

NUEVO MUNDO

REGLAS DE JUEGO





I INTRODUCCIÓN

Hace más de quinientos años, tres carabelas partían desde España y a través del Océano Atlántico en busca de una ruta marítima hacia las Indias Orientales. De allí provenían especias y otros productos muy codiciados en Europa por esos tiempos.

Tras una ardua travesía, el 12 de octubre del año 1492 esa expedición avistaba tierra. Un nuevo continente se sumaba al mundo conocido.

A partir de ese momento las potencias europeas iniciaron una contienda para sacar provecho del descubrimiento. Comienza entonces el desafío de navegar, explorar, construir, conquistar y descubrir este NUEVO MUNDO.

01. IDEA DEL JUEGO

Nuevo Mundo es un juego de estrategia por turnos del que participan de 2 a 5 jugadores.

Se juega sobre escenarios que simulan un área imaginaria del Golfo de México y el Caribe, donde cada jugador comanda una expedición colonizadora en América, patrocinada por un imperio europeo que ambiciona tierras, riquezas y descubrimientos. Mediante la construcción de posiciones estratégicas y la expansión de influencia, los jugadores obtienen el crédito imperial que les garantiza los recursos y favores necesarios para desarrollar su misión.

En esta ambiciosa competencia son tan válidas la cortesía y la paz como la traición y las armas.

II ELEMENTOS DEL JUEGO

01. MATERIALES

- 36 baldosas de mapa
- 1 baldosa de orden de turnos y tabla de créditos
- 5 cajas de distintos colores que contienen:
60 fichas redondas pequeñas, 10 fichas redondas grandes y 20 fichas rectangulares
- 10 barcos
- 40 cartas de descubrimientos
- 1 dado numérico
- 1 dado de colores
- 1 cono blanco
- 3 conos rojos
- 2 criptex de batalla
- 1 reglamento
- 1 anexo mapas

02. DETALLE DE LOS MAPAS

Mapa de juego

Nuevo Mundo propone que cada partida se juegue sobre un escenario distinto. El tablero de juego se sortea utilizando el dado numérico y se construye acoplando baldosas de acuerdo a las instrucciones del **Anexo mapas**. Cada tablero particular es un mapa en el que se visualizan regiones de tierra y de mar separadas por fronteras.

Tipos de regiones

- Regiones terrestres (T): separadas entre sí por fronteras terrestres.
- Regiones marítimas (M): separadas entre sí por fronteras marítimas.

Tanto en la tierra como en el mar, solo aquellas regiones que comparten un tramo de frontera son consideradas vecinas.

Tipos de costas

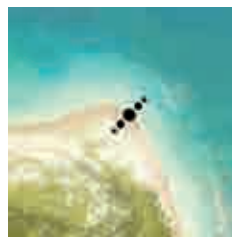
- Costas abiertas: indicadas con una flecha doble. Son el nexo tierra-agua y permiten botar barcos, embarcar y desembarcar tropas.
- Costas cerradas: sin flecha doble. Impiden al jugador acceder a tierra firme desde el mar y viceversa.



Tramo de frontera terrestre



Tramo de frontera marítima



Costa Abierta



Costa Cerrada

Nota: A los efectos de facilitar la comprensión de las ilustraciones en todo el reglamento se identifican las regiones con letras mayúsculas. En los mapas de juego las regiones carecen de denominación alguna.



Ilustración: A^T , B^T , C^T y D^T son regiones terrestres. A^T es vecina de B^T y C^T , pero no lo es de D^T . Las regiones A^M , B^M , C^M , D^M y E^M son marítimas. B^M es vecina de A^M , C^M y D^M pero no lo es de E^M .

En la isla existen sólo 2 costas abiertas, la costa A^T - A^M y la costa D^T - B^M , las restantes son cerradas.

03. DETALLE DE LAS FICHAS Y LOS BARCOS

Conquistadores

Las fichas redondas son conquistadores, en adelante llamados CQ. Los CQ tienen la capacidad de movilizar, embarcar, desembarcar, atacar y defender.



1 CQ



10 CQ

Construcciones

Las fichas rectangulares son construcciones, en adelante llamadas CA. Las CA permanecen fijas y tienen la capacidad de defender. Se necesitan 2 CA para completar la construcción de 1 asentamiento.



1 CA

Barcos

Los barcos son el medio de transporte marítimo de los CQ. Cuando los CQ se embarcan pueden acceder a cualquier isla del mapa.



1 BARCO

04. DETALLE DE LAS TARJETAS

El mazo contiene 40 tarjetas de descubrimientos clasificados en 6 rubros: Semillas y raíces, Frutos secos y hojas, Riquezas, Frutos, Culturas y Animales. El color que presenta cada tarjeta permite identificar el rubro de descubrimiento al que pertenece.

De acuerdo a la importancia del descubrimiento las tarjetas otorgan 1, 2, 3 o 4 puntos.

El jugador las obtiene:

- De la mesa, cuando construye un asentamiento.
- De manos de otro jugador, cuando destruye un asentamiento enemigo.

Detalle de las tarjetas de descubrimientos dispuestas en la mesa, junto al mapa de la partida.

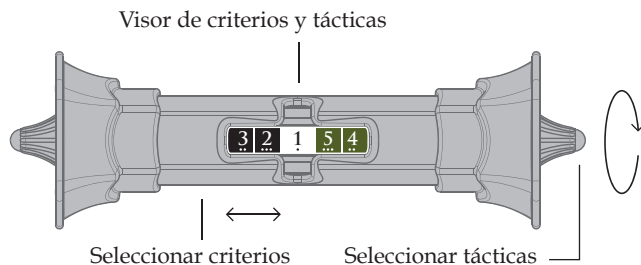


Tarjetas de 2 rubros diferentes que suman 5 puntos.

