

GCE

GUERRA CIVIL ESPACIAL

El pacto de paz entre las colonias humanas que habitan en el sistema solar se rompió pocos años después de comenzado el cuarto milenio. Por primera vez orbitar y navegar por el espacio se tornó extremadamente peligroso; ya no es posible pasar desapercibido. Una vez que la flota más poderosa logre adueñarse del tránsito espacial y establezca su base terrestre, comenzará a regir la nueva era imperial.

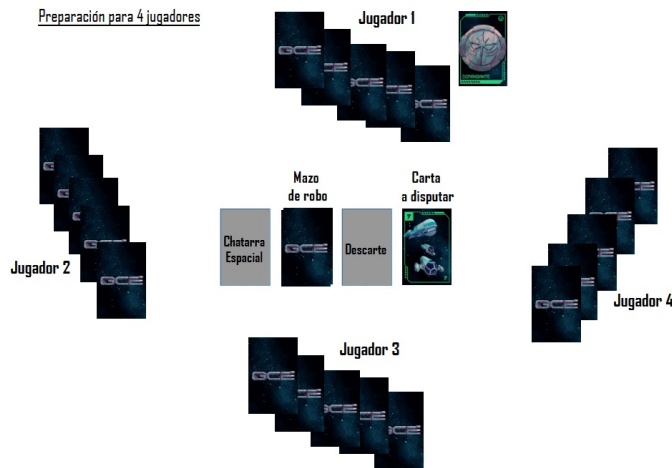
Objetivo del juego:

Para ganar el juego debes obtener un número de colonias según el número jugadores:

Número de Jugadores	Colonias Objetivo
2	Una Colonia
3-5	Dos Colonias
6-8	Tres Colonias

Preparación del juego:

- Se deja aparte la carta de "Comandante" o jugador inicial y luego se barajan el resto de las cartas formando el mazo de robo.
- Todos los jugadores roban una carta numerada del mazo (si sale una carta sin número debe sacar otra carta). El jugador con la carta más alta es el jugador inicial y obtiene la carta de "Comandante". Luego devuelven las cartas sacadas al mazo y se baraja nuevamente.
- Se deja una zona específica para el descarte de las cartas jugadas, una vez terminada la ronda y otra zona donde estará el mazo de "Chatarra espacial" en el cual se descartarán cartas boca arriba según ciertas condiciones explicadas luego.
- El "Comandante" reparte 5 cartas a cada jugador y deja una carta boca arriba, al lado del mazo de robo que será la carta disputada por los jugadores en esa ronda.



Cómo jugar:

Durante una ronda de juego, los jugadores deben pujar para obtener la carta boca arriba (carta en disputa), para esto durante su turno cada jugador juega en su zona, frente a sí, una carta de su mano boca arriba. El jugador que al final tenga la mayor flota de naves en su zona (la suma de los números de las cartas acumuladas durante los turnos) es el ganador de la ronda y se queda con la carta disputada.

Turno del jugador:

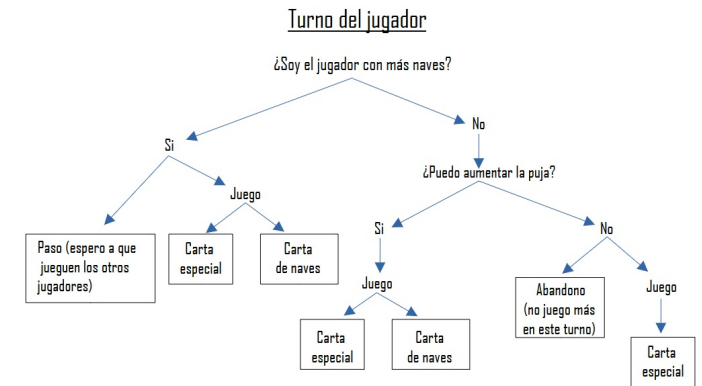
Durante su turno el jugador deberá jugar una carta de su mano, si puede o quiere:

Carta de flota espacial (numeradas): Estas cartas hacen que aumente el número de naves de la flota del jugador, elevando la apuesta por la carta disputada. Puede ser jugada siempre y cuando iguale o aumente la puja (el número de naves del jugador con más naves hasta el momento). Si cuando en su turno es el o uno de los jugadores con más naves puede decidir "pasar" y no jugar una carta en ese turno. Si el jugador no puede o no quiere igualar o aumentar el número de naves puede:

- Jugar una carta especial.
- "Abandonar" ya no pudiendo disputar la carta en juego de esa ronda.

Cartas especiales: Son cartas que otorgan diferentes efectos

durante el juego, se explican más adelante en este reglamento.
Comandante: El comandante además de ser el jugador inicial tiene la posibilidad de cambiar, en cualquier momento de su turno, la carta disputada por una carta de Colonia Espacial de su mano. En el caso que sustituya una carta numerada (de naves) esta última pasa a formar parte de su flota (cartas jugadas que suman a su número de naves). En el caso de ser una carta especial la carta se mantiene en su zona sin realizar efecto y suma naves.



Final de la ronda:

Una vez que todos los jugadores hayan pasado o se hayan quedado sin cartas el jugador que haya sumado más naves se declara el ganador de la ronda y se lleva a su zona (no a la mano) la carta en disputa.

Si no hay un ganador debido a un empate en el número de naves jugadas por más de un jugador, la carta en disputa se manda al mazo de "Chatarra espacial".

Las cartas jugadas durante la ronda pasan al descarte. Luego todos los jugadores recuperan el número de 5 cartas de su mano robando del mazo las cartas necesarias.

Si el jugador que ganó la ronda ha obtenido una carta de Colonia espacial la deja a un lado en su zona hasta que cumpla las condiciones de victoria. Si el jugador ha obtenido otra carta distinta, la lleva a su mano. Los jugadores que hayan obtenido

otras cartas también la llevan a su mano (por ejemplo, con Nave Pirata o Chatarra Espacial).

Todos los jugadores que tengan más de 5 cartas en su mano deben descartarse de cartas hasta llegar a 5 cartas.

El jugador inicial de la ronda pasa la carta de "comandante" al jugador de la derecha, que ahora pasa a ser el nuevo jugador inicial de la próxima ronda y deberá sacar una nueva carta del mazo de robo para disputar. (IMPORTANTE: el nuevo comandante no debe sacar la nueva carta en disputa hasta que todos los jugadores hayan descartado sus cartas y estén listos para comenzar la nueva ronda).

Final del juego:

El jugador que haya obtenido el número de colonias objetivo es el ganador de la partida.

Ejemplo de cartas del juego:



Cartas especiales:

Colonia Espacial: Si es jugada durante el turno de un jugador no tiene efecto, sin embargo, son las cartas principales del juego. El jugador que obtenga el número objetivo de Colonias Espaciales como cartas en disputa será el ganador.

Nave Pirata: Al utilizarla, el jugador deberá robar al azar una carta de la mano de un jugador contrario. Esta carta obtenida se deja en su zona boca abajo y la podrá recoger una vez terminada la ronda. "Nave Pirata" puede ser ignorada si el jugador objetivo a ser robado utiliza "Escudo de fuerza".

Chatarra Espacial: El jugador que juega esta carta se lleva el

mazo de Chatarra espacial. La deja boca abajo en su zona y las podrá recoger, una vez terminada la ronda. Aclaración: Si no hay un mazo formado de chatarra espacial puede ser jugada igualmente pero el jugador no se lleva ninguna carta. Puede utilizarse como una táctica para evitar abandonar en la ronda.

Agujero Negro: Al utilizarla todas las cartas jugadas en la ronda se van al descarte, incluyendo la carta en disputa. Se considera finalizada la ronda sin un ganador. Se realizan todos los pasos de final de ronda y comienza una nueva.

Alto al fuego: Al utilizarla todas las cartas jugadas en la ronda se van al mazo de Chatarra espacial, incluyendo la carta en disputa. La carta Alto al fuego va al descarte.

Se considera finalizada la ronda sin un ganador. Se realizan todos los pasos de final de ronda y comienza una nueva.

Tormenta solar: Al utilizarla todas las cartas jugadas en la ronda se van al mazo de Chatarra espacial, excepto la carta en disputa y Tormenta solar. La ronda continúa con los jugadores que no abandonaron antes y utilizando las cartas que tienen en su mano. Si un jugador utiliza "Escudo de fuerza" puede ignorar su efecto y mantener sus cartas jugadas.

Deus Ex-Machina: Todas las cartas de naves (cartas numeradas) deben ir al mazo de descarte excepto las del jugador que utilizó esta carta y el o los jugadores que usen "Escudo de fuerza".

Estación Espacial: Al jugarla la carta en disputa se descarta y se repone con la primera carta del mazo de robo.

Ataque de Drones: Al utilizarla el jugador duplica el número de naves sumadas siempre y cuando no sea el "Comandante". Si el "Comandante" juega esta carta, no tiene efecto.

El ojo en el cielo: Al utilizarla el jugador duplica el número de naves sumadas siempre y cuando sea el "Comandante". Si el jugador no es el "Comandante" y juega esta carta, no tiene efecto.

Escudo de fuerza: Se puede jugar en cualquier momento de la ronda, haciendo que el jugador que la utilizó pueda ignorar los efectos de "Tormenta solar", "Nave pirata" y "Deus ex machina". Una vez usada "Escudo de fuerza", se sigue jugando de la manera habitual, retomando el orden con el que venía la ronda.

Componentes del juego

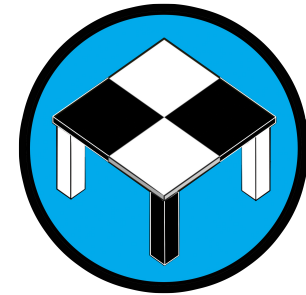
- 75 cartas:

24 cartas especiales

50 cartas de flota

1 carta de comandante

- 1 reglamento



Mesa Games

Créditos:

Autor: Gonzalo Costa Fuerte

Ilustrador: Martín Vilariño Gatto

Equipo editor de Mesa Games:

Jorge Méndez, Claudio Gancedo

y Gonzalo Costa .

Aprende a jugar, visita nuestro canal de Youtube



www.mesagames.com.uy