

Escenarios

Vigente a partir del 01/08/2022

A continuación se explican los 4 escenarios para partidas normales. Los jugadores pueden elegir qué escenario desean jugar para cada partida o determinarlo aleatoriamente según cómo prefieran.

Asalto a la red de satélites

Objetivos de la misión

Hazte con el control de la red de satélites antes de que lo hagan las fuerzas enemigas.

: 5 satélites

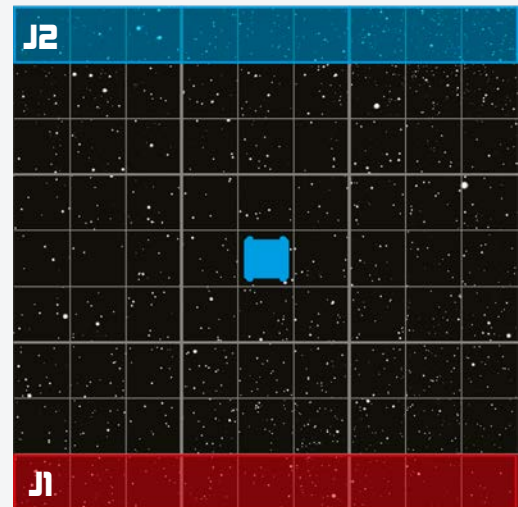
Preparación del escenario

ZONA DE JUEGO: 90x90 cm

OBSTÁCULOS: 6 (asteroides, desechos espaciales, nubes de gas)

Los jugadores siguen las reglas para la preparación de la partida descritas en la *Guía de referencia*, con las siguientes excepciones.

Colocar los obstáculos: Al comienzo del paso de "Colocar los obstáculos" de la preparación, pon un satélite en el centro de la zona de juego (centrado a alcance 4,5 de todos los bordes). Luego, empezando por el primer jugador, estos se van turnando en colocar los cuatro satélites restantes a alcance 3 del satélite central y más allá de alcance 2 de todo otro satélite. El primer satélite colocado por cada jugador debe situarse a alcance 2–4 de su borde de jugador. El segundo satélite colocado por cada jugador debe situarse a alcance 2–4 del borde del jugador adversario. Una vez colocados los cinco satélites, los jugadores colocarán los obstáculos tal como se explica en la *Guía de referencia*. Los obstáculos no se pueden colocar solapados con un satélite.



Puntuación

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el déficit de su adversario.
- A partir de la segunda ronda, al comienzo de la fase Final, cada jugador recibe 1 punto de misión por cada satélite que tenga bajo su control. Un jugador controla un satélite si tiene más naves a alcance 0–1 de ese satélite que ningún otro jugador. Para determinar quién tiene el control de un satélite, las naves medianas y grandes cuentan cada una como dos naves.
- Cuando una nave es destruida o se retira de la partida, el jugador adversario recibe tantos puntos de misión como el valor en puntos de escuadrón de esa nave.

Victoria

- Al final de la fase Final, si sólo hay un jugador al que le queden naves en la zona de juego, ese jugador gana la partida de inmediato.
- Al final de la fase Final, si un jugador tiene 20 o más puntos de misión y tiene más puntos de misión que su adversario, la partida termina.
- Al final de la duodécima ronda, la partida termina.
- Al final de la partida, si a ambos jugadores les queda al menos una nave en la zona de juego, el jugador que tenga más puntos de misión gana la partida.

Reglas del escenario

Elementos de escenario

Un elemento de escenario es un tipo de indicador que se coloca en la zona de juego para facilitar la partida. Los elementos de escenario son objetos, pero no se les puede mover, atacar, dañar, fijar como blanco ni destruir a menos que las reglas del escenario lo indiquen específicamente. Los elementos de escenario no obstruyen los ataques.

Satélites

Un satélite es un elemento de escenario.

Enfrentamiento fortuito

Objetivos de la misión

Derrota a las fuerzas enemigas para obligarlas a retirarse del sector.

Preparación del escenario

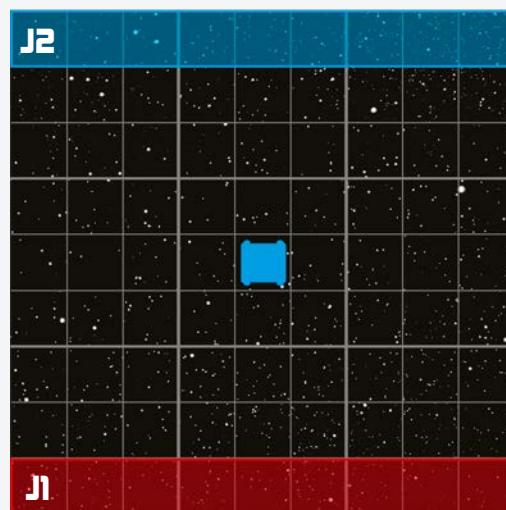
ZONA DE JUEGO: 90x90 cm

OBSTÁCULOS: 6 (asteroides, desechos espaciales, nubes de gas)

: 1 satélite

Los jugadores siguen las reglas para la preparación de la partida descritas en la *Guía de referencia*, con las siguientes excepciones.