05. DETALLE DE LOS CRIPTEX

Nuevo Mundo cuenta con un sistema nuevo y exclusivo para la resolución de conflictos. Este sistema utiliza 2 elementos únicos llamados criptex.

En los criptex se identifican 3 criterios de batalla (mitad, equilibrio y doble) y 5 tácticas de combate posibles.



Detalle de un criptex con la táctica 1 seleccionada en criterio de equilibrio.

III RESUMEN DEL JUEGO

A continuación se explica la mecánica general de Nuevo Mundo, posteriormente se describen los aspectos fundamentales del juego en detalle.

01. EXPLICACIÓN GENERAL

OBJETIVO

El objetivo del juego es reunir tarjetas de descubrimientos que sumen 20 puntos o lograr coleccionar los 6 rubros de descubrimientos. Para conseguirlo, los competidores expanden sus dominios, construyen asentamientos y resuelven sus diferencias por las armas.

INICIO

Se determina el orden de juego, luego los jugadores colocan sus primeras fichas en el lugar que elijan dentro del mapa.

DESARROLLO

La partida se desarrolla con un sistema de orden de turnos variable en las sucesivas rondas.

Cada turno presenta 2 etapas, una obligatoria y otra opcional.

- Etapa de colocación (obligatoria): el jugador determina su producción de créditos, para gastarlos en fichas. Luego decide dónde colocarlas y lo hace considerando las opciones más adecuadas para su estrategia.
- Etapa operativa (opcional): el jugador desarrolla su curso de acción a través de la movilización, el embarque, el desembarque y/o el ataque.

FINAL

El juego finaliza cuando uno de los jugadores cumple con alguna condición de victoria.

IV INICIO DEL JUEGO

01. PREPARATIVOS

Armado y disposición de piezas

Se arma el mapa de juego, a un lado se coloca la baldosa de orden de turnos y tabla de créditos, 3 tarjetas de descubrimientos boca arriba y junto a estas el resto del mazo boca abajo; se ubican a la mano los barcos, los conos, el dado de colores y los criptex.

Los jugadores eligen un color y toman sus respectivas cajas de fichas.

Determinación del orden inicial de turnos

De forma ordenada los jugadores tiran el dado numérico, quien obtenga el número más alto colocará 1 de sus fichas de 10 CQ (será su marcador de orden de turnos durante el juego) en el primer lugar de la pista de orden de turnos. Los demás jugadores colocarán sus respectivos marcadores en los siguientes puestos de la pista, respetando el sentido de las agujas del reloj.

En una partida de 4 jugadores el jugador amarillo obtuvo el número más alto, entonces juega el primer turno de la partida, así lo indica su marcador en la pista de turnos.



Antes de iniciar cada ronda se debe determinar el orden de turnos (Ver Ronda y Turnos).

Ingreso al tablero

Respetando el orden indicado en la pista de turnos cada jugador debe:

- 1º Elegir 1 región de tierra desocupada y allí colocar 2 CA acopladas, para construir su 1º asentamiento.



- 2º Elegir y tomar 1 de las 3 tarjetas de descubrimientos disponibles en la mesa, ocultar su puntaje y reponer la misma desde el mazo.

- 3º Colocar 3 CQ en la región junto al asentamiento.

Cuando el último jugador de la ronda completa lo anterior, comienza el juego.

V ETAPA DE COLOCACIÓN

Es la primera etapa del turno y es obligatoria. Durante la misma el jugador gasta sus créditos imperiales en fichas para luego incorporarlas al mapa de juego.

01. CRÉDITOS Y COMPRAS

Créditos disponibles

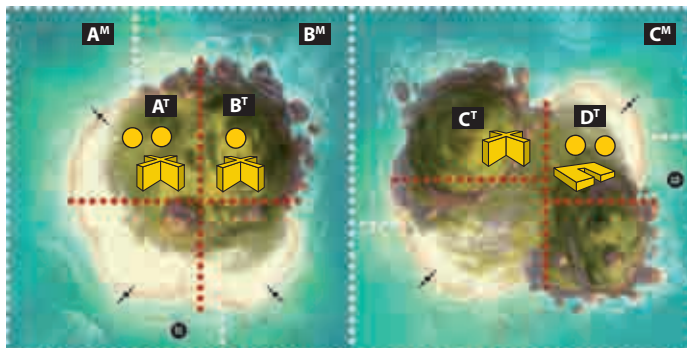
El crédito imperial es por definición la moneda intangible de este juego.

Para su determinación el jugador debe computar los siguientes datos:

- La cantidad de asentamientos que posee en el mapa
- La cantidad de islas en las que posee al menos un asentamiento

		Islas						
		1	2	3	4	5	6	7
Asentamientos	1	3						
	2	5	7					
	3	7	9	11				
	4	8	10	12	14			
	5	9	11	13	15	16		
	6	10	12	14	16	17	18	
	7 +	10	12	14	16	17	18	19

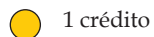
Ingresando la información en la TABLA DE PRODUCCIÓN DE CRÉDITOS el jugador determina sus créditos disponibles.



En la figura inferior vemos que el jugador amarillo posee 3 asentamientos en 2 islas por eso dispone de 9 créditos para comprar fichas y/o barcos durante su turno.

Compra de fichas

El jugador debe gastar todos los créditos del turno en la compra de CQ, CA y/o barcos. Al momento de comprar puede elegir la combinación que le resulte más conveniente, respetando sus costos.



