad aliada de primera línea que participe en la escaramuza. Los valores de apoyo de las distintas unidades se muestran en sus correspondientes hojas de facción.

El valor de apoyo de una unidad viene indicado en su hoja de personaje.

Importante: Un jugador **debe asignar todas** sus unidades de apoyo a las escaramuzas. Es decir, *todas* las unidades de una batalla deben tomar parte en una de sus escaramuzas, ya sea en primera línea o como unidad de apoyo. Éstas últimas se pueden asignar a cualquier escaramuza o combinación de escaramuzas, *siempre y cuando todas sean asignadas.* Así, un jugador podría asignar todas sus unidades de apoyo a una única escaramuza, o bien repartirlas entre varias.

Normalmente sólo habrá unidades de apoyo en uno de los bandos de una batalla. La única excepción a este caso se da cuando ambos jugadores poseen unidades con la palabra clave **Auxiliar** (ver páginas 38-39).

Ejemplo (continuación del anterior): El jugador atacante cuenta con 2 unidades de apoyo Zerglings. Podría asignar ambas a una de las escaramuzas, o bien una a cada una de ellas.

La Supermente decide apoyar ambas escaramuzas, por lo que la disposición de las unidades quedaría como sigue:

Un Zergling de apoyo y otro de primera línea se enfrentan en una escaramuza contra un Murciélago de Fuego, mientras que otro Zergling apoya a un Ultralisco de primera línea contra un Tanque de asedio. Como los Zerglings tienen un valor de apoyo de 1, cada una de las unidades de apoyo añadirá 1 punto a la fuerza de ataque final de la Supermente en cada escaramuza.

Importante: Como el atacante puede llevar más unidades a la batalla que el defensor (ya que puede superar en 2 el límite a las unidades de la zona), las unidades de apoyo pertenecerán al atacante en la mayoría de los casos. No obstante, es posible que el defensor cuente con unidades de apoyo si el jugador activo decide atacar con menos unidades que él. **Aunque es el atacante quien decide siempre cómo emparejar las unidades atacantes y defensoras en primera línea, cada jugador asigna sus propias unidades de apoyo a las escaramuzas**.

CARTAS DE COMBATE

Tras haber determinado las escaramuzas de una batalla, los jugadores enfrentados utilizan cartas de Combate para resolver cada una de ellas.

El mazo de Combate de un jugador está formado por dos tipos distintos de cartas de Combate: las normales y las de refuerzo.

Cartas de Combate normales de cada una de las seis facciones.

CARTAS DE COMBATE NORMALES

Las cartas de Combate normales son las más habituales en un mazo de Combate. Cuando todas las unidades hayan sido asignadas a escaramuzas, cada jugador deberá colocar **una única carta de Combate normal boca abajo en cada una** de las escaramuzas de la batalla. Esta carta determinará el valor de combate básico de las unidades del jugador en esa escaramuza (y a veces también les concederá capacidades especiales).

CARTAS DE COMBATE DE REFUERZO

Las cartas de Combate de refuerzo tienen un uso distinto al de las cartas de Combate normales. Una carta de Combate de refuerzo sólo pude jugarse en una escaramuza **junto a** una carta de Combate normal, y otorga algún tipo de ventaja (por ejemplo, incrementando el valor de combate o proporcionando capacidades especiales).

Para más información sobre los diversos elementos de las cartas de Combate normales y de refuerzo, consulta el diagrama "Elementos de una carta de Combate/Tecnología" (página 28) antes de continuar.

ELEMENTOS DE UNA CARTA DE COMBATE/TECNOLOGÍA

1. Valores de ataque: Si la unidad de primera línea de la escaramuza es una de las indicadas por los iconos de unidad de la carta de Combate jugada para ella, el jugador que la controla podrá usar el **valor de ataque más alto** de la carta (el número rojo más grande) para la escaramuza. En caso contrario, deberá utilizar el **valor de ataque más bajo** (el número rojo más pequeño). Este número impreso (el mayor o el menor) será el valor de ataque básico del jugador para la escaramuza.

2. Valores de defensa: Como ocurre con el valor de ataque, si la unidad de primera línea de la escaramuza es una de las indicadas por los iconos de unidad de la carta de Combate jugada para ella, el jugador que la controla podrá usar el **valor de defensa más alto** de la carta (el número verde más grande) para la escaramuza. En caso contrario, deberá utilizar el **valor de defensa más bajo** (el número verde más pequeño). Este número impreso (el mayor o el menor) será el valor de defensa básico del jugador para la escaramuza.

3. Iconos de unidad: Estos iconos representan las unidades asociadas a la carta de Combate.

4. Capacidad especial: Si la unidad de primera línea de la escaramuza es una de las indicadas por los iconos de unidad de la carta de Combate jugada para ella, deberá utilizar toda capacidad especial indicada en la carta. Las capacidades especiales de muchas cartas de Combate vienen dadas mediante **palabras clave**, que se describen al completo en las páginas 38-39.

5. Números de carta: Estos dos números distinguen las cartas de Combate de un jugador entre sí. El primero es el número asignado a la carta, mientras que el segundo es la cantidad de cartas que hay en ese mazo de Combate inicial del jugador.

6. Símbolo de refuerzo: Si la carta contiene este símbolo, se trata de una **carta de Combate de refuerzo**. Al colocar la carta de Combate obligatoria en una escaramuza, el jugador puede jugar **una** carta de Combate de refuerzo al mismo tiempo para complementar a la primera.

7. Icono de apoyo especializado: Este icono sólo aparece en las cartas de Combate de refuerzo, y siempre asociado a uno o varios de sus iconos de unidad. La presencia de este icono simplemente indica que la capacidad especial de esa carta de Combate de refuerzo podrá utilizarse si la unidad en cuestión está en primera línea **o es una unidad de apoyo** en la escaramuza. Por ejemplo, la capacidad especial de la carta de Combate de refuerzo de la ilustración podrá usarse si el jugador tiene un Espectro o un Fantasma en la escaramuza, ya sea como unidad de primera línea o de apoyo.

8. Nombre de la carta de Tecnología: El nombre (o tipo) de una carta de Tecnología determina qué cartas recibirá el jugador cuando la adquiera. Una vez obtenidas, el jugador recibirá todas las cartas de su mazo que lleven el mismo nombre.

9. Cantidad de cartas de Tecnología: Estos puntos indican la cantidad de cartas de Tecnología similares que hay en el mazo del jugador.

10. Coste de la carta de Tecnología: El coste equivale a la cantidad de mineral y/o gas que debe recolectar el jugador para adquirir esta carta.

11. Icono de carta de Tecnología: Este icono aparece en todas las cartas de Tecnología, y sirve para distinguirlas de las cartas de Combate.

RESOLUCIÓN DE BATALLAS

Ahora que has leído la sección "Fundamentos del combate", ya conoces los principios básicos de las batallas en *SCJT*. La sección siguiente describe más detalladamente cómo resolver una de estas batallas.

PRELUDIO A LA BATALLA

Tal y como se ha mencionado anteriormente, todas las batallas se libran a consecuencia de que el jugador activo haya ejecutado una Orden de Movilización y llevado sus unidades a una zona ocupada por unidades enemigas. Esta zona recibe el nombre de **zona conflictiva**.

Cuando el jugador activo haya completado el movimiento permitido por la Orden de Movilización (ver "Orden de Movilización", páginas 23-25), si ha generado una zona conflictiva tendrá lugar una batalla en ella.

Las batallas se resuelven siguiendo estos pasos:

1. Colocar 1 ficha de Orden en la zona conflictiva
2. Usar capacidades de "comienzo de la batalla"
3. Robar cartas de Combate
4. El atacante determina las escaramuzas
5. Asignar unidades de apoyo
6. Colocar cartas de Combate
7. Resolver escaramuzas
8. Resolver daño extendido
9. Resolver retiradas

A continuación se describen con más detalle cada uno de estos pasos:

1. COLOCAR 1 FICHA DE ORDEN EN LA ZONA CONFLICTIVA

En primer lugar, el jugador activo (atacante) retira su Orden de Movilización de la pila de Órdenes y la coloca boca arriba sobre la zona conflictiva. Como los dos jugadores van a sacar sus unidades de esta zona del tablero, la ficha de Orden les servirá para recordar dónde está teniendo lugar la batalla.

2. USAR CAPACIDADES DE "COMIENZO DE LA BATALLA"

Algunas capacidades especiales contienen la expresión "al comienzo de la batalla". Durante este paso, el atacante podrá usar **una** de estas capacidades en primer lugar, y luego el defensor podrá usar **otra**.

Aunque un jugador posea varias capacidades de "comienzo de la batalla", *sólo podrá usar **una** de ellas en cada batalla*.

3. ROBAR CARTAS DE COMBATE

El atacante roba **tres** (3) cartas de Combate y las añade a su mano. A continuación, el defensor roba **una** (1) carta de Combate y la añade a su mano.

4. EL ATACANTE DETERMINA LAS ESCARAMUZAS

Tal y como se describió en la sección "Determinación de escaramuzas" (página 26), el atacante coge todas las unidades de la zona conflictiva y crea una serie de combinaciones para escaramuzas, emparejando cada una de sus unidades con una de las unidades del defensor. Las dos unidades emparejadas (una atacante y una defensora) se denominan **unidades de primera línea**. En otras palabras, es el **atacante** quien decide qué unidades se enfrentarán entre sí en primera línea en cada una de las escaramuzas de la batalla.

5. ASIGNAR UNIDADES DE APOYO

Cuando el atacante haya determinado las escaramuzas de la batalla, todas las unidades que hayan sobrado (denominadas **unidades de apoyo**) se asignan a las diversas escaramuzas a elección de sus respectivos propietarios.

Si ambos jugadores tienen unidades de apoyo para una batalla (podría darse el caso a consecuencia de ciertas capacidades especiales), el atacante asignará sus unidades en primer lugar, y después el defensor hará otro tanto.

Importante: Si un jugador tiene unidades de apoyo, **deberá** asignar todas estas unidades a sus escaramuzas. **Todas las unidades que participen en una batalla deberán formar parte de una escaramuza, ya sea como unidades de primera línea o como unidades de apoyo**.