Colocar los obstáculos: Al comienzo del paso de "Colocar los obstáculos" de la preparación, pon un satélite en el centro de la zona de juego (centrado a alcance 4,5 de todos los bordes). Luego, los jugadores colocan los obstáculos tal como se explica en la *Guía de referencia*. Los obstáculos no se pueden colocar solapados con un satélite.



Puntuación

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el déficit de su adversario.
- A partir de la segunda ronda, al comienzo de la fase Final, un jugador recibe 1 punto de misión si está disputando el satélite. Un jugador disputa el satélite si tiene 1 o más naves a alcance 0-2 del satélite. Si sólo hay un jugador que esté disputando el satélite, ese jugador recibe 1 punto de misión adicional.
- Cuando una nave es reducida a la mitad de su salud (la suma combinada de sus valores de Casco y de Escudos, incluidas todas las modificaciones al Casco o los Escudos mediante cartas como Blindaje mejorado o Escudos mejorados), el jugador adversario recibe inmediatamente tantos puntos de misión como la mitad del valor en puntos de escuadrón de esa nave, redondeando hacia abajo.
- Cuando una nave es destruida o se retira de la partida, el jugador adversario recibe tantos puntos de misión como la mitad del valor en puntos de escuadrón de esa nave, redondeando hacia arriba.
 - Si una nave es retirada de la partida sin que se hubieran recibido previamente puntos de misión por dejarla reducida a la mitad de su salud, el jugador adversario recibirá tantos puntos de misión como el valor en puntos de escuadrón de esa nave (en vez de la mitad).

Victoria

- Al final de la fase Final, si sólo hay un jugador al que le queden naves en la zona de juego, ese jugador gana la partida de inmediato.
- Al final de la fase Final, si un jugador tiene 20 o más puntos de misión y tiene más puntos de misión que su adversario, la partida termina.
- Al final de la duodécima ronda, la partida termina.
- Al final de la partida, si a ambos jugadores les queda al menos una nave en la zona de juego, el jugador que tenga más puntos de misión gana la partida.

Reglas del escenario

Elementos de escenario

Un elemento de escenario es un tipo de indicador que se coloca en la zona de juego para facilitar la partida. Los elementos de escenario son objetos, pero no se les puede mover, atacar, dañar, fijar como blanco ni destruir a menos que las reglas del escenario lo indiquen específicamente. Los elementos de escenario no obstruyen los ataques.

Satélites

Un satélite es un elemento de escenario.

Operación de recuperación

Objetivos de la misión

Recupera tantos contenedores de suministros como sea posible antes que el enemigo.

Preparación del escenario

ZONA DE JUEGO: 90x90 cm

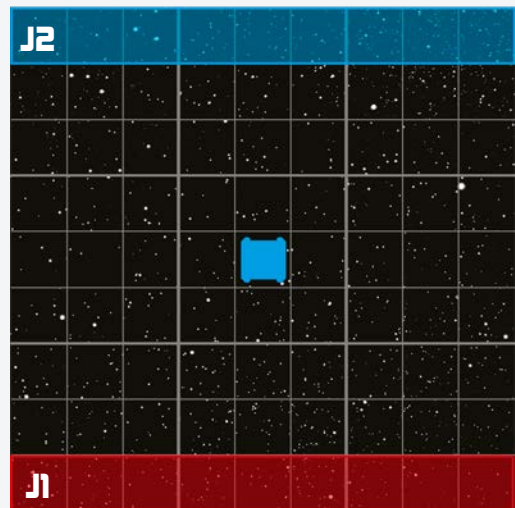
OBSTÁCULOS: 6 (asteroides, desechos espaciales, nubes de gas)

: 5 contenedores de suministros

Los jugadores siguen las reglas para la preparación de la partida descritas en la *Guía de referencia*, con las siguientes excepciones.

Determinar el orden de los jugadores: Al final del paso de "Determinar el orden de los jugadores" de la preparación, el primer jugador se convierte en el jugador rojo y el segundo jugador se convierte en el jugador azul. Cada jugador pondrá sus indicadores de jugador de manera que el lado visible sea el del color que le corresponde.