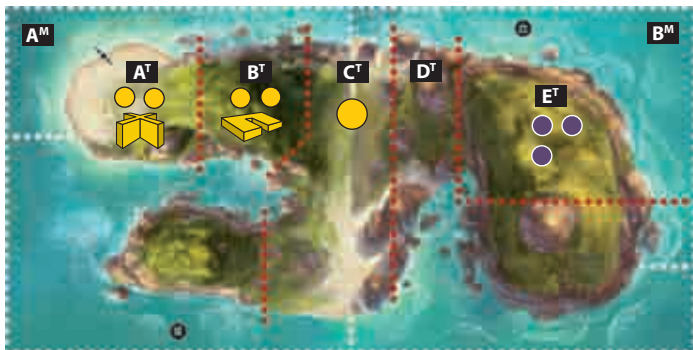
En principio, cuantos más asentamientos e islas ocupadas tiene un jugador, mayores son sus créditos disponibles para gastar por turno, como consecuencia, mayor será la cantidad de fichas y/o barcos que podrá incorporar al tablero.

02. COLOCACIÓN

Colocación de conquistadores

Para colocar los CQ comprados el jugador en turno debe tener en cuenta que:

- Puede colocar los CQ sólo en regiones terrestres ocupadas por fichas de su propiedad.

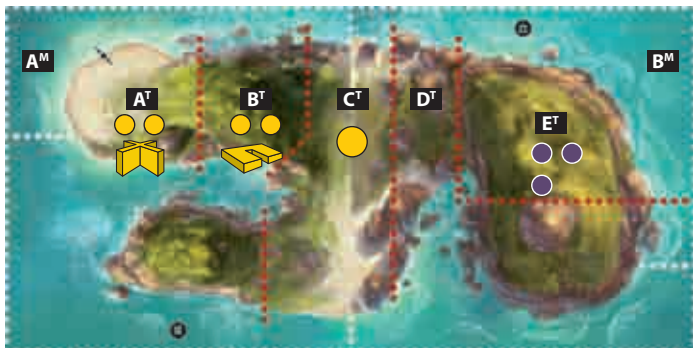


Si el jugador con fichas amarillas compra CQ, puede colocarlos en las regiones A^T, B^T y/o C^T.

Colocación de fichas de construcción

Para colocar las CA compradas el jugador en turno debe tener en cuenta que:

- Puede colocar las CA solo en regiones terrestres ocupadas por fichas de su propiedad.
- No puede colocar más de 1 CA por región durante el turno, sólo puede hacerlo en regiones distintas.
- No puede construir más de 1 asentamiento (2 CA) por región.



Si el jugador con fichas amarillas compra CA, puede colocarlas en la región B^T o en C^T.

Obtención de tarjetas por construcción de asentamiento

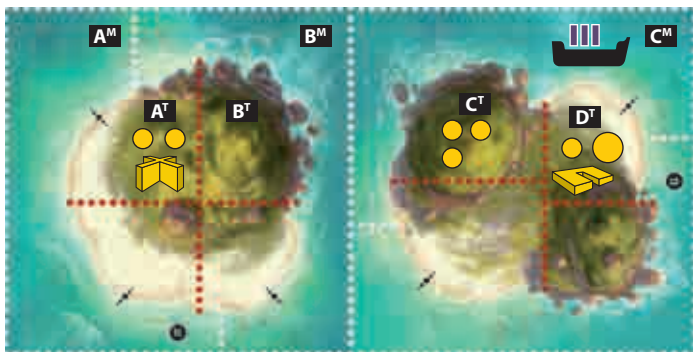
Cuando un jugador coloca la segunda CA en una región que ya tiene una, el asentamiento está finalmente construido, entonces debe elegir y tomar 1 de las 3 tarjetas de descubrimientos disponibles en la mesa, ocultar su puntaje y luego reponer la misma desde el mazo.

Colocación de barcos

Para colocar los barcos comprados el jugador en turno debe tener en cuenta que:

- Puede colocar los barcos sólo en regiones terrestres con costa abierta al mar ocupadas por fichas de su propiedad, que permita incorporar los barcos al agua.

Cumplido lo anterior el jugador debe tomar de la región 1 CQ (tripulación fija), introducirlo en la embarcación y luego botar definitivamente la nave al agua.



Si el jugador con fichas amarillas compra 1 barco puede:

- Colocar el barco en A^T , cargar la tripulación (1 CQ) a bordo y botar la nave hacia A^M .
- Colocarlo en D^T , cargar la tripulación (1 CQ) a bordo y botar la nave hacia C^M . Aquí crea una región de conflicto.

VI ETAPA OPERATIVA

La segunda etapa del turno es optativa, puede saltarse. Durante la misma el jugador podrá desarrollar, combinar y coordinar diversos tipos de operaciones con sus CQ: Movilización, Embarque, Desembarque y/o Ataque.

01. MOVILIZACIÓN

Es la operación de traslado de CQ a través de las regiones vecinas del mapa, ya sean terrestres o marítimas. En cada movilización se identifican:

- Región de origen, desde donde parten las tropas.
- Región de destino, hacia donde se dirigen.
- Frontera en común, que intentan cruzar las tropas.

El jugador en turno puede intentar movilizar excepto que la región de origen sea una región de conflicto (Ver Ataque/Bloqueo en región de conflicto).