6. COLOCAR CARTAS DE COMBATE

Una vez decidida la composición de las escaramuzas de la batalla, ambos jugadores juegan sus cartas de Combate en cada una de estas escaramuzas, de la siguiente forma:

1. En primer lugar, el atacante coloca una o dos cartas de Combate **boca abajo** junto a **cada** escaramuza (si juega dos cartas, una de ellas **debe** ser una carta de Combate normal, y la otra **debe** ser una carta de Combate de refuerzo).

2. Después, el defensor coloca una o dos cartas de Combate **boca abajo** junto a **cada** escaramuza (si juega dos cartas, una de ellas **debe** ser una carta de Combate normal, y la otra **debe** ser una carta de Combate de refuerzo).

Ejemplo (continuación del anterior): Volviendo a nuestro ejemplo previo, la Supermente ataca a las tropas de Arcturus Mengsk en una batalla compuesta por 2 escaramuzas. Tras estudiar sus cartas, el jugador que lleva la Supermente decide jugar una carta de Ultralisco 8/9 boca abajo para su Ultralisco de primera línea, y una carta de Zergling 4/5 boca abajo para su Zergling de primera línea.

Después, el jugador Terran defensor coloca sus cartas de Combate en ambas escaramuzas, tras lo cual la batalla se presenta tal que así:

¿UNA O DOS CARTAS DE COMBATE?

Como se ha descrito más arriba, cada jugador **debe** asignar una carta de Combate normal boca abajo a cada escaramuza. Si algún jugador desea jugar una segunda carta sobre una escaramuza, **deberá** ser forzosamente una carta de Combate de refuerzo.

REVELAR CARTAS DE REFUERZO

Cuando se juegan cartas de Combate de refuerzo, se deben aplicar las reglas siguientes.

COMPROBAR SI ES APLICABLE

Si un jugador usa una carta de Combate de refuerzo junto a su carta de Combate normal, tan pronto se ponen al descubierto las cartas se debe comprobar si alguno de los iconos de unidad de la carta de Combate de refuerzo se corresponde con la unidad de primera línea de la escaramuza. En caso negativo, la carta de Combate de refuerzo se descarta sin ningún efecto.

Excepción: Algunas cartas de Combate de refuerzo presentan un icono de apoyo especializado junto al icono de unidad (ver "Icono de apoyo especializado", página 40). Si éste es el caso, la carta de Combate de refuerzo permanecerá en juego si la unidad de primera línea **o una de las unidades de apoyo** se corresponde con el icono de unidad designada como apoyo especializado.

CAPACIDADES DE REFUERZO Y UNIDADES DESTRUIDAS

Si una carta de Combate de refuerzo no se descarta tras comprobar que es aplicable, su capacidad especial se aplicará a lo largo de toda la batalla, sea cual sea el destino de las unidades de esa escaramuza.

Ejemplo: Arcturus Mengsk tiene un Espectro apoyado por una Nave científica en una escaramuza contra un enemigo. Además de su carta de Combate normal, decide jugar una carta de "Irradiar", que le proporciona ***daño extendido*** *siempre que haya una Nave científica presente (y la hay). Incluso aunque la Nave científica de Arcturus sea destruida posteriormente en la escaramuza, la carta de "Irradiar" permanecerá activa. En otras palabras, Arcturus no perderá los beneficios de la carta "Irradiar" si su Nave científica es destruida después de confirmar que la carta es aplicable.*

CARTAS DE REFUERZO "VIUDAS"

A veces, un jugador puede asignar a una escaramuza una única carta de Combate de refuerzo en lugar de una carta de Combate normal. Esto puede ocurrir por error, aunque lo más frecuente es que se deba a que el jugador ha optado por jugar una carta directamente de su mazo de Combate. En cualquier caso, la carta de Combate de refuerzo se descarta en el momento en que se pone al descubierto y se sustituye por otra carta robada de la parte superior del mazo de Combate del jugador. Si la segunda carta robada también resulta ser de refuerzo, se descartará y se robará de nuevo, y así hasta que se saque una carta de Combate normal.

CONSEJO

Como el atacante debe colocar primero sus cartas, el defensor sabrá si va a usar una carta de Combate de refuerzo en cualquier escaramuza (más que nada porque podrá ver si ha jugado una o dos cartas).

ROBAR CARTAS DE COMBATE EN UNA BATALLA

Normalmente, para asignar cartas de Combate a una escaramuza, cada jugador elige de su mano la que más le convenga. Pero si no está conforme con sus cartas, o si no le queda ninguna en la mano, puede optar por robar la primera carta de su mazo de Combate. Si decide hacerlo, **no podrá** mirar la carta robada; se limitará a robarla y colocarla boca abajo junto a la escaramuza, sin mirarla.

Ejemplo: El defensor tiene 2 cartas de Combate normales en su mano, y hay 4 escaramuzas en la batalla. Al menos para 2 de ellas se verá obligado a jugar una carta de Combate robada directamente de su mazo de Combate.

Se puede optar por esta alternativa en cualquiera de (o todas) las escaramuzas de una batalla, pero sólo se podrá colocar **una carta** en cada escaramuza. **No se puede** jugar una carta directamente del mazo de Combate y luego añadir una carta de Combate de refuerzo de la mano.

CONSEJO

Si piensas que vas a perder una escaramuza, puedes elegir jugar una carta directamente de tu mazo de Combate para no desperdiciar cartas de tu mano en una batalla perdida.

7. RESOLVER ESCARAMUZAS

Las escaramuzas se resuelven de una en una. El atacante elige cuál de ellas resolver primero; una vez resuelta, deberá decidir cuál será la segunda, y así sucesivamente hasta que todas las escaramuzas hayan sido resueltas.

Para resolver una escaramuza hay que seguir estos pasos:

A. Revelar las cartas

B. Comparar valores de ataque y defensa

C. Destruir unidades y proceder al descarte

A) REVELAR LAS CARTAS

Se da la vuelta simultáneamente a todas las cartas de Combate (las del atacante y las del defensor) asignadas a la esca-

CÁLCULO DEL VALOR DE COMBATE FINAL

7 + 1 + 1 = 9

En esta escaramuza, el Tanque de asedio de primera línea de Arcturus Mengsk recibe el apoyo de un Soldado. Arcturus ha jugado una carta de Goliat + Tanque de asedio de 7/8. Como esta carta se corresponde con su unidad de primera línea, cuenta con ataque 7 y defensa 8. El texto de su carta de Combate dice: "Si tu unidad de primera línea es un Tanque de asedio, ganas +1 al ataque". Lo es, por lo que Arcturus recibe un +1 a su valor de ataque. Por último, señala que su Soldado tiene un valor de apoyo de +1 al ataque, lo que hace un total de ataque 9 y defensa 8.

ramuza y se dejan boca arriba. Si una de las cartas descubiertas es una carta de Combate de refuerzo, puede que se deban aplicar ciertas reglas especiales. Para más detalles, consulta el recuadro "Revelar cartas de refuerzo".

B) COMPARAR VALORES DE ATAQUE Y DEFENSA

Tras dejar al descubierto las cartas de Combate, ambos jugadores calculan sus valores finales de ataque y defensa para la escaramuza. Estos valores son la suma de los siguientes valores, puntuaciones y bonificaciones, cada uno de los cuales se describe con más detalle a continuación.

1. Los valores de ataque y defensa más altos o más bajos de los indicados en la carta de Combate (ver más abajo)
2. Bonificaciones otorgadas por las capacidades especiales descritas en la carta de Combate normal.
3. Bonificaciones otorgadas por una carta de Combate de refuerzo.
4. Valor de apoyo combinado de las unidades de apoyo.

Valores más altos o más bajos: Si uno de los iconos de unidad de la carta de Combate se corresponde con la unidad de primera línea, el jugador utiliza los valores **más altos** de ataque y defensa de la carta (los números de mayor tamaño). Si ninguno de los iconos de la carta se corresponde con la unidad de primera línea del jugador, deberá utilizar los valores **más bajos** de ataque y defensa de la carta (los números de menor tamaño). Para más información, consulta el recuadro "Elementos de una carta de Combate/Tecnología" (página 28).

Capacidades especiales de las cartas de Combate normales: Si uno de los iconos de la carta de Combate normal de un jugador se corresponde con su unidad de primera línea, deberá usar la capacidad especial indicada en la carta (si la hay). De este modo, muchas cartas de Combate conceden bonificaciones especiales a los valores de ataque o defensa del jugador, o bien proporcionan otros efectos útiles. Si ninguno de los iconos de unidad de la carta de Combate del jugador se corresponde con su unidad de primera línea, las capacidades especiales que posea la carta se ignoran.

Capacidades especiales de las cartas de Combate de refuerzo: Por cada carta de Combate de refuerzo que se haya jugado y que tenga un icono correspondiente a la unidad de primera línea del jugador, se aplicará la capacidad especial descrita en su texto. Si ninguno de los iconos se corresponde, la carta de Combate de refuerzo se descarta sin efecto, a no ser que también tenga un icono de apoyo especializado (ver "Icono de apoyo especializado" en la página 40).

Unidades de apoyo: Cada unidad de apoyo que participe en la escaramuza añade su valor de apoyo (u otros efectos) al valor de ataque del jugador. El valor de apoyo de cada unidad viene indicado en la hoja de facción del jugador que la controla.

Importante: Todas las capacidades de las cartas de Combate se activan normalmente durante este paso, a no ser que se especifique otro momento para ello (ver "Momento de uso de las cartas de Combate", página 32).

MOMENTO DE USO DE LAS CARTAS DE COMBATE

Algunas cartas de Combate (y otras capacidades) especifican el momento concreto en que se deben resolver sus efectos. Esta indicación viene dada en cursiva al comienzo del cuerpo de texto de la carta.

Ejemplo: El texto de la carta Terran "Arma nuclear" especifica que debe resolverse "al final del paso de Destrucción de unidades". Esto significa que, en lugar de resolver la carta de Combate durante el paso de Comparar valores de ataque y defensa, deberá resolverse al final del paso de Destruir unidades y proceder al descarte.

Si dos jugadores poseen habilidades que deben resolverse simultáneamente durante el combate, las del atacante se resuelven antes que las del defensor.

