

STAR TREK™

DECK BUILDING GAME

THE NEXT GENERATION | PREMIERE EDITION

Traducido por Ana María Rojo
Editado por Sergio Toboso

SECCIÓN 1 | TIPOS Y PARTES DE LAS CARTAS

[A] Coste XP

[B] Tipo de Carta

[C] Nombre de la Carta

[D] Afiliación

[E] Texto de ambientación

[F] Clasificación

[G] Efectos

[H] Barra de Estadísticas

[I] Efecto al voltear la carta

[J] Puntos de Misión



Cartas de Base Estelar

Las Cartas de Base Estelar son las cartas que conforman la Baraja de Base Estelar, que podrás encontrar y conseguir durante el juego. Hay tres tipos de estas cartas:

- Cartas de Personajes (borde azul)
- Cartas de Configuración (borde azul)
- Cartas de Maniobras (borde azul)

Empezarás con versiones sencillas de cada una de estas cartas y conseguirás cartas más fuertes a medida que vayas jugando. Te ayudarán a mejorar tu baraja, derrotar a oponentes en batalla y a completar los objetivos necesarios para ganar el juego. Los Personajes y Maniobras pueden jugarse dentro y fuera de una batalla, mientras que las Configuraciones solo se pueden jugar fuera de una batalla.

Cartas de Espacio

Las Cartas de Espacio son las cartas que conforman la Baraja de Espacio, que utilizarás cuando explores. Hay tres tipos de estas cartas:

- Cartas de Misión (borde dorado)
- Cartas de Eventos (borde dorado)
- Cartas de Nave Estelar (borde púrpura)

Cada jugador empezará el juego con una sola carta de Nave Estelar, y será su nave insignia. Más tarde podrá mejorar su nave insignia con una Nave Estelar más potente.

SECCIÓN 2 | ÁREA DEL JUGADOR

Forma la baraja de inicio de cada jugador combinando las siguientes cartas, barajándolas y colocándolas boca abajo en tu Área de Baraja:

- 3 Alférez (borde amarillo)
- 2 Teniente (borde amarillo)
- 1 carta de cada una de las 5 cartas de Inicio Básicas (borde gris)
 - 1 Evasive Maneuvers
 - 1 Starfleet Academy
 - 1 Diagnostic Check
 - 1 Tricorder
 - 1 Phasers
- 1 Nave Estelar básica (borde dorado)
- 1 dado de 20 caras

Estas cartas serán utilizadas para formar la baraja de inicio en todos los escenarios del juego.





[Bridge]

Puente: Área donde se colocarán las cartas para jugarlas.

[Deck Area]

Área de Baraja: Nuestra área de baraja. Donde colocar las cartas que iremos usando para seguir jugando.

[Discard Area]

Área de Descarte: Área donde irán las cartas usadas y jugadas, y las compradas de la Base Estelar.

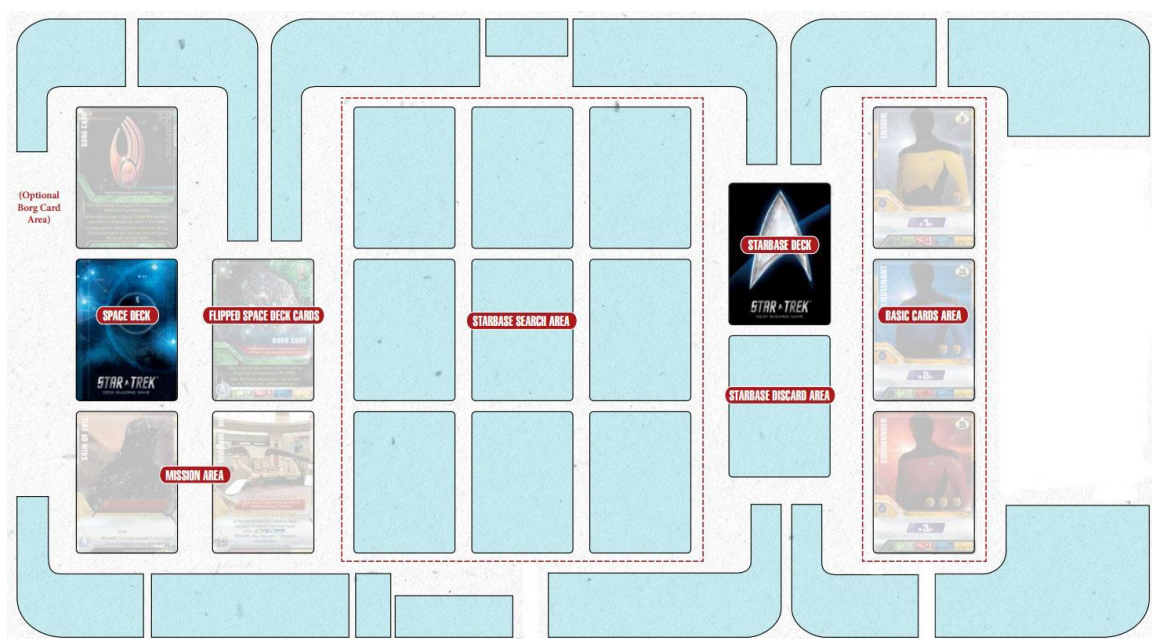
[Flag Ship Area]