Realizar una movilización

Cuando un jugador desea movilizar sus CQ por tierra o agua, toma el cono blanco y lo coloca sobre la frontera que pretende atravesar. Luego arroja el dado de colores cuyos resultados posibles son:



éxito



fracaso



muerte

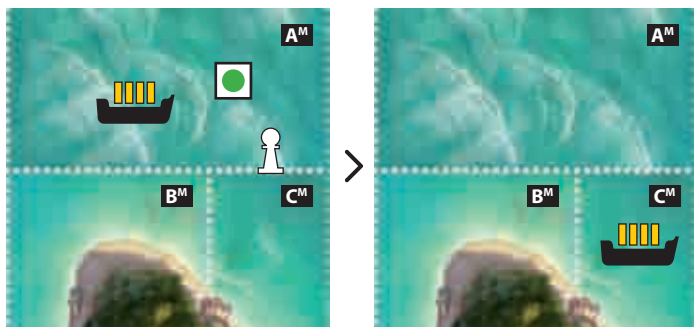
Lanzar verde

El jugador queda habilitado para atravesar la frontera indicada por el cono blanco. Si la movilización es por tierra el jugador determina que cantidad de CQ traslada desde la región de origen hacia la de destino, si es por agua debe trasladar el barco. Si el jugador tiene varios barcos en una región de mar y desea llevarlos hacia un mismo destino, puede movilizarlos en flota, en ese caso vale el lanzamiento del dado para el conjunto de naves.

Luego del traslado retira el cono blanco, si lo desea, puede reubicarlo sobre otra frontera y continuar movilizando.



El jugador amarillo desea movilizar sus tropas hacia B^T, coloca el cono blanco en la frontera A^T-B^T, que desea atravesar. Al lanzar verde elige trasladar 3 de sus CQ, luego retira el cono blanco.



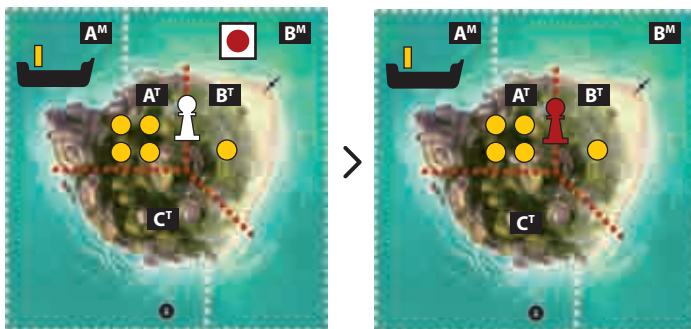
En el mar el jugador amarillo tiene éxito al intentar movilizar su barco a través de la frontera A^M-C^M.

Lanzar rojo

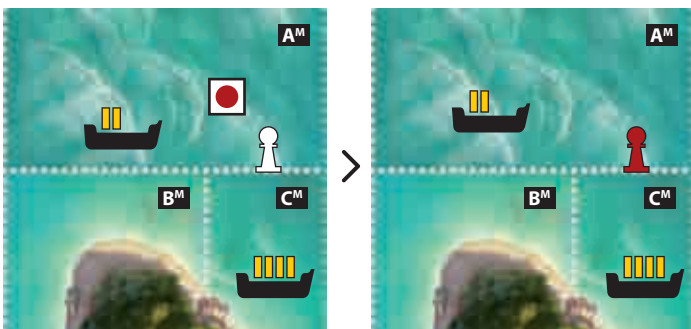
El jugador no puede realizar el traslado de tropas deseado y hasta el turno siguiente esa frontera se mantendrá cerrada para ese jugador. En este caso debe colocar sobre la frontera un cono rojo y retirar el cono blanco.

No se puede volver a ubicar el cono blanco sobre fronteras señaladas con conos rojos mientras dure el turno.

La operación de movilización queda prohibida cuando los 3 conos rojos están en el mapa (Ver Movilización/Combos de tarjetas).



El jugador con fichas amarillas lanza rojo al intentar movilizar desde A^T hacia la región B^T, en este caso debe reemplazar el cono blanco por uno rojo en la frontera terrestre A^T-B^T. Ahora no puede intentar cruzar A^T-B^T hasta la siguiente ronda, pero puede intentar acceder a B^T cruzando el tramo A^T-C^T y luego C^T-B^T.

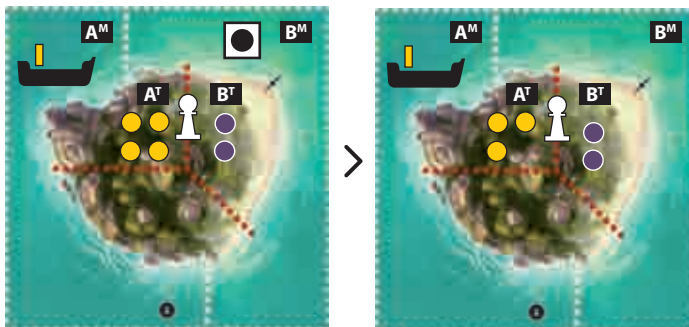


El jugador lanza rojo y fracasa al movilizar el barco desde A^M hacia la región de destino C^M, entonces debe reemplazar el cono blanco por uno rojo en la frontera de mar A^M-C^M, que permanecerá cerrada el resto del turno.

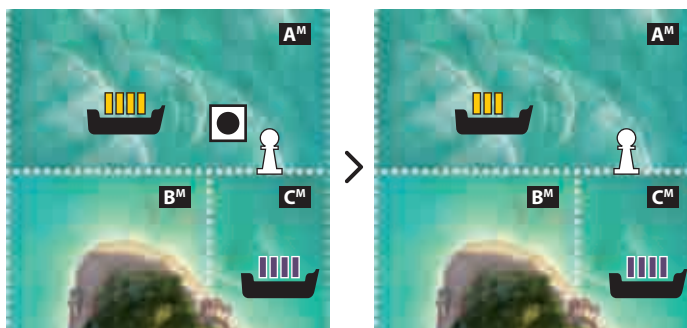
Lanzar negro

El jugador pierde 1 CQ de la región de origen. Lanzar negro no inhabilita la frontera, de modo que está permitido volver a intentar el movimiento (Ver Movilización/Combos de tarjetas).