En cualquier otro momento de la partida, si varios jugadores activan capacidades al mismo tiempo, siempre se resolverán siguiendo el orden de las agujas del reloj a partir del jugador inicial; cada jugador deberá resolver todas sus capacidades antes de pasar al siguiente.

En ambas situaciones, si un jugador tiene que resolver varias capacidades al mismo tiempo, podrá elegir el orden en que lo hará.

Nota: "Comparar valores de ataque y defensa" es el único paso en el que los jugadores deben comprobar si los iconos de sus cartas de Combate se corresponden con sus unidades de primera línea. Una vez identificados los valores operativos de ataque y defensa y las capacidades que los modifiquen, permanecerán en efecto tal y como se han calculado hasta el final de la escaramuza, incluso aunque las unidades correspondientes sean eliminadas antes de resolverla por completo.

C) DESTRUIR UNIDADES Y PROCEDER AL DESCARTE

Cuando ambos jugadores hayan calculado sus valores finales de ataque y defensa, cada uno de ellos deberá comparar su valor de ataque final con el valor de defensa final de su adversario. Si el valor de ataque final **es igual o superior al valor de defensa final del adversario, la unidad de primera línea enemiga es destruida**.

Así, las tres posibles consecuencias de una escaramuza son: a) ambos jugadores destruyen una unidad, b) ninguno de los jugadores logra destruir una unidad, o c) un jugador destruye una unidad.

Las unidades destruidas se retiran del tablero y se devuelven al montón de unidades no utilizadas del jugador.

Excepción: Tal y como se explica más adelante, ciertas unidades son "aéreas" y otras "terrestres". Esto afecta a las unidades que son destruidas durante este paso (si alguna lo es). Las reglas para unidades aéreas y terrestres se explican con detalle en la sección "Unidades terrestres contra aéreas" (páginas 33-34).

DESCARTAR CARTAS DE COMBATE

Cada vez que se descarten cartas de Combate durante una batalla, deben colocarse boca arriba junto al mazo de Combate de su propietario formando un mazo de descartes.

Sólo hay dos motivos para que el mazo de descartes de un jugador vuelva a mezclarse con su mazo de Combate: 1) cuando robe la última carta de su mazo de Combate, o 2) cuando adquiera una nueva Tecnología y deba barajar las cartas de Tecnología con su mazo de Combate.

De este modo, si un jugador utiliza una carta de Combate en una batalla, puede que no vuelva a verla en un buen rato.

Por último, todas las cartas de Combate jugadas para resolver la escaramuza se descartan.

Excepción: Las cartas con capacidad de **daño extendido** que se hayan activado durante la batalla (ver a continuación) no se descartan.

Nota: En las cartas de Combate se suele hacer referencia a este paso como "Destrucción de unidades".

8. RESOLVER DAÑO EXTENDIDO

Una vez resueltas todas las escaramuzas, se determinan las posibles bajas causadas por las cartas con daño extendido que hayan sido activadas. Para más información, consulta la sección "Daño extendido" (páginas 39-40).

9. RESOLVER RETIRADAS

Después de determinar los posibles daños extendidos, todas las unidades que hayan sobrevivido se devuelven a la zona conflictiva del tablero, con una de las siguientes consecuencias:

- *Todas las unidades defensoras han sido destruidas, y la zona está ocupada únicamente por unidades atacantes.* El jugador activo ha tenido éxito en su ataque, y el jugador derrotado perderá la carta de Recurso de la zona al final de la ronda de juego. Si el número de unidades atacantes sobrepasa el límite a las unidades de la zona planetaria, el jugador atacante deberá retirar las unidades sobrantes (a su elección). Las retiradas se explican más abajo.
- *Todas las unidades atacantes han sido destruidas, y aún queda una o más unidades defensoras en la zona.* El defensor ha salido victorioso de la batalla. No hay consecuencias adicionales.

CÁLCULO DE LA FUERZA SUFICIENTE

El jugador Terran ha usado una carta de Combate con un valor de ataque de 9. Como no hay modificadores adicionales, su valor de ataque final es de 9. Al ser mayor que el valor de defensa final del jugador Zerg, que es de 6, se considera que el jugador Terran posee "fuerza suficiente".

Por otro lado, el valor de ataque final del jugador Zerg es inferior al valor de defensa final del jugador Terran, por lo que no tiene fuerza suficiente.

- *Todas las unidades que han participado en la batalla, tanto atacantes como defensoras, han sido destruidas, y la zona conflictiva ha quedado desocupada*. El defensor ha protegido su territorio con éxito, pero a un alto precio, y conservará la carta de Recurso de la zona a no ser que algún otro suceso le prive de ella antes de la fase de Reagrupación.
- *Tanto atacantes como defensores han sobrevivido a la batalla*. El ataque no ha logrado socavar las defensas de la zona, por lo que todas las unidades atacantes deberán retirarse de ella. La única excepción a esta situación se da cuando todas las unidades defensoras restantes son unidades "Auxiliares" (ver páginas 38-39), en cuyo caso el atacante obtiene la victoria y será el defensor quien deba retirarse de la zona conflictiva.

Si un jugador se ve obligado a retirarse al final de una batalla, deberá desplazar todas sus unidades supervivientes a una **única** zona aliada o desocupada del Planeta activo, *o bien* a una **única** zona aliada o desocupada de un Planeta adyacente (siempre que tenga un Transporte en la ruta de navegación que lo conecte con él). Toda unidad que no pueda retirarse es destruida. Por ejemplo, una unidad no podría retirarse si no hubiera ninguna zona disponible para ello, o si la cantidad de unidades a retirar sobrepasara el límite a las unidades de las zonas disponibles.

CONSEJO

Antes de atacar, asegúrate de que haya una zona apta para retirada cerca de tu objetivo. De lo contrario, si pierdes la batalla también perderías todas tus unidades supervivientes.

Una vez resueltas las retiradas, se da por finalizada la batalla. Se quita la ficha de Orden del jugador activo de la zona conflictiva, y se prosigue con la fase de Ejecución.

OTRAS REGLAS

Las secciones siguientes contienen reglas de *SCJT* que aún no se han cubierto.

UNIDADES TERRESTRES CONTRA AÉREAS

En *SCJT*, cada unidad pertenece a uno de estos dos **tipos**: **unidad terrestre** o **unidad aérea**.

Las figuras de las unidades aéreas se hallan a cierta altura sobre peanas transparentes, mientras que las peanas de las terrestres son opacas. Además, las unidades aéreas presentan un cielo estrellado en la zona de "tipo de unidad y ataque" de los iconos de resumen de unidades (ver diagrama "La hoja de facción", página 13). Por el contrario, las unidades terrestres tienen una textura rocosa.

La textura rocosa y el cielo estrellado designan a las unidades terrestres y aéreas, respectivamente.

Además, cada una de las unidades de *SCJT* posee **capacidades de combate** que determinan si puede atacar (y por tanto destruir) a unidades terrestres, unidades aéreas, ambas o ninguna. Las capacidades de combate de una unidad vienen dadas por los iconos que aparecen sobre el cielo estrellado o la textura rocosa que definen el tipo de unidad (ver más arriba). Una torreta de tanque indica que la unidad puede atacar a unidades terrestres, mientras que el fuego antiaéreo indica que puede atacar a unidades aéreas. La presencia de ambos iconos significa que la unidad puede atacar a ambos tipos de unidades, mientras que la ausencia de ambos señala la imposibilidad de atacar a ninguno de los dos.

Capacidad de ataque terrestre

Capacidad de ataque aéreo

Juntos, los factores del tipo de unidad y la capacidad de combate determinan qué unidades pueden destruir a otras en las escaramuzas,

EFECTO DE LA CAPACIDAD DE COMBATE Y LOS TIPOS DE UNIDAD

Durante la resolución de una escaramuza, los efectos de los tipos y capacidades de combate de las unidades implicadas dependerán de si la unidad en cuestión es de primera línea o de apoyo.

EFECTOS DE LA CAPACIDAD DE COMBATE DE UNA UNIDAD DE PRIMERA LÍNEA

Si a la hora de resolver una escaramuza el valor de ataque final de un jugador es igual o superior al valor de defensa final del enemigo, se dice que el ataque posee "fuerza suficiente", lo que significa que normalmente podrá destruir una unidad enemiga en la escaramuza. Sin embargo, los tipos, capacidades de combate y ubicaciones de las unidades implicadas afectarán a cuál de ellas es destruida. Los siguientes factores afectan a esta determinación, y deben tenerse en cuenta durante el paso de "Destruir unidades y proceder al descarte" de la resolución de una escaramuza.

- Si un jugador tiene fuerza suficiente y la capacidad de combate de su unidad de primera línea le permite atacar a la unidad de primera línea del adversario, ésta es destruida (en las reglas de combate y el ejemplo de las páginas 26-33 se ha asumido que así es).
- Si un jugador tiene fuerza suficiente, pero la capacidad de combate de su unidad de primera línea **no le permite** atacar a la unidad de primera línea del adversario, pero sí a una de las unidades de apoyo enemigas de la misma escaramuza, será ésta la destruida. Si varias de las unidades de apoyo son objetivos válidos, el jugador que las controla decidirá cuál de ellas es destruida.
- Si un jugador tiene fuerza suficiente, pero la capacidad de combate de su unidad de primera línea no le permite atacar ni a la unidad de primera línea enemiga ni a ninguna de las de apoyo, ninguna de las unidades enemigas será destruida.

EFECTOS DE LA CAPACIDAD DE COMBATE DE UNA UNIDAD DE APOYO

Tal y como se ha explicado en la sección "Comparar valores de ataque y defensa" (página 31), una unidad de apoyo añade su valor de apoyo al valor de ataque final del jugador que la controla para la escaramuza en la que participa. Sin embargo, *esto sólo es posible si la unidad de apoyo tiene capacidad para atacar a la unidad de primera línea enemiga de dicha escaramuza*. Si la unidad de apoyo no puede atacar a la unidad de primera línea enemiga, *no añadirá* su valor de apoyo al valor de ataque final de su propietario.