Colocar los obstáculos: Al comienzo del paso de "Colocar los obstáculos" de la preparación, pon un contenedor de suministros en el centro de la zona de juego (centrado a alcance 4,5 de todos los bordes). Luego, empezando por el primer jugador, estos se van turnando en colocar los cuatro contenedores de suministros restantes a alcance 3 del contenedor de suministros central y más allá de alcance 2 de todo otro contenedor de suministros. El primer contenedor de suministros colocado por cada jugador debe situarse a alcance 2-4 de su borde de jugador. El segundo contenedor de suministros colocado por cada jugador debe situarse a alcance 2-4 del borde del jugador adversario. Una vez colocados los cinco contenedores de suministros, los jugadores colocarán los obstáculos tal como se explica en la *Guía de referencia*. Los obstáculos no se pueden colocar solapados con un contenedor de suministros.



Puntuación

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el déficit de su adversario.
- A partir de la segunda ronda, al comienzo de la fase Final, cada jugador recibe 1 punto de misión por cada contenedor de suministros que esté sobre una carta de Nave aliada.
- Cuando una nave es destruida o se retira de la partida, el jugador adversario recibe tantos puntos de misión como el valor en puntos de escuadrón de esa nave.

Victoria

- Al final de la fase Final, si sólo hay un jugador al que le queden naves en la zona de juego, ese jugador gana la partida de inmediato.
- Al final de la fase Final, si un jugador tiene 20 o más puntos de misión y tiene más puntos de misión que su adversario, la partida termina.
- Al final de la duodécima ronda, la partida termina.
- Al final de la partida, si a ambos jugadores les queda al menos una nave en la zona de juego, el jugador que tenga más puntos de misión gana la partida.

Reglas del escenario

Elementos de escenario

Un elemento de escenario es un tipo de indicador que se coloca en la zona de juego para facilitar la partida. Los elementos de escenario son objetos, pero no se les puede mover, atacar, dañar, fijar como blanco ni destruir a menos que las reglas del escenario lo indiquen específicamente. Los elementos de escenario no obstruyen los ataques.

Contenedor de suministros

Una contenedor de suministros es un elemento de escenario. A partir de la segunda ronda, las naves pueden usar la acción de escenario para interactuar con estos elementos de escenario.

Acción de escenario: [Remolque]

Las acciones de escenario son acciones blancas que están disponibles para toda nave que esté en la zona de juego durante el transcurso de la partida. Una nave sólo puede realizar una acción de escenario durante su paso de "Realizar una acción". Por lo tanto, una nave no puede realizar una acción de escenario si ésta le es otorgada como una acción en cualquier otro momento.

Remolque: Cuando una nave realiza una acción de remolque, elige un contenedor de suministros que tenga a alcance 0-1. Retira el contenedor de suministros elegido de la zona de juego y ponlo sobre la carta de la nave. Una nave no puede tener más de un contenedor de suministros sobre su carta. A continuación, pon uno de tus indicadores de jugador junto a la miniatura de esa nave para señalar que está remolcando un contenedor de suministros. Si no hay ningún contenedor de suministros a un alcance válido, la acción fracasa. Después de que una nave realice una acción de remolque, retira toda ficha de Camuflaje que tenga.

Al final de la activación de una nave, ésta puede elegir abandonar su contenedor de suministros. Si lo hace, retira el contenedor de suministros de la carta de la nave, y luego el jugador adversario lo coloca en cualquier sitio de la zona de juego a alcance 1 de esa nave.

Mientras una nave está remolcando un contenedor de suministros, no puede realizar acciones , acciones , acciones , acciones  ni recibir fichas de Camuflaje.

Cuando una nave que está remolcando un contenedor de suministros sufre daño  o es destruida, el contenedor de suministros es abandonado. Retira el contenedor de suministros de la carta de la nave, y luego el jugador adversario lo coloca en cualquier sitio de la zona de juego a alcance 1 de esa nave.

Cuando una nave que está remolcando un contenedor de suministros es colocada en reserva, el contenedor de suministros es abandonado en la posición ocupada por la nave antes de que ésta sea retirada de la zona de juego y colocada sobre su carta de Nave.

Cuando una nave que está remolcando un contenedor de suministros huye del campo de batalla, el contenedor de suministros es abandonado en la posición ocupada por la nave antes de que ésta ejecute su maniobra.

Interferir las transmisiones

Objetivos de la misión

Interfiere las transmisiones de los satélites para privar de información valiosa a las fuerzas enemigas.

Preparación del escenario

ZONA DE JUEGO: 90x90 cm

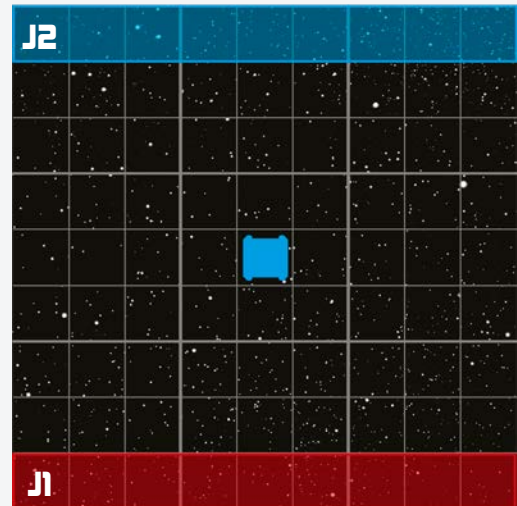
OBSTÁCULOS: 6 (asteroides, desechos espaciales, nubes de gas)

: 3 satélites

Los jugadores siguen las reglas para la preparación de la partida descritas en la *Guía de referencia*, con las siguientes excepciones.

Determinar el orden de los jugadores: Al final del paso de "Determinar el orden de los jugadores" de la preparación, el primer jugador se convierte en el jugador rojo y el segundo jugador se convierte en el jugador azul. Cada jugador pondrá sus indicadores de jugador de manera que el lado visible sea el del color que le corresponde.

Colocar los obstáculos: Al comienzo del paso de "Colocar los obstáculos" de la preparación, pon un satélite en el centro de la zona de juego (centrado a alcance 4,5 de todos los bordes). Luego, empezando por el primer jugador, estos se van turnando en colocar los dos satélites restantes a alcance 3 del satélite central y más allá de alcance 2 de todo otro satélite. Cuando un jugador coloca un satélite, debe situarlo a alcance 2-4 del borde del jugador adversario. Una vez colocados los tres satélites, los jugadores colocarán los obstáculos tal como se explica en la *Guía de referencia*. Los obstáculos no se pueden colocar solapados con un satélite.



Puntuación

- Al comienzo de la partida, cada jugador recibe tantos puntos de misión como el déficit de su adversario.
- A partir de la segunda ronda, al comienzo de la fase Final, cada jugador recibe 1 punto de misión por cada satélite que tenga bajo su control. Un satélite estará controlado por el jugador cuyo indicador de jugador esté sobre ese satélite.
- Cuando una nave es destruida o se retira de la partida, el jugador adversario recibe tantos puntos de misión como el valor en puntos de escuadrón de esa nave.

Victoria

- Al final de la fase Final, si sólo hay un jugador al que le queden naves en la zona de juego, ese jugador gana la partida de inmediato.
- Al final de la fase Final, si un jugador tiene 20 o más puntos de misión y tiene más puntos de misión que su adversario, la partida termina.
- Al final de la duodécima ronda, la partida termina.
- Al final de la partida, si a ambos jugadores les queda al menos una nave en la zona de juego, el jugador que tenga más puntos de misión gana la partida.

Reglas del escenario

Elementos de escenario

Un elemento de escenario es un tipo de indicador que se coloca en la zona de juego para facilitar la partida. Los elementos de escenario son objetos, pero no se les puede mover, atacar, dañar, fijar como blanco ni destruir a menos que las reglas del escenario lo indiquen específicamente. Los elementos de escenario no obstruyen los ataques.

Satélite

Un satélite es un elemento de escenario y sólo puede tener un indicador de jugador en todo momento. A partir de la segunda ronda, las naves pueden usar la acción de escenario para interactuar con estos elementos de escenario.

Acción de escenario: [Guerra electrónica]

Las acciones de escenario son acciones blancas que están disponibles para toda nave que esté en la zona de juego durante el transcurso de la partida. Una nave sólo puede realizar una acción de escenario durante su paso de "Realizar una acción". Por lo tanto, una nave no puede realizar una acción de escenario si ésta le es otorgada como una acción en cualquier otro momento.

Guerra electrónica: Cuando una nave realiza una acción de guerra electrónica, elige un satélite que tenga a alcance 0-1 y pon uno de tus indicadores de jugador sobre el satélite elegido. Si el satélite elegido tiene el indicador de otro jugador encima suyo, retíralo antes de poner el tuyo. Si no hay ningún satélite a un alcance válido, la acción fracasa.

Mientras un satélite está señalado con el indicador de un jugador, ese jugador controla dicho satélite.