Si un jugador tiene un barco cargado sólo con 1 CQ y al intentar movilizarlo lanza negro, la tripulación y la nave se retiran del tablero.



El jugador amarillo lanza negro al intentar movilizar tropas hacia B^T por lo que retira 1 CQ, a pesar de ello puede reintentar cruzar A^T-B^T.



Ahora el jugador amarillo lanza negro al intentar movilizar hacia C^M, entonces saca 1 CQ de su barco, pero puede volver a intentar cruzar, si decide no hacerlo retira el cono blanco.

Combos de tarjetas

Durante su turno el jugador puede utilizar ciertos combos de tarjetas de descubrimientos para anular los efectos de lanzar rojo y/o negro en una movilización, como se explica a continuación:

- Con 2 tarjetas de un mismo rubro de descubrimiento, el jugador anula el efecto de haber lanzado negro. Es decir, no retira 1 CQ del tablero.
- Con 3 tarjetas de un mismo rubro de descubrimiento, el jugador anula el efecto de haber lanzado rojo, entonces no coloca 1 cono rojo en el tablero.

Los combos pueden utilizarse solo una vez por turno, el jugador decide en que momento los usa.

No está permitido que una misma tarjeta forme parte de 2 combos.

Al utilizar un combo el jugador debe señalar el correspondiente grupo de tarjetas y luego continúa jugando su turno normalmente.

02. EMBARQUE Y DESEMBARQUE

Es la operación de embarcar CQ desde una región de tierra hacia un barco en el mar y viceversa. En cada embarque/desembarque se identifican:

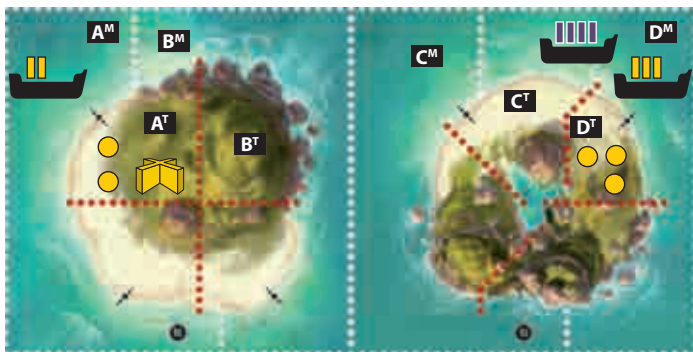
- Región de origen, desde donde parten las tropas.
- Región de destino, hacia donde se dirigen.
- Costa abierta.

El jugador en turno puede embarcar o desembarcar excepto que la región de origen sea una región de conflicto (Ver Ataque/Bloqueo en región de conflicto).

Realizar un embarque

Se efectúa cuando un jugador tiene CQ en una región terrestre con costa abierta y los carga en un barco ubicado en la región marítima que comparte dicha costa.

Un barco soporta una carga máxima de 15 CQ (1 tripulación + 14).

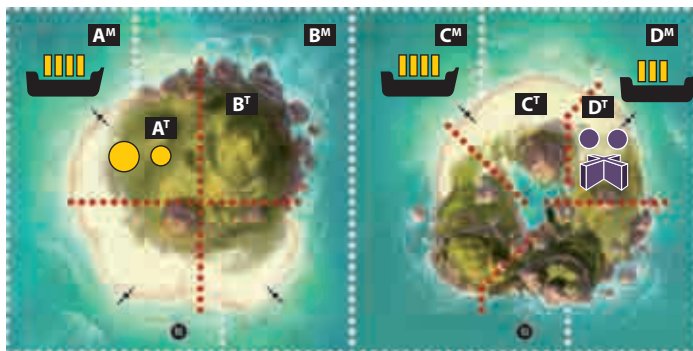


El jugador con fichas amarillas puede embarcar directamente desde A^T a su barco en A^M y/o desde D^T hacia la región de conflicto D^M para reforzar con CQ su nave.

Realizar un desembarque

Se efectúa cuando el jugador tiene CQ en un barco ubicado en una región de agua con costa abierta y los descarga en la región de tierra que comparte dicha costa.

El máximo de tropas que puede descargar un barco es igual a su carga total menos su tripulación de 1 CQ.



El jugador con fichas amarillas puede desembarcar directamente desde A^M a A^T , desde C^M a C^T y finalmente D^M hacia D^T para crear una región de conflicto.

03. ATAQUE

Es la operación que tiene como fin destruir conquistadores, asentamientos y/o barcos enemigos. En cada ataque se identifican:

- La región de conflicto, es el campo de batalla.
- Los CQ atacantes, son los pertenecientes al jugador en turno.
- Las fichas defensoras, son las pertenecientes a otro jugador.

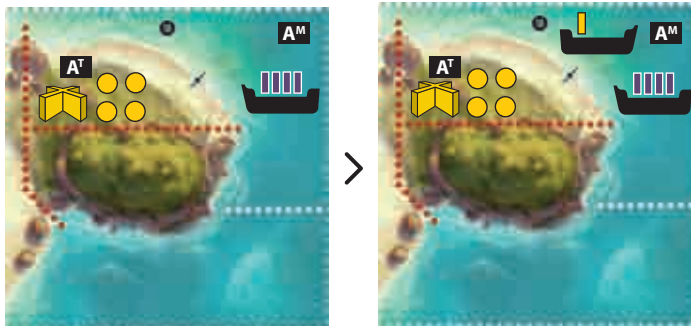
Para realizar esta operación se utilizan los 2 criptex.