En otras palabras, si una unidad de apoyo se añade a una escaramuza, pero no puede atacar al tipo de unidad de la unidad de primera línea enemiga, su valor de apoyo se ignora (es decir, no se añade al valor de ataque final).

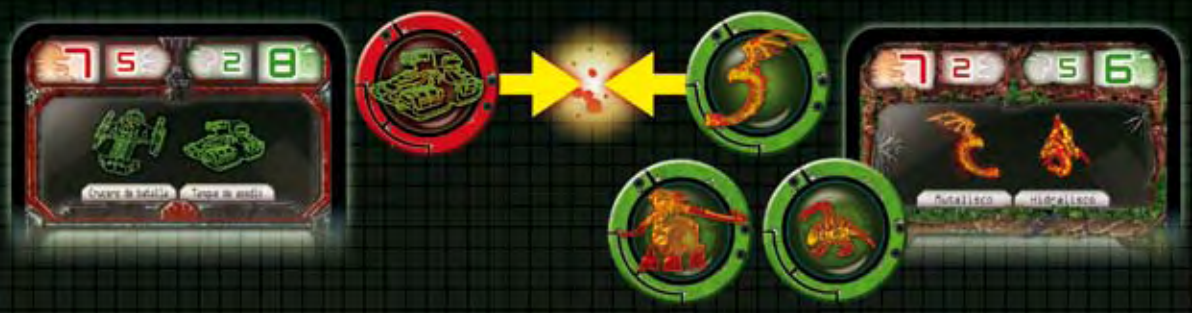
No obstante, incluso aunque no pueda atacar a la unidad de primera línea enemiga, la unidad de apoyo sigue considerándose parte de la escaramuza a todos los demás efectos.

EJEMPLO DE EFECTO DE LAS CAPACIDADES DE ATAQUE

El jugador Terran ha usado una carta de Combate con un valor de ataque de 7. Su valor de ataque final es 7, superior al valor de defensa final de su adversario (6), por lo que tiene fuerza suficiente. Como el Mutalisco es una unidad aérea, y el Tanque de asedio Terran no puede atacar a este tipo de unidades, el Mutalisco no es destruido. Es más, como el jugador Zerg no ha asignado unidades de apoyo a la escaramuza, ninguna de sus unidades es destruida.

Por otro lado, el valor de ataque final del jugador Zerg es inferior al valor de defensa final del jugador Terran, por lo que se considera que no tiene fuerza suficiente.

DESTRUCCIÓN DE UNA UNIDAD DE APOYO



El jugador Terran ha usado una carta de Combate con un valor de ataque de 7. Su valor de ataque final es 7, superior al valor de defensa final de su adversario (6), por lo que tiene fuerza suficiente. Como el Mutalisco es una unidad aérea, y el Tanque de asedio Terran no puede atacar a este tipo de unidades, el Mutalisco no es destruido. Sin embargo, el Tanque de asedio sí puede atacar al Zergling y al Ultralisco que el jugador Zerg tiene como unidades de apoyo, por lo que éste deberá elegir cuál de ellos es destruido. Decide sacrificar al Zergling.

Por otro lado, tanto el Zergling como el Ultralisco del jugador Zerg pueden atacar a unidades terrestres, y el Tanque de asedio de primera línea del jugador Terran lo es, por lo que ambos añaden sus valores de apoyo al valor de ataque final del jugador Zerg (ver más abajo), para un total de 10, por lo que tiene fuerza suficiente. Como el Mutalisco de primera línea del jugador Zerg puede atacar a unidades terrestres, y el Tanque de asedio del jugador Terran lo es, éste resulta destruido.

CAPACIDADES DE COMBATE DE UNIDADES DE APOYO

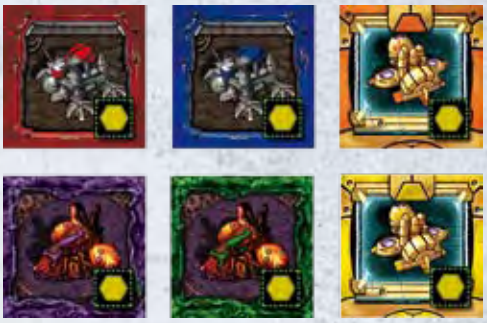
El Soldado de primera línea del jugador Terran recibe apoyo de un Murciélago de Fuego. Como la unidad de primera línea del jugador Zerg es aérea, y el Murciélago de Fuego no puede atacar a este tipo de unidades, éste no añade su valor de apoyo al valor de ataque final del jugador Terran.

Por lo tanto, el valor de ataque final del jugador Terran es de 5, lo que no basta para destruir al Mutalisco Zerg (ya que su valor de defensa final es de 6).

ÓRDENES ESPECIALES

Fichas de Orden especial

La construcción de Módulos de Investigación y Desarrollo permite a los jugadores utilizar **Órdenes especiales**, versiones más eficaces y flexibles que sus contrapartidas normales. Durante la fase de Planificación, **un jugador puede colocar tantas fichas de Orden especial como Módulos de Investigación y Desarrollo haya construido** sobre su hoja de facción (pero aun así no podrá asignar más de 4 Órdenes, entre normales y especiales).



Módulos de Investigación y Desarrollo de las seis facciones.

Nota: Como no hay ninguna facción que empiece la partida con Módulos de Investigación y Desarrollo, ningún jugador podrá usar fichas de Orden especial durante la primera ronda de juego.

Las Órdenes especiales añaden *capacidades adicionales que sustituyen e incrementan* las capacidades básicas de sus contrapartidas normales. Por ejemplo, un jugador que ejecute una Orden especial de Construcción podrá hacer lo mismo que con una Orden normal, además de tener acceso a las capacidades adicionales que proporciona por ser especial.

ORDEN ESPECIAL DE CONSTRUCCIÓN

La Orden especial de Construcción otorga dos capacidades más, aparte de las que ofrece la normal:

- Mientras el jugador activo esté ejecutando una Orden especial de Construcción, su límite a la construcción de unidades aumenta en 1.
- Al ejecutar una Orden especial de Construcción, el jugador activo recibe un descuento de 1 recurso (de gas o mineral) aplicable al coste normal de una sola unidad, Base, Transporte, Edificio o Módulo. Este descuento sólo se aplica a **uno** de los elementos adquiridos.

Ejemplo: El jugador que lleva la facción de Arcturus Mengsk utiliza una Orden especial de Construcción. Primero construye un Transporte, cubriendo su coste en recursos (1 de mineral). El límite actual a la construcción de unidades de Arcturus es de 2, pero construye 2 Soldados y 1 Goliat, lo que es válido porque la Orden especial de Construcción aumenta su límite de 2 a 3. El jugador paga un total de 2 de mineral por los Soldados, y luego decide aprovechar el descuento único que ofrece la Orden especial para reducir el coste normal en gas del Goliat (su coste normal es de 2 de mineral y 1 de gas, pero Mengsk anda escaso del segundo y paga tan sólo 2 de mineral).

ORDEN ESPECIAL DE MOVILIZACIÓN

Además de las capacidades que otorga una Orden normal de Movilización, la especial proporciona los siguientes beneficios adicionales:

- Si el jugador activo inicia una batalla mientras ejecuta una Orden especial de Movilización, podrá robar 2 cartas de Combate adicionales durante el paso 3 de la resolución de la batalla (para un total de 5 cartas). Además, sumará +1 a su valor de ataque final en cada una de las escaramuzas de dicha batalla.

ELEMENTOS DE UNA FICHA DE EDIFICIO

1. Nivel: El nivel del Edificio se muestra en el anverso y el reverso de la ficha. No se podrá construir el Edificio a no ser que sea de primer nivel o que ya se haya construido previamente un Edificio del mismo tipo y de un nivel inmediatamente inferior.

2. Tipo de Edificio: Cada tipo de Edificio se diferencia por una imagen única en el centro del anverso y el reverso de su ficha. El tipo de Edificio sirve para saber dónde ha de colocarse en la hoja de facción.

3. Unidades permitidas: La unidad o unidades que permite construir este Edificio a su propietario. Cualquier unidad que aparezca en esta zona de la ficha podrá ser construida mediante el uso de una Orden de Construcción.

4. Coste del Edificio: La cantidad de gas y minerales que deben recolectarse para poder construir este Edificio.

EJEMPLO DE CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS Y MÓDULOS

El jugador que lleva al indómito Arcturus Mengsk decide expandir su Base. Como hasta este momento no ha adquirido ningún Edificio, en su hoja de facción sólo aparecen los Barracones de primer nivel impresos por defecto, así como 2 espacios vacíos para Edificios. Por tanto, puede construir unos Barracones de segundo nivel, una Fábrica de primer nivel o un Astropuerto de primer nivel. También puede construir un único Módulo como parte de la misma Orden de Construcción. Decide adquirir un Astropuerto de primer nivel y un Módulo de Apoyo aéreo. Tras pagar el coste en recursos del Edificio y el Módulo, coge sus fichas y las coloca en los espacios correspondientes. Cuando ejecute su próxima Orden de Construcción, podrá optar por adquirir unos Barracones de segundo nivel, una Fábrica de primer nivel o un Astropuerto de segundo nivel.

ORDEN ESPECIAL DE INVESTIGACIÓN

Además de las capacidades que otorga una Orden normal de Investigación, la especial proporciona dos beneficios adicionales distintos. El jugador activo debe elegir **uno u otro** de estos beneficios tras resolver el efecto que tendría una Orden normal de Investigación (pero antes de añadir ninguna de las cartas de Tecnología adquiridas a su mazo de Combate). Los beneficios adicionales de una Orden especial de Investigación son:

- Roba 1 carta de Evento adicional.

o bien

- Si el jugador ha adquirido una nueva Tecnología para añadir a su mazo de Combate, podrá añadir una de las correspondientes cartas de Tecnología a su mano en vez de mezclarla con su mazo de Combate (tras lo cual toda carta de Tecnología restante se barajará con su mazo de Combate como es habitual).