Área de la Nave Insignia: Área donde colocar nuestra nave insignia, y el contador de daños.

[Points Area]

Puntos de Misión: Área donde colocar las misiones ganadas. Los Puntos de Misión son iguales a la suma de todas las cartas en esta área. Algunas cartas tienen efectos que pueden ser usados desde esta área.

SECCIÓN 3 | TABLERO DE JUEGO DE LA BASE ESTELAR



Aquí está la configuración completa del tablero de juego. Algunas áreas como el Área de Cartas Borg solo serán utilizadas en ciertos escenarios del juego. El Área de Puntos de Misión y el Área de Descartes de Base Estelar estarán vacías al inicio del juego, pero se llenarán al ir jugando.

[Optional Borg Card Area]

Área de Cartas Borg (opcional): Área opcional donde colocar las cartas Borg.

[Space Deck]

Área de Baraja de Espacio: Donde colocar las cartas que componen la Baraja de Espacio.

[Flipped Space Deck Cards]

Cartas de Espacio recién volteadas: Donde colocar la Carta de Espacio recién volteada.

[Mission Area]

Área de Misión: Donde colocar las cartas que pueden ganarse. Máximo 2 cartas.

[Starbase Search Area]

Área de Exploración de Base Estelar: Donde colocar las 9 cartas iniciales que saldrán de la Baraja de Base Estelar al principio de la partida. Formación 3x3.

[Starbase Deck]

Área de Baraja de Base Estelar: Donde colocar el resto de la Baraja de Base Estelar.

[Starbase Discard Area]

Área de Descartes de Base Estelar: Donde colocar las Cartas retiradas de la Base Estelar.

[Basic Cards Area]

Área de Cartas Básicas: Área donde colocar las cartas de tripulación básicas.

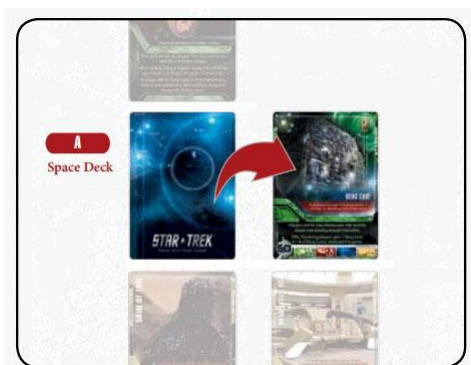
SECCIÓN 4 | CONFIGURACIÓN DE LA BARAJA DE ESPACIO

La Baraja de Espacio está formada por 40 cartas. 15 de ellas siempre serán Naves Estelares que los jugadores pueden conseguir con Diplomacia o Combate para sumar sus Puntos de Misión, y eventualmente, para cambiar su nave insignia a una Nave Estelar más poderosa.

Las 25 cartas restantes cambian en función del escenario que quiera jugarse. Para el escenario "Exploración" hay que utilizar los 25 Eventos y Misiones básicas.