Región de conflicto

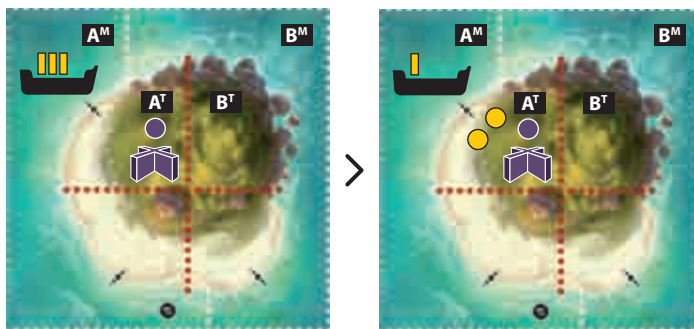
El jugador en turno crea una región de conflicto cuando traslada sus CQ a la región de tierra o agua que ocupa otro jugador, ya sea para atacarlo o con el sólo fin de intentar transitar por dicha región (ver Negociar la retirada).

Existen 4 maneras de crear la región de conflicto:

- colocación de barco y botadura.
- desembarco de CQ
- movilización de CQ por tierra
- movilización de CQ por agua



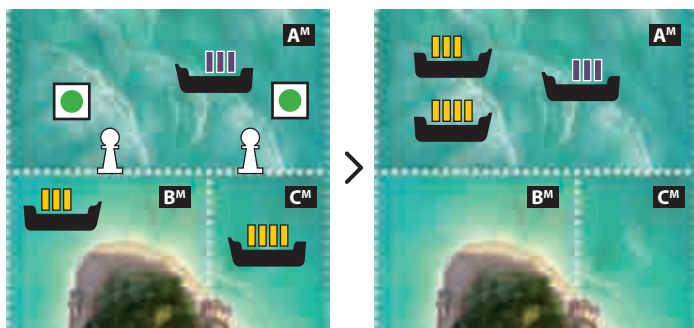
El jugador amarillo coloca 1 barco y 1 CQ en A^T , carga la tripulación a bordo de la nave y la bota hacia A^M para fundar allí una región de conflicto. Si el jugador desea atacar puede embarcar CQ adicionales desde A^T .



Amarillo accede desde un barco a la costa abierta de la región A^T ocupada por otro jugador, desembarca sus CQ y funda una región de conflicto.



El jugador amarillo moviliza en tierra 4 CQ a través de A^T - B^T y funda la región de conflicto.



En dos tiempos el jugador amarillo moviliza un barco a través del tramo de frontera B^M - A^M y el otro a través de C^M - A^M . Ingresar con sus dos naves y funda la región de conflicto en A^M .

Bloqueo en región de conflicto

Creada la región de conflicto el jugador tiene 2 opciones: negociar la retirada o realizar el ataque. No puede hacer otra cosa porque sus CQ están bloqueados para realizar embarques, desembarques y movilizaciones partiendo desde una región que no ocupan de modo exclusivo.

Negociar la retirada

Cuando el jugador en turno tiene CQ bloqueados en una región de conflicto, pero no desea combatir, puede intentar liberarlos a través de un acuerdo con el otro jugador. En tal caso debe realizar 2 anuncios:

- Primero: su deseo de sacar todas sus tropas de la región
- Segundo: la región de destino elegida para retirarlas.

Si el defensor acepta **expresamente** ambos puntos, el jugador en turno debe embarcar o intentar movilizar sus CQ (de acuerdo al caso) para concretar la retirada.

Si por el contrario el defensor no presta acuerdo o si fracasa la retirada por movilización, los jugadores deberán combatir hasta que sólo uno sobreviva.

Realizar el ataque

Cuando el jugador en turno crea la región de conflicto y anuncia el ataque, cada contendiente debe tomar un criptex.

Determinación y selección del criterio de batalla

Para determinar el criterio que corresponde, se deben contar las fichas que ocupan la región de conflicto por cada bando:

- El atacante: suma los CQ.
- El defensor: suma los CQ y también las CA (si las hay). Cada CA se incorpora a la defensa como 1 CQ.

De acuerdo con lo anterior se determina el criterio aplicable a la batalla*:

Doble: Lo utiliza aquel jugador que presenta en el combate como mínimo el doble de fichas que el contrario.



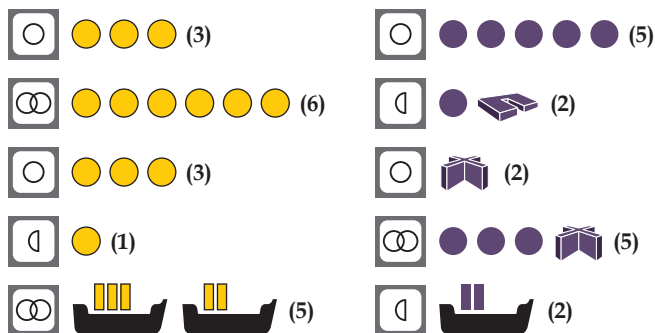
Mitad: Lo utiliza aquel jugador que tiene como máximo la mitad de fichas que el contrario.



Equilibrio: En todos los casos en que no se aplica doble y mitad, ambos jugadores combaten bajo este criterio.



* El criterio se ubica moviendo el frente del criptex en sentido longitudinal hasta que se observe en el visor de criterios el símbolo correspondiente.



En la figura vemos los criterios aplicables para 5 enfrentamientos entre amarillo y violeta.

Elección y selección de una táctica

Rotando la perilla cada jugador debe elegir libremente uno de los 5 números negros sobre fondo blanco. En este sistema de combate no hay tácticas infalibles, se derrotan unas a otras cíclicamente, la táctica 5 vence a la 4, 4 a 3, 3 a 2, 2 a 1 y finalmente 1 derrota a 5.