Ejemplo: El jugador que lleva la facción de Arcturus Mengsk utiliza una Orden especial de Investigación. Primero roba 3 cartas de Combate y las deja en su mano, luego roba 1 carta de Evento y la deja boca abajo sin mirarla, medio metida bajo su hoja de facción. A continuación examina su mazo de Tecnología y decide adquirir "Minas araña". Paga el coste en recursos de la carta (0 de mineral y 1 de gas) y coge todas las cartas de "Minas araña" de su mazo de Tecnología. Llegado este momento, debe tomar una decisión. Podría colocar una de las dos cartas de "Minas araña" directamente en su mano y mezclar las demás con su mazo de Combate, o bien robar una carta de Evento adicional. El jugador decide robar otra carta de Evento y la guarda a medio meter bajo su hoja de facción, sin mirarla. Después baraja sus dos cartas de "Minas araña", sus cartas de Combate descartadas y el resto de su mazo de Combate, formando así un nuevo mazo de Combate.

CONSTRUCCIÓN DE EDIFICIOS

Los Edificios son una parte integral de *SCJT*. Cada facción puede construir **Edificios** de tres **tipos** distintos. Cuando se construye un Edificio, se coloca su ficha en el espacio de la hoja de facción en el que aparezca dibujado.

Los Edificios de *SCJT* tienen un **nivel**; un Edificio puede ser de primer nivel, de segundo nivel o de tercer nivel. Algunos tipos de Edificios están disponibles en estos tres niveles; otros son sólo de primer nivel, o únicamente de primer y segundo nivel.

La primera vez que un jugador adquiere un Edificio de un tipo concreto, debe construir su versión de primer nivel. Los niveles posteriores de ese mismo Edificio pueden adquirirse más tarde mediante futuras Órdenes de Construcción, momento en que sus fichas se colocan directamente sobre las fichas de Edificio similares (pero de menor nivel) que haya en la hoja de facción del jugador. No se pueden "saltar" niveles; es decir, no se puede cubrir un Edificio de primer nivel directamente con un Edificio de tercer nivel sin haber adquirido antes el correspondiente Edificio de segundo nivel.

Cada facción comienza la partida con un único Edificio de primer nivel ya dibujado en su hoja de facción (para indicar que lo tiene desde el principio). Si un jugador adquiere el Edificio de segundo nivel del mismo tipo, sólo tiene que colocar su ficha en el espacio ocupado por el dibujo del Edificio de primer nivel.

UNIDADES CON REQUISITOS TECNOLÓGICOS

Para poder construir el Guardián Zerg y el Arconte Protoss, los jugadores que los controlan deben adquirir primero ciertas Tecnologías. Las unidades con estas condiciones previas reciben el nombre de **unidades con requisitos tecnológicos**, y pueden identificarse fácilmente por las palabras "Requiere Tecnología" que aparecen junto a su información de unidad en la hoja de facción. Una vez adquirida la Tecnología correspondiente, estas unidades podrán construirse en **cualquier** Planeta (**incluso aunque no haya una Base en él**) mediante una Orden de Construcción, tal y como se describe en la carta de Tecnología concreta.

En estas cartas de Tecnología puede leerse que, para construir unidades con requisitos tecnológicos, el jugador debe destruir una o varias unidades aliadas concretas existentes como "coste" adicional de la construcción de la nueva unidad. Por "existentes" se entiende que sólo puede destruirse una unidad **que ya estuviera presente en el Planeta activo** antes de ejecutar la Orden de Construcción. Una vez hecho esto, la recién creada unidad con requisito tecnológico podrá colocarse en la zona planetaria que ocupase cualquiera de las unidades que ha sido sacrificada para permitir su creación. Las unidades con requisitos tecnológicos cuentan de cara al límite de construcción de unidades.

Ejemplo: El jugador que lleva la facción de Aldaris desea construir un Arconte. Ya ha adquirido la tecnología "Convocar Arconte", en la que dice "Ya puedes construir Arcontes pagando 1 de gas y destruyendo 2 Altos Templarios aliados en el Planeta activo". Durante la resolución de una Orden de Construcción en un Planeta, destruye 2 Altos Templarios (que puede elegir libremente de cualquier zona o zonas del Planeta activo) y cubre el coste de 1 de gas. A continuación, recibe un Arconte y lo coloca en una zona ocupada previamente por uno de los Altos Templarios destruidos. Una vez construido el Arconte, continúa ejecutando su Orden de Construcción con normalidad.

EFECTOS Y CAPACIDADES

Muchas cartas, unidades, Edificios e incluso facciones disponen de capacidades especiales. En la mayoría de los casos estas capacidades no necesitan explicación, pero todas ellas se rigen por las siguientes reglas.

Es preciso señalar que las capacidades especiales proporcionadas por cartas de Combate sólo duran hasta el final de la escaramuza. En otras palabras, si una unidad consigue Camuflaje a raíz del uso de una carta de Combate, sólo podrá utilizar esta capacidad durante la presente escaramuza.

PALABRAS CLAVE

En su mayoría, las capacidades especiales se describen completamente en el cuerpo de texto del componente en el que aparecen (como una carta, o la hoja de facción). Sin embargo, algunas de ellas suelen abreviarse mediante un **símbolo** o **palabra clave**. A continuación se explica cómo resolver los efectos de estos símbolos y palabras clave.

"CAMUFLAJE"

Cuando una unidad con la palabra clave **Camuflaje** es destruida en una escaramuza, no se retira del tablero de juego como es habitual. En vez de eso, la unidad se **repliega** al final del paso de "Destruir unidades y proceder al descarte" de la resolución de escaramuzas. Esto significa que el jugador que la controla puede retirarla inmediatamente de la batalla y colocarla en una zona aliada o desocupada del Planeta activo. Si no hubiera ninguna zona disponible, o si al colocarla en ella superase su límite a las unidades, la unidad es destruida.

"DETECCIÓN"

La capacidad **Detección** anula la capacidad de C**amuflaje** de las unidades enemigas que participen en la misma escaramuza. En otras palabras, si un jugador tiene una unidad de primera línea o de apoyo con la capacidad **Detección**, no podrá utilizarse el **Camuflaje** de ninguna unidad enemiga de la misma escaramuza.

"CANCELAR"

Algunas cartas permiten **cancelar** una carta de un adversario. Esta palabra clave obliga al adversario a devolver su carta a su propio mazo de descartes sin aplicar sus efectos.

Durante la resolución de capacidades especiales de las cartas en una escaramuza, los jugadores deben resolver primero todos los efectos de **cancelar** *antes* de cualquier otra capacidad. Si ambos jugadores tienen una o más capacidades de **cancelar**, las del atacante siempre se resuelven antes que las del defensor.

*Ejemplo: El jugador que lleva la facción de Arcturus Mengsk ha atacado a la facción Protoss de Aldaris. Usa la carta de Combate de refuerzo "Onda de choque electromagnética" junto a su carta de Combate normal. El texto de la "Onda de choque electromagnética" dice así: "**Cancela** la carta de Combate de refuerzo de tu adversario".*

*El jugador que lleva a Aldaris usa la carta de Combate de refuerzo "Alucinación" junto a su carta de Combate normal. El texto de la "Alucinación" dice así: "**Cancela** la carta de Combate normal de tu adversario, que deberá jugar otra (elegida de su mano o robada directamente de su mazo)".*

*Como el jugador que lleva a Arcturus es el atacante, su capacidad de **cancelar** se resuelve antes que la de Aldaris. Así, la "Alucinación" de Aldaris se descarta antes de aplicar su efecto, por lo que Arcturus conserva su carta de Combate normal.*

"CONTRA"

Muchas cartas de Combate contienen la palabra "**contra**". Todo beneficio que preceda a esta palabra se aplicará **sólo** si la **unidad de primera línea** enemiga se corresponde con la descripción dada a continuación de la palabra **contra**. Si no se trata de la misma, la capacidad especial no tendrá ningún efecto. Por ejemplo, si la carta dice "Ganas +1 al ataque **contra** una unidad aérea", podrás añadir 1 punto a tu valor de ataque si la unidad de primera línea de tu adversario es una unidad aérea.

"AUXILIAR"

Durante la formación de escaramuzas (paso 4 de la secuencia de batalla), el atacante debe crear tantos emparejamientos como sea posible. Normalmente esto genera tantas escaramuzas como unidades tenga el bando menos numeroso; por ejemplo, si el atacante envía 4 unidades a la batalla y el defensor sólo dispone de 2, lo normal es que se formen 2 escaramuzas. El bando que esté en inferioridad numérica tampoco suele tener unidades de apoyo.

Sin embargo, las unidades con la palabra clave **Auxiliar** (que suele aparecer bajo la información de la unidad en su hoja de facción) no pueden ser designadas como unidades de primera línea en una escaramuza. Siempre actúan como unidades de apoyo, y deben mantenerse al margen de los emparejamientos iniciales para escaramuzas del atacante.

De este modo, si hay unidades con esta capacidad en sendos bandos de una batalla, ambos jugadores designarán sus unidades de apoyo. Cuando esto ocurra, el atacante asignará sus unidades de apoyo a las escaramuzas en primer lugar, y luego el defensor hará otro tanto.

Excepción: Si todas las unidades que tiene un jugador para una batalla concreta poseen la palabra clave **Auxiliar**, dicho jugador deberá elegir **una** de ellas como unidad de primera línea. Por lo tanto, una batalla así sólo tendría una escaramuza. Las demás unidades auxiliares del jugador serán unidades de apoyo para esa única escaramuza.

"GANAR"

Muchas cartas de Combate especifican que un jugador recibe una cantidad concreta de puntos de ataque y/o defensa. A veces se requiere alguna condición previa (por ejemplo, que la unidad de primera línea del jugador sea de un tipo concreto) para poder obtener esta bonificación.

Por ejemplo, una carta de Combate Terran dice así: "Si tu unidad de primera línea es un Tanque de asedio, ganas +1 al ataque". Esto quiere decir que si la unidad de primera línea del jugador es un Tanque de asedio, podrá añadir 1 punto a su valor de ataque total (cuando esté resolviendo las capacidades de las cartas).

"DEVOLVER AL MAZO DE TECNOLOGÍA"

Algunas cartas de Tecnología especifican que han de devolverse al mazo de Tecnología de su propietario una vez usadas. Esto quiere decir que, en vez de colocarla en el mazo de descartes al final de la escaramuza, el jugador ha de devolverla a su mazo de Tecnología. Si desea volver a adquirirla más adelante, deberá utilizar una Orden de Investigación y seguir las reglas normales de uso de dicha Orden.