Forma la Baraja de Espacio combinando las siguientes cartas, barajándolas y colocándolas boca abajo en el Área de Baraja de Espacio:

- 15 Naves Estelares (borde púrpura)
- 25 Eventos y Misiones (borde dorado)



Los jugadores explorarán la Baraja de Espacio volteando la carta superior para mostrar lo que van a encontrarse.

Las Cartas de Eventos y Naves Estelares se quedarán en el lateral derecho.

Las Cartas de Misión volteadas se colocarán en el Área de Misión de debajo, con un máximo de 2 cartas.

SECCIÓN 5 | CONFIGURACIÓN DE LA BARAJA DE BASE ESTELAR

Forma la Baraja de Base Estelar combinando todas las cartas de borde azul, barajándolas y colocándolas en el Área de Baraja de Base Estelar.

- 41 Personajes Especiales (borde azul)
- 2 Cartas Especiales (borde azul)
- 47 Maniobras y Configuraciones (borde azul)

La Baraja de Base Estelar contiene cartas de Personajes, Configuraciones, Maniobras y Especiales que pueden sustituir a las cartas presentes en el Área de Exploración de Base Estelar durante el juego.

Pueden encontrarse múltiples copias de Configuraciones y Maniobras en la baraja. Los jugadores pueden tener y jugar duplicados de estas cartas.

DISTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE EXPLORACIÓN DE BASE ESTELAR

Forma el Área de Exploración de Base Estelar volteando las 9 cartas superiores de la Baraja de Base Estelar y colocándolas a su izquierda, en una formación de 3x3 (3 columnas, 3 filas).

Estas 9 cartas pueden cambiar en cualquier momento. Cada vez que una carta se retire de esta área, la carta irá al Área de Descartes de Base Estelar. A continuación, rellena el espacio vacío con la carta superior de la Baraja de Base Estelar.

Si la Baraja de Base Estelar se queda sin cartas, baraja todas las cartas del Área de Descartes de Base Estelar para formar una nueva Baraja de Base Estelar. Esto significa que algunas cartas que han sido eliminadas al comienzo del juego tendrán la oportunidad de conseguirse más tarde.

DISTRIBUCIÓN DEL ÁREA DE CARTAS BÁSICAS DE BASE ESTELAR

Coloca el resto de los Personajes Básicos en sus propias pilas separadas a la derecha de la Baraja de Base Estelar:

- Alférez (borde amarillo)
- Teniente (borde amarillo)
- Comandante (borde amarillo)

Estas cartas forman parte de la Base Estelar. Siempre será posible conseguir estas cartas durante el juego, al menos hasta que se agoten.

SECCIÓN 6 | INSTRUCCIONES DE JUEGO ESTÁNDAR

[ESCENARIO EXPLORACIÓN]

Condiciones de Victoria: La Baraja de Espacio contiene cartas con Puntos de Misión. El primer jugador que alcance 400 Puntos de Misión ganará el juego.

Inicio del Juego: Cada jugador robará 5 cartas. Usad un método aleatorio (tirar un dado, piedra-papel-tijera, etc.) para determinar qué jugador empezará primero.

Secuencia de Turno: En el turno de un jugador, este podrá realizar la Fase de Acción o la Fase de Descarte.

FASE DE ACCIÓN:

Esta es la fase que se escoge normalmente. Puedes realizar las siguientes acciones durante esta fase en cualquier orden:

> Jugar Personajes:

Mueve una Carta de Personaje a tu Puente para jugarla y aplica sus efectos. Esta carta permanecerá en tu Puente hasta el final de tu turno. Esta acción puede realizarse múltiples veces.

> Jugar Maniobras o Configuraciones

Mueve una Carta de Maniobra o una Carta de Configuración a tu Puente para jugarlas y aplica sus efectos. Esta carta permanecerá en tu Puente hasta el final de tu turno. Esta acción puede realizarse múltiples veces.

> Gastar puntos XP para conseguir carta(s) de la Base Estelar

Algunas cartas, como los Personajes Básicos, te dan puntos XP (experiencia). Puedes gastar tus puntos XP para conseguir cartas de la Base Estelar. Cada vez que consigas una carta del Área de Exploración de la Base Estelar, reemplázala con la carta superior de la Baraja de Base Estelar. Cada vez que la Baraja de Base Estelar se quede sin cartas, rehazla barajando todas las cartas del Área de Descartes de la Base Estelar. Esta acción puede realizarse múltiples veces.