Determinación del resultado

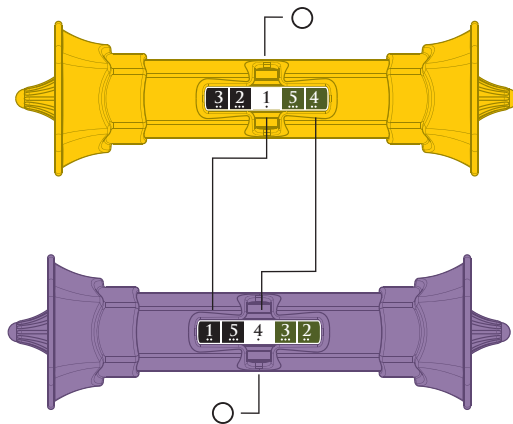
Ambos jugadores dejan ver su elección al contrario y localizan la táctica del rival en su visor, para determinar el resultado:

- Victoria: el jugador gana cuando localiza la táctica enemiga sobre fondo verde, a la derecha de la suya.
- Derrota: el jugador pierde cuando localiza la táctica enemiga sobre fondo negro, a la izquierda de la suya.
- Empate: el jugador obviamente empata si coinciden las tácticas elegidas.

Fichas a retirar

Debajo de los números de tácticas hay cierta cantidad de puntos que indican el número de fichas que debe retirar de la región de conflicto el jugador derrotado.

En caso de empate, cada jugador retira 1 ficha de la región de conflicto.



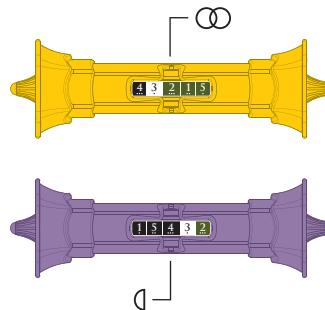
En la figura vemos como los criptex brindan la misma información para el punto de vista de los protagonistas, en un enfrentamiento donde amarillo elige táctica 1 y violeta 4.

En el criptex de amarillo vemos al 4 sobre fondo verde, a la derecha del 1, esto es victoria para amarillo. Los 2 puntos debajo del 4 indican que violeta pierde 2 fichas.

En el criptex de violeta vemos al 1 con fondo negro, a la izquierda del 4, es una derrota para violeta. Debajo del 1 se ven 2 puntos, que indican que el derrotado violeta retira 2 fichas.

Ataque a CQ en tierra

Ambos jugadores deben computar los CQ que poseen en la región de conflicto. Mientras dure el conflicto irán retirando CQ, según lo indican los criptex.



En la figura el jugador con fichas amarillas ataca a violeta en la región de conflicto B^T.

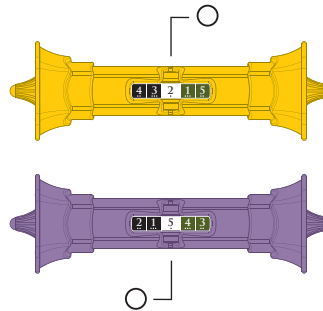
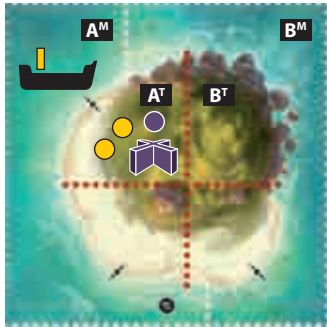
Atacante retira: ●

Defensor retira: ●

El conflicto continúa

Ataque a asentamiento con o sin CQ

Cuando el jugador que defiende posee 1 asentamiento o 1 CA en la región de conflicto, a los efectos del combate debe computar cada CA como 1 CQ. En caso de derrota primero debe retirar los CQ y sólo agotados estos puede retirar las CA del mapa.



En la figura tras un desembarco el jugador amarillo ataca a violeta en la región de conflicto AT y destruye parcialmente el asentamiento violeta.

Defensor retira: ●

El conflicto continúa

Obtención de tarjeta por destrucción de asentamiento

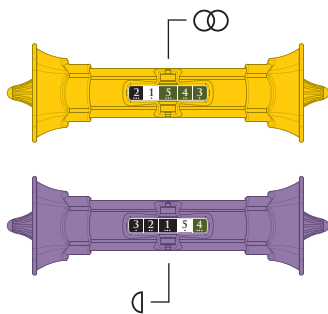
Cuando el asentamiento atacado es total o parcialmente destruido, el defensor debe exhibir el dorso de todas sus tarjetas de descubrimiento de modo que el atacante pueda elegir una del rubro que más le convenga.

IMPORTANTE: En el caso de que el jugador atacado pierda su último asentamiento, debe entregar a su vencedor sólo 1 tarjeta de descubrimiento. Luego el jugador, sus fichas y demás tarjetas salen del juego, mientras la partida continúa para el resto de los participantes.

Ataque a CQ embarcados

Los jugadores deben computar los CQ que poseen a bordo de cada nave, sin contar los barcos. En el caso de que alguno de los jugadores disponga de 2 barcos o más en la región de conflicto, suma los CQ de todas sus naves para batallar.

Si un barco pierde el último CQ que tenía a bordo (tripulación) debe ser retirado del mapa de juego.



En la figura, en la región de conflicto A^M los 7 CQ de amarillo en una flota de 2 barcos atacan una nave de jugador violeta con 3 CQ a bordo. Con la victoria de amarillo, el barco de violeta queda vacío y sale del juego.

Defensor retira: 

Fin del conflicto

Cada vez que un jugador finaliza su turno no pueden quedar regiones de conflicto en el mapa.

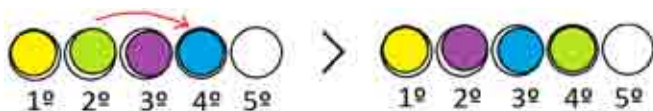
VII RONDA Y TURNOS

Fin del turno individual

Si luego de la etapa de colocación el jugador desarrolla la etapa operativa, el turno finaliza cuando ya no desee o no pueda continuarla, lo mismo ocurre si decide saltarla. En todos los casos cuando el jugador da por terminado su turno debe retirar todos los conos que hubiera colocado en el mapa.

Determinación del orden de turnos de la ronda

Cuando el último jugador de la ronda ha finalizado su turno, entonces se debe determinar el orden de turnos de la próxima ronda. Primero los jugadores deben calcular la cantidad de créditos imperiales que recibirían en ese momento. Luego, el jugador que produce la menor cantidad de créditos coloca su "ficha marcador" en el primer lugar de la pista de orden de turnos y siguiendo este criterio todos se posicionan, hasta que aquel jugador que produce más créditos toma la última posición. En caso de empate se respeta el orden de turnos de la ronda anterior.



Si al finalizar la ronda, el jugador verde es el que más créditos produce, mientras el resto mantuvo su producción de créditos, verde jugará el último turno de la próxima ronda.

VIII EJEMPLOS

01. EXPLORACIÓN Y OCUPACIÓN

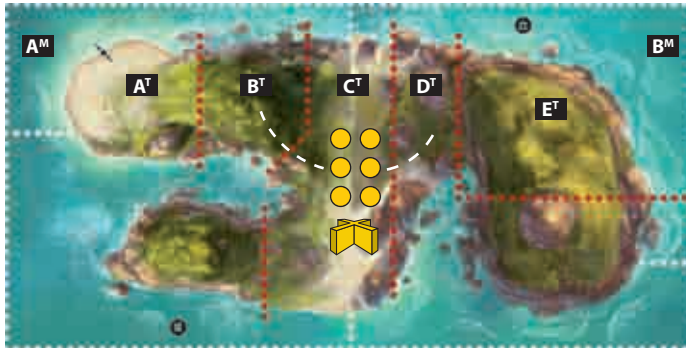
El jugador amarillo planea ocupar las regiones B^T y D^T con CQ para poder construir allí nuevos asentamientos en las rondas siguientes.

Etapa de colocación:

- 1) Jugador amarillo dispone de 3 créditos y los gasta en 3 CQ.
- 2) Coloca los 3 CQ en la región C^T .

Etapa operativa:

- 1) Coloca el cono blanco sobre la frontera C^T - B^T , lanza verde y moviliza 1 CQ hacia B^T .
- 2) Coloca el cono blanco sobre la frontera C^T - D^T , lanza verde y moviliza 1 CQ hacia D^T .



02. ATAQUE A ASENTAMIENTO EN ISLA VECINA

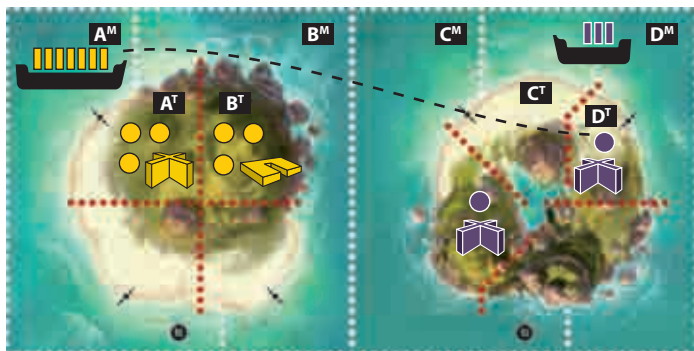
El jugador amarillo, planea destruir un asentamiento que el jugador violeta tiene en la región D^T , a fin de apropiarse de una de sus tarjetas de descubrimientos.

Etapa de colocación:

- 1) Jugador amarillo dispone de 3 créditos y los gasta en 3 CQ.
- 2) Coloca los 3 CQ en la región A^T .

Etapa operativa:

- 1) Embarca CQ desde la región A^T hacia la nave ubicada en A^M , hasta totalizar 7 CQ a bordo.
- 2) Coloca el cono blanco sobre la frontera A^M-B^M , lanza verde y moviliza el barco hacia B^M .
- 3) Coloca el cono blanco sobre la frontera B^M-C^M , lanza verde y moviliza el barco hacia C^M .
- 4) Desembarca 6 CQ en región C^T , 1 CQ debe permanecer dentro del barco.
- 5) Coloca el cono blanco sobre la frontera C^T-D^T , lanza verde y moviliza los 6 CQ hacia D^T .
- 6) Ataca a violeta en la región de conflicto D^T con criterio de batalla de doble a su favor porque amarillo ataca con 6 CQ y violeta defiende con 3 (1 CQ + 2 CA). Si amarillo consigue destruir el asentamiento enemigo, gana una tarjeta de descubrimiento de manos del jugador violeta.



IX FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando se cumple alguna de las siguientes 3 condiciones de victoria.

01. VICTORIA POR PUNTOS

Un jugador se alza con la victoria cuando puede demostrar que la suma del puntaje de sus tarjetas de descubrimientos alcanza o supera los 20 puntos.

02. VICTORIA POR RUBROS

Un jugador se alza con la victoria cuando puede demostrar que con sus tarjetas ha conseguido coleccionar los 6 rubros de descubrimientos.

03. VICTORIA POR SUPERVIVENCIA

Ganará la partida el jugador que logre eliminar todos los asentamientos enemigos.



www.ruibalgames.com