"COLÓCALA EN TU ZONA DE JUEGO"

Algunas cartas de Tecnología especifican que deben colocarse en la zona de juego del jugador que las ha usado. Cuando se adquieren, estas cartas no se añaden al mazo de Combate como es habitual, sino que se colocan boca arriba frente al jugador que las ha adquirido. Las cartas colocadas en la zona de juego de un jugador son muy poderosas, ya que éste no tiene que esperar a robarlas de su mazo de Combate para poder beneficiarse de sus efectos, sino que se activan cuando y como se especifique en el texto de la carta.

"DAÑO EXTENDIDO"

Algunas cartas de Combate tienen la palabra clave **daño extendido**. A diferencia de la mayoría de las capacidades, el daño extendido no se resuelve durante una escaramuza individual, sino que se va acumulando a lo largo de todas las escaramuzas de una batalla y luego se resuelve al final de la misma.

ACTIVACIÓN DEL DAÑO EXTENDIDO

El **daño extendido** de una carta sólo entra en efecto si es **activado**. Esto ocurre cuando un bando con una carta de Combate en la que aparezca esta capacidad destruye al menos a una de las unidades enemigas durante el paso de "Destrucción de unidades" de la escaramuza a la que se ha asignado la carta, incluso aunque algunas o todas las unidades aliadas resulten destruidas en ella.

En otras palabras, si una unidad enemiga es destruida durante la resolución de una escaramuza, todas las cartas aliadas que posean la palabra clave **daño extendido** serán activadas. Así, si la carta de Combate normal *y* la carta de Combate de refuerzo de un jugador presentan la capacidad **daño extendido**, la destrucción de una única unidad enemiga en la escaramuza activará *ambas* cartas de **daño extendido**.

Las cartas de **daño extendido** activadas se colocan boca arriba junto a la batalla para llevar la cuenta del número de **daños extendidos** que se han activado. Las cartas de **daño extendido** que no sean activadas se descartan de la forma habitual.

*Ejemplo 1: Arcturus Mengsk libra una batalla contra la Supermente. En una de sus escaramuzas, Arcturus envía un Tanque de asedio apoyado por un Soldado contra uno de los Ultraliscos de la Supermente. El jugador que lleva a Arcturus juega una carta de Combate con un icono de Tanque de asedio y la capacidad **daño extendido**. Durante la resolución de la escaramuza, tanto el ataque Terran como el Zerg emplean fuerza suficiente, por lo que el Tanque de asedio y el Ultralisco son destruidos. Como el jugador que lleva a Arcturus ha destruido una unidad enemiga en la escaramuza, su carta de **daño extendido** se activa y se coloca boca arriba sobre la mesa, para resolverla al final de la batalla.*

*Cabe señalar que si la Supermente hubiera usado también una carta de **daño extendido**, también habría sido activada, ya que el Tanque de asedio Terran ha sido destruido. De este modo, es posible que ambos jugadores activen cartas de **daño extendido** en la misma escaramuza.*

*Ejemplo 2: Aldaris despliega un Incursor apoyado por un Alto Templario contra uno de los Zerglings de la Supermente. El jugador que lleva a Aldaris utiliza una carta de Combate normal con un icono de Incursor y la capacidad **daño extendido**. Además, decide jugar la carta de Combate de refuerzo "Tormenta psiónica", que también presenta la palabra clave **daño extendido**. El Zergling es destruido en la escaramuza, por lo que ambas cartas de **daño extendido** de Aldaris son activadas y se colocan boca arriba para resolverlas al final de la batalla.*

DAÑO EXTENDIDO Y CAMUFLAJE

Destruir a una unidad camuflada en una escaramuza **sí activa** el daño extendido, incluso aunque dicha unidad se repliegue de la batalla en lugar de ser destruida.

*Ejemplo: Un Tanque de asedio Terran se halla enzarzado en una escaramuza contra el Hidralisco de un adversario. El jugador Terran utiliza una carta de Combate con un icono de Tanque de asedio y la palabra clave **daño extendido**. El jugador Zerg juega la carta de Combate "Enterrarse", que concede Camuflaje a su Hidralisco. El Tanque de asedio destruye al Hidralisco durante la resolución de la escaramuza, pero como éste estaba camuflado, el jugador Zerg lo repliega a una zona aliada en vez de destruirlo. No obstante, la carta de **daño extendido** del jugador Terran se activa igualmente y se coloca boca arriba para resolverla al final de la batalla.*

Recuerda que la capacidad de Camuflaje sólo permite a una unidad replegarse si es destruida durante una escaramuza, y no durante el paso de Resolver daño extendido de una batalla.

RESOLUCIÓN DEL DAÑO EXTENDIDO

El **daño extendido** se resuelve durante el paso de "Resolver daño extendido" de la secuencia de combate. Por cada carta de **daño extendido** activada de un jugador, su adversario deberá elegir y destruir una de sus unidades enemigas que haya sobrevivido a las escaramuzas de la batalla. El atacante será el primero en elegir y destruir unidades afectadas por el **daño extendido**, seguido del defensor.

La palabra clave **daño extendido** siempre aparece seguida de la palabra "terrestre", "aéreo" o "terrestre/aéreo", indicando así el tipo de unidad al que se afectará el daño extendido. Así:

- Por cada carta de daño extendido terrestre activada, el adversario deberá destruir una unidad terrestre de su elección.
- Por cada carta de daño extendido aéreo activada, el adversario deberá destruir una unidad aérea de su elección.
- Por cada carta de daño extendido terrestre/aéreo activada, el adversario deberá destruir una unidad terrestre o una unidad aérea de su elección (una u otra).

A la hora de elegir las unidades afectadas por el daño extendido, siempre hay que destruir tantas como sea posible. Es decir, que se ha de aplicar en primer lugar el "daño extendido terrestre" y el "daño extendido aéreo" antes de resolver los "daños extendidos terrestre/aéreo".

Ejemplo. Durante el paso de "Resolver daño extendido" de una batalla, al jugador atacante le quedan 2 unidades terrestres y 1 unidad aérea. Su adversario jugó 2 cartas de daño extendido, una de daño aéreo y otra de daño terrestre/aéreo, y las dos fueron activadas durante las escaramuzas. Por tanto, el jugador atacante debe destruir 1 unidad aérea y 1 unidad terrestre. No podrá renunciar a su unidad aérea en primer lugar para encajar el daño extendido terrestre/aéreo, ya que de ese modo no quedarían unidades que destruir a consecuencia del daño extendido aéreo.

Después de resolver una carta de **daño extendido**, se coloca en el mazo de descartes de su propietario.

ICONO DE APOYO ESPECIALIZADO

Este icono sólo aparece en las cartas de Combate de refuerzo, y siempre combinado con uno (o varios) de los iconos de unidad de la carta. La presencia de este icono indica que la capacidad especial de la carta podrá utilizarse si la unidad señalada es la unidad de primera línea *o bien* una unidad de apoyo en esa escaramuza. Por ejemplo, una carta de Combate de refuerzo que tenga la imagen mostrada más abajo podrá utilizarse siempre que el jugador tenga un Fantasma presente en la escaramuza, ya sea como unidad de primera línea o como unidad de apoyo.

Icono de unidad con el icono de apoyo especializado

EFECTOS DE LOS MÓDULOS

Hay tres tipos de Módulos en *SCJT*: Módulos de **Depósito de suministros**, Módulos de **Investigación y Desarrollo** y Módulos de **Apoyo aéreo**.

Un jugador sólo puede construir tantos Módulos como espacios disponibles para los mismos en su hoja de facción (varían según la raza). Para más información, consulta el recuadro "La hoja de facción" (página 13).

EL MÓDULO DE DEPÓSITO DE SUMINISTROS

Módulos de Depósito de suministros de las facciones Terran y Protoss (los Zerg carecen de ellos).

Los Depósitos de suministros incrementan el límite a la construcción de unidades de sus propietarios. Por cada Módulo de Depósito de suministros que haya construido un jugador sobre su hoja de facción, su límite a la construcción de unidades aumenta en 1.

Ejemplo: El límite inicial a la construcción de unidades de Arcturus Mengsk es de 2. En un momento posterior de la partida construye 2 Depósitos de suministros; cada uno de ellos aumenta en 1 su límite a la construcción de unidades. Así, tras edificar el segundo, el límite a la construcción de unidades de Arcturus se ha visto incrementado a 4, lo que significa que puede crear hasta 4 unidades con cada Orden de Construcción.

LÍMITE A LA CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES DE LOS ZERG

Cabe destacar que las dos facciones Zerg carecen de Módulos de Depósito de suministros. En su lugar, tal y como aparece explicado en sus respectivas hojas de facción, los Zerg pueden incrementar su límite a la construcción de unidades adquiriendo nuevos tipos de Edificios. El límite a la construcción de unidades de un jugador Zerg es igual al doble de la cantidad de tipos de Edificios distintos que haya sobre su hoja de facción. (**Importante:** esto sólo se aplica a **tipos de Edificios** distintos; múltiples niveles de un mismo tipo de Edificio no incrementan el límite a la construcción de unidades de una facción Zerg). Al igual que las demás, cada facción Zerg comienza la partida con un Edificio ya dibujado en su hoja de facción, por lo que el límite inicial a la construcción de unidades de los Zerg es de 2.

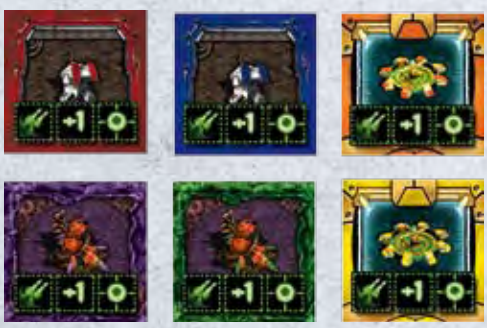
En caso de que un jugador Zerg construya los 3 tipos de Edificios disponibles en su hoja de facción, su límite a la construcción de unidades aumenta a 6 (2 por cada tipo de Edificio).

EL MÓDULO DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Módulos de Investigación y Desarrollo.

Los Módulos de Investigación y Desarrollo permiten a los jugadores utilizar Órdenes especiales. Durante la fase de Planificación, un jugador puede asignar tantas Órdenes especiales como Módulos de Investigación y Desarrollo tenga construidos sobre su hoja de facción. Recuerda, no obstante, que nunca se pueden asignar más de 4 Órdenes durante cada fase de Planificación.

EL MÓDULO DE APOYO AÉREO



Módulos de Apoyo aéreo de las tres razas.

El Módulo de Apoyo aéreo concede al propietario tres importantes beneficios:

Icono de Detección de Camuflaje

Detección de Camuflaje: Todas las unidades del jugador que estén en la misma zona planetaria que una de sus Bases adquieren la capacidad **Detección**.

Icono de defensas antiaéreas

Defensas antiaéreas: Si se produce una batalla en una zona planetaria ocupada por una de las Bases del jugador, éste recibe un +1 a su valor de ataque para todas las escaramuzas cuya unidad de primera línea enemiga sea una unidad aérea.

Icono de defensa orbital limitada

Defensa orbital limitada: Los adversarios no podrán transportar a sus unidades a través de rutas de navegación (desde otro Planeta) directamente a una zona ocupada por una de las Bases del jugador. Temáticamente, este beneficio representa la capacidad de las Bases de abatir a los transportes que entren en el espacio aéreo del jugador.

Sin embargo, los adversarios **pueden** transportar unidades a otras zonas del Planeta activo. Es más, toda unidad enemiga **que ya esté** en el Planeta activo podrá entrar sin problemas en una zona ocupada por una Base con defensa orbital limitada.

El jugador Zerg no puede transportar unidades a una zona ocupada por una Base si el jugador Terran ha adquirido un Módulo de Apoyo aéreo. No obstante, el jugador Zerg sí puede transportar unidades a las demás zonas del mismo Planeta, y además cualquiera de las unidades que ya tenga en él sí podrán entrar en la zona ocupada por la Base del jugador Terran.

CONSEJO

El Módulo de Apoyo aéreo es un buen método para evitar ataques sorpresa contra tus Bases. Eso sí, no olvides que la defensa orbital limitada del Módulo sólo te protegerá contra los ataques lanzados por unidades desde Planetas adyacentes, no de las que ya estén en el mismo Planeta que tu Base.

LA HOJA DE REFERENCIA

El reverso de la hoja de referencia enumera todos los valores de combate medios de las unidades de *SCJT*. Gracias a ella, los jugadores pueden hacerse una idea de las capacidades de todas las unidades del juego. Esta referencia es una excelente herramienta que ayuda a tomar decisiones cruciales en las batallas. En el recuadro "Valores medios de las unidades" tienes un desglose de la información contenida en la hoja de referencia.

VALORES MEDIOS DE LAS UNIDADES

1. Nombre e imagen de la unidad: El nombre y la imagen de la unidad se usan para identificar a qué unidad corresponde la información.

2. Ataque medio: El valor medio de ataque de la unidad es el promedio de todas las cartas de Combate normales que contengan su icono. Este promedio no incluye las cartas de Combate de refuerzo ni las cartas de Tecnología.

3. Defensa media: El valor medio de defensa de la unidad es el promedio de todas las cartas de Combate normales que contengan su icono. Este promedio no incluye las cartas de Combate de refuerzo ni las cartas de Tecnología.

4. Tipos de tecnologías: Aquí se indica la cantidad de tecnologías distintas relacionadas con la unidad.

5. Auxiliar: Si la unidad posee la capacidad **Auxiliar**, se indicará aquí. Es importante recordar que las unidades dotadas de esta capacidad no poseen valores medios de ataque o defensa, pues no aparecen en ninguna carta de Combate normal. Debido a esto, las unidades auxiliares que estén en primera línea de una batalla siempre utilizarán los valores más bajos de las cartas de Combate.

VARIANTES DE JUEGO

Cuando ya dominéis las reglas básicas de *StarCraft: El juego de tablero*, podéis probar estas variantes avanzadas para añadir una nueva dimensión a vuestras partidas.

VARIANTE DE CONQUISTA GALÁCTICA

Esta variante es ideal para los jugadores que deseen prolongar la partida hasta que sólo quede una única facción en juego. En ella los jugadores no obtienen Puntos de Conquista, y la única forma de ganar es mediante eliminación (ver "Victoria por eliminación, página 18).

Al principio de la partida, antes de preparar el mazo de cartas de Evento, se retiran del mismo las tres cartas de "El fin está próximo" y se devuelven a la caja. Posteriormente, durante la partida, cuando se robe la última carta del mazo de Evento, todas las cartas de Etapa III del montón de descartes se barajan de nuevo para formar un nuevo mazo de Evento.

La variante de conquista galáctica puede combinarse con la de juego por equipos (que se describe a continuación); basta con seguir jugando hasta que sólo quede un equipo.

VARIANTE DE JUEGO POR EQUIPOS

En partidas con 4 ó 6 jugadores, la variante de juego por equipos los divide en equipos de 2 jugadores cada uno. Cada jugador controla su propia facción, pero se considera aliado de su compañero. De este modo se puede jugar con 2 ó 3 equipos.

Los equipos se deciden antes de empezar la partida, y posteriormente se determina al azar la facción que llevará cada jugador. Obviamente, aunque dos jugadores controlen facciones pertenecientes a la misma raza, no tienen por qué ser compañeros de equipo.

Los jugadores deberían sentarse alrededor de la mesa de tal forma que los compañeros estén tan separados como sea posible. En una partida de 4 jugadores, el orden en que deben sentarse es el siguiente: jugador del equipo 1, jugador del equipo 2, jugador del equipo 1 y jugador del equipo 2. En una partida de 6 jugadores, el orden sería éste: jugador del equipo 1, jugador del equipo 2, jugador del equipo 3, jugador del equipo 1, jugador del equipo 2 y jugador del equipo 3.

Las siguientes reglas se aplican a la variante de juego por equipos:

- Ningún jugador puede atacar a un compañero de equipo ni entrar en zonas controladas por éste.
- A efectos del juego, las zonas planetarias controladas por el compañero de equipo de un jugador se consideran zonas enemigas.
- Las unidades, Bases y zonas del compañero de equipo de un jugador no cuentan de cara a su propio objetivo de victoria especial. Por ejemplo, aunque el objetivo de victoria especial de la Supermente requiere que el jugador controle Bases en tres Planetas distintos, las Bases de su compañero de equipo no se contarán entre ellas.

- Un jugador no podrá construir una Base en un Planeta si al hacerlo todas las zonas planetarias del mismo quedan ocupadas por Bases de su equipo.

Las condiciones de victoria de la variante de juego por equipos son distintas de lo habitual, tal y como se describe a continuación.

VICTORIA ESPECIAL EN JUEGO POR EQUIPOS

La partida termina cuando uno o más jugadores han conseguido sus objetivos de victoria especial durante el paso 6 de la fase de Reagrupación. Si alguno de los miembros de un equipo completa su objetivo de victoria especial, todos los jugadores que lo componen son declarados vencedores como equipo. A la hora de discutir sus estrategias, los compañeros de equipo pueden ponerse de acuerdo para centrarse en uno de sus objetivos de victoria especial y dedicarle todos sus recursos.

Si dos o más equipos consiguen una victoria especial al mismo tiempo, se decide el desempate comparando el **total** de Puntos de Conquista de cada equipo (la suma de los Puntos de Conquista de todos los jugadores que lo componen). Si también se produce un empate a Puntos de Conquista, habrá que recurrir a los procedimientos descritos en la sección "Ganar la partida" (página 17). En todos ellos, los elementos relevantes de todos los jugadores de un mismo equipo (recursos, territorios, Bases u Obreros) deben combinarse para compararlos con los del equipo o equipos empatados.

VICTORIA POR FIN DE PARTIDA EN JUEGO POR EQUIPOS

La partida termina cuando haya dos o más cartas de Evento de "El fin está próximo" en la zona de juego común al final del paso 7 de cualquier fase de Reagrupación. El equipo con mayor **total** de Puntos de Conquista (la suma de los Puntos de Conquista de todos los jugadores que lo componen) es declarado vencedor.

Excepción: Si la facción de Aldaris participa en el juego, el equipo al que pertenezca ganará automáticamente toda victoria por fin de partida (sean cuales sean los totales de Puntos de Conquista de cada equipo).

VICTORIA POR ELIMINACIÓN EN JUEGO POR EQUIPOS

La partida termina cuando todos los equipos excepto uno han sido eliminados.

VICTORIA NORMAL EN JUEGO POR EQUIPOS

La partida termina cuando uno o más equipos han acumulado un total colectivo de 30 Puntos de Conquista o más. Si la facción de Aldaris participa en el juego, este número aumenta a 40 (salvo para el equipo de Aldaris, que seguirá teniendo que acumular sólo 30).

Si hay varios equipos empatados a Puntos de Conquista al final de la partida, habrá que recurrir a los procedimientos descritos en la sección "Ganar la partida" (página 17). En todos ellos, los elementos relevantes de todos los jugadores de un mismo equipo (recursos, territorios, Bases u Obreros) deben combinarse para compararlos con los del equipo o equipos empatados.

ÍNDICE

Auxiliar (capacidad): 38–39
Camuflaje (capacidad): 38
Cartas de Combate de refuerzo: 30
Cartas de Combate, tipos: 27; elementos: 28; uso: 29;
palabras clave: 38–40; momento de uso: 32
Cartas de Evento, formación del mazo: 8;
opción de carta de Evento: 14; uso: 16;
"El fin está próximo": 16, 18
Cartas de Tecnología, desglose: 28; adquisición: 25
Combate: 26–32
Conceptos importantes: 6
Daño extendido: 39–40
Destrucción de Bases y Transportes: 15–16
Detección (capacidad): 38
Elementos de una ficha de Edificio: 36; construcción: 37;
Escaramuzas, determinación: 26; resolución: 30–31
Fase de Ejecución: 14–15
Fase de Planificación: 12–13
Fase de Reagrupación: 15–17
Fuerza suficiente: 33
Ganar la partida: 17–18; objetivo especial de Aldaris: 17
Hoja de facción: 13
Icono de apoyo especializado: 40
Límites a la construcción de unidades: 40
Límites a las unidades: 21; durante el movimiento: 25
Límites a los componentes y destrucción voluntaria: 22
Mejora de Bases: 23
Módulos: 40–41
Nombres y colores de facciones: 2
Orden de Construcción: 20–23
Orden de Investigación: 25–26
Orden de Movilización: 23–25
Órdenes bloqueadas: 15
Órdenes especiales: 36–37
Pila de Órdenes: 14
Planetas, elementos: 7;
cartas de Recurso correspondientes: 10
Preparación de la galaxia: 8–10
Preparación de la partida: 8
Puntos de Conquista, obtención: 15
Recursos permanentes: 19
Recursos, pérdida/obtención: 15–16; costes/gasto: 18–20
Referencia: 44
Retirada de una batalla: 33
Rutas de navegación de eje Z: 24;
colocación durante la preparación: 9
Rutas de navegación: 9–10
Sobreexplotación y agotamiento de recursos: 20
Transportar unidades: 24
Unidades con requisitos tecnológicos: 38
Unidades de apoyo: 26–27; capacidades de combate: 33–34
Unidades terrestres y aéreas: 33–34
Variantes de juego: 42–43
Zona de juego general: 11
Zona de juego individual: 12

REFERENCIA DE EDIFICIOS

Cada raza dispone de tres tipos distintos de Edificios, y cada uno de ellos les permite construir diferentes unidades. Todos ellos tienen sus propias ilustraciones y nombres (ver más abajo), y por ellos se les designa en estas reglas.

BARRACONES

Permite a los jugadores Terran construir Soldados, Murciélagos de Fuego y Fantasmas.

FÁBRICA

Permite a los jugadores Terran construir Buitres, Goliats y Tanques de asedio.

ASTROPUERTO

Permite a los jugadores Terran construir Espectros, Naves científicas y Cruceros de batalla.

PORTAL DE ACCESO

Permite a los jugadores Protoss construir Fanáticos, Dragones y Altos Templarios.

INSTALACIÓN DE ROBÓTICA

Permite a los jugadores Protoss construir Incursores.

PUERTA ESTELAR

Permite a los jugadores Protoss construir Exploradores, Árbitros y Portanaves.

RESERVA DE REPRODUCCIÓN

Permite a los jugadores Zerg construir Zerglings, Hidraliscos y Ultraliscos.

NIDO DE REINA

Permite a los jugadores Zerg construir Reinas y Corruptores.

PINÁCULO

Permite a los jugadores Zerg construir Atormentadores y Mutaliscos.

CRÉDITOS

Diseño: Corey Konieczka y Christian T. Petersen

Desarrollo: Corey Konieczka

Desarrollo ejecutivo: Christian T. Petersen

Redacción de reglas: Corey Koniecka, Christian T. Petersen y James Torr

Edición y revisión: Jeff Tidball, Christian T. Petersen y James Torr

Diseño gráfico: Kevin Childress, Andrew Navaro, Scott Nicely y Brian Schomburg

Dirección artística: Zoë Robinson

Ilustración de la caja: Jean-Pierre Targete

Ilustraciones de Edificios y personajes: Stacey Diana Clark, Peter Johnston, Joe Marioth, Aaron Panagos, Frank Walls y Ben Zweifel

Ilustraciones adicionales: Anders Finer

Otras ilustraciones proporcionadas por Blizzard Entertainment.

Director de producción: Richard Spicer

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Jeff "Bexley" Andrajack, Bryan Bornmueller, Maarten Bruinsma, Wilco van de Camp, Matt Carlson, Kevin Childress, Daniel Clark, Ben Daniels, Dean Davis, Connor Davis, John Goodenough, Eric Johnson, Nathan Johnson, Evan Kinne, Emily Lamberson, Gabriel Laulunen, Peggy Lee, Dan Lokemon, Emile de Maat, Rutger MacLean, Andrew Navaro, Justin Newstrum, Juriaan Peet, Gary Pressler, Brian Schomburg, Jason Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Richard Spicer, Scott Starkey, Johannes van Staveren, Jeremy Stomberg, Chris Thornton, Jeff Tidball, Robin Vincent, Bryan Wade y Remco van der Waal

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Jefe de desarrollo: Shawn Carnes

Dirección artística: Glenn Rane

Productores: Ben Brode y Sean Wang

Director de ventas y desarrollo comercial: Cory Jones

Coordinadores de ventas: Brian Hsieh y Gina Williams

Pruebas de juego: Ben Brode, Shawn Carnes, Tim Daniels, Bob Fitch, Geoff Goodman, Jonathan Mason, Stuart Massie, Justin Parker, Bob Richardson y Sean Wang

Agradecimientos: Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland-Jolly, Evelyn Fredericksen, Tim Campbell, Micky Nielsen, Peter Lee, Samwise Didier y Mark Moser

EDICIÓN EN ESPAÑOL DE EDGE ENTERTAINMENT

Traducción: Juanma Coronil • Coordinación: Darío Aguilar Pereira
Maquetación: José Luis Herrera • Diseño adicional: Edge Studio • Edición: José M. Rey

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. StarCraft y Blizzard Entertainment son marcas registradas y/o comerciales de Blizzard Entertainment, Inc. en los EEUU y en otros países. Todas las demás marcas comerciales mencionadas en este producto son propiedad de sus respectivos propietarios. Las reglas y mecánica del tablero son © Fantasy Flight Publishing, Inc.

Si buscas noticias y complementos adicionales para *StarCraft: El juego de tablero*, visítanos en:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.EDGEENT.COM

DESCENT:
VIAJE A LAS TINIEBLAS
DESCENT:
VIAJE A LAS TINIEBLAS
UN JUEGO DE TABLERO DE EXPLORACIÓN
DESCENT:
VIAJE A LAS TINIEBLAS
POZO DE LAS TINIEBLAS
EXPANSIÓN
¿PODRÁS SOBREVIVIR
A LAS TINIEBLAS?
edge®
WWW.DESCENT.EDGEENT.COM
Descent: Viaje a las Tinieblas es © y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc.
Todos los derechos reservados.

MAREA DE ACERO
MAREA DE ACERO
Juego de tablero de combate táctico de la II Guerra Mundial para 2-4 jugadores
NIVEL DE PELOTÓN
COMBATE EN LA
2ª GM
¡Más de 200 figuras de plástico de 17 modelos diferentes!

edge®
Marea de Acero es © y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc.
Todos los derechos reservados.
WWW.MAREADEACERO.EDGEENT.COM

REFERENCIA RÁPIDA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elegir al jugador inicial
2. Escoger facciones
3. Reunir los componentes de cada facción
4. Colocar el medidor de Puntos de Conquista
5. Colocar las fichas de Recurso agotado
6. Preparar el mazo de Evento
   - ***5 jugadores:***
     Se quitan 5 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II
   - ***4 jugadores:***
     Se quitan 10 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II
   - ***3 jugadores:***
     Se quitan 15 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II
   - ***2 jugadores:***
     Se quitan 20 cartas de cada uno de los grupos de Etapa I y Etapa II
7. Preparar la galaxia
8. Separar las cartas de Tecnología de las cartas de Combate
9. Robar cartas de Combate

PREPARACIÓN DE LA GALAXIA

1. Recibir planetas
2. Devolver los componentes no usados
3. Primera ronda de colocación de Planetas
4. Segunda ronda de colocación de Planetas
5. Colocar rutas de navegación de eje Z
6. Repartir cartas de Recurso
7. Colocar los ejércitos iniciales

SECUENCIA DE BATALLA

1. Colocar 1 ficha de Orden en la zona conflictiva
2. Usar capacidades de "comienzo de la batalla"
3. Robar cartas de Combate
4. El atacante determina las escaramuzas
5. Asignar unidades de apoyo
6. Colocar cartas de Combate
7. Resolver escaramuzas
8. Resolver daño extendido
9. Resolver retiradas

RESOLUCIÓN DE ESCARAMUZAS

1. Revelar las cartas
2. Comparar valores de ataque y defensa

a) Comprobar cartas de Combate normal

b) Comprobar cartas de Combate de refuerzo

c) Comprobar unidades de apoyo

3. Destruir unidades y proceder al descarte

FASE DE REAGRUPACIÓN

1. Destruir Bases y Transportes
2. Pérdida de cartas de Recurso
3. Recibir cartas de Recurso
4. Recuperar Obreros
5. Recibir Puntos de Conquista
6. Comprobar si se ha producido una victoria normal
7. Comprobar si se ha producido una victoria especial
8. Jugar cartas de Evento
9. Descartar cartas de Combate
10. Pasar la ficha de Jugador inicial

REGLAS QUE SUELEN OMITIRSE

Los jugadores novatos de *SCJT* suelen omitir o interpretar erróneamente las siguientes reglas.

- Los jugadores no pueden mirar las cartas de Evento hasta el paso 7 de la fase de Reagrupación.
- La Orden de Movilización permite a un jugador desplazar unidades **hacia** (o sobre) el Planeta al que se ha asignado (y no **desde** ese Planeta).
- Para poder ganar los Puntos de Conquista proporcionados por una zona planetaria, el jugador debe tener una Base y/o unidades en ella.
- Si un jugador pierde el control de una carta de Recurso (durante el paso 2 de la fase de Reagrupación), todos los Obreros que tuviera en ella son destruidos.
- Si un jugador tiene unidades en una zona planetaria ocupada por una Base enemiga, dicha Base es destruida durante el paso 1 de la fase de Reagrupación (y no antes).
- Las cartas de Recurso pueden sobreexplotarse para generar 1 recurso adicional (a cambio de agotar parcial o totalmente la carta).
- Cuando ejecuta una Orden de Construcción, un jugador puede crear unidades y colocarlas en cualquier zona aliada o desocupada del Planeta activo (siempre y cuando tenga una Base en él).
- El jugador activo puede optar por robar una carta de Evento en vez de resolver la Orden que acabe de poner al descubierto.
- Las rutas de navegación de eje Z pueden ser utilizadas por cualquier jugador, sea cual sea el color de sus figuras y componentes de juego.