Las cartas conseguidas de la Base Estelar se irán directamente a tu Área de Descartes en tu área de jugador.

> Reparar los daños de la nave insignia

Puedes reparar tu nave insignia gastando tus puntos XP para retirar los daños a razón de 1 XP por 1 Daño. Esta acción puede realizarse múltiples veces.

> Realizar 1 Búsqueda

Puedes seleccionar una carta del Área de Exploración de la Base Estelar y descartarla (muévela al Área de Descartes de la Base Estelar) para colocar una nueva carta de la Baraja de la Base Estelar en ese sitio. Esta acción solo puede realizarse una única vez, a excepción de que consigas búsquedas adicionales.

> Realizar 1 Exploración

La Baraja de Espacio contiene varias cartas que debes obtener para conseguir Puntos de Misión y ganar el juego. Para explorar, voltea la carta superior de la Baraja de Espacio y procede según el tipo de carta. Esta acción solo puede realizarse una única vez, a excepción de que consigas exploraciones adicionales.

FASE DE DESCARTE:

Esta fase se realiza normalmente cuando no puedes hacer nada interesante ni útil durante la Fase de Acción.

> Selecciona 1 carta de tu mano y tírala

Cuando una carta se tira, haz lo siguiente según el tipo de carta que sea:

- Si es una Carta de Inicio Básica (borde gris), retírala del juego.
- Si es un Personaje Básico (borde amarillo), devuélvelo a su pila en el Área de Cartas Básicas.
- Cualquier otra carta, muévela al Área de Descartes de la Base Estelar.

FIN DE TURNO:

Después de que hayas terminado de realizar una de estas dos fases, finalizarás tu turno haciendo lo siguiente:

- Termina cualquier efecto que hayas recibido durante el turno (cualquier XP no usado, búsquedas y exploraciones se pierden)
- Descarta todas las cartas de tu mano.
- Descarta todas las cartas de tu Puente.
- Roba 5 cartas, y pasa el turno al siguiente jugador (en sentido horario). Cada vez que necesites robar pero no hayan cartas en Área de Baraja, baraja las cartas de tu Área de Descartes para formar una nueva baraja y entonces roba.

SECCIÓN 7 | EXPLORANDO LA BARAJA DE ESPACIO

Hay 3 tipos de cartas que puedes encontrar cuando exploras la Baraja de Espacio.

> Cartas de Misión (borde dorado)

Cuando voltees una Misión de la Baraja de Espacio, aplica cualquier efecto de volteo que pueda tener, y entonces colócala en el Área de Misión boca arriba, debajo de la Baraja del Espacio. Solo pueden haber 2 Misiones boca arriba a la vez, así, si una Misión es volteada mientras ya hay 2 Misiones boca arriba, deberás escoger 1 de las 2 Misiones y colocarla en la parte inferior de la Baraja de Espacio. Las Misiones tienen un Objetivo (GOAL) y una Recompensa (REWARD). Un jugador puede utilizar 1 Explorar para completar 1 Misión si puede cumplir el Objetivo de la carta. El Objetivo se consigue gracias a las condiciones y/o estadísticas de tu nave insignia y cartas en juego en el puente. Cuando se completa una Misión, muévela a tu Área de Puntos y aplica su Recompensa. La Recompensa se aplicará una vez que la Misión se haya completado.

> Cartas de Eventos (borde dorado)

Los efectos de los Eventos pueden variar. Algunos requieren que cumplas un Objetivo, otros pueden ocasionar una Batalla entre todos los jugadores y algunos pueden beneficiar al jugador que la ha volteado. Algunos eventos tienen un efecto Fallo (FAIL), que se aplica si el Objetivo no es conseguido por el jugador que la volteo. Después de que el evento se voltee, si tiene un objetivo, puedes jugar Maniobras y Personajes adicionales de tu mano para ayudarte a conseguir el Objetivo. Una vez que hayas jugado esas cartas, resuelve el Evento por conseguir el Objetivo y moviéndolo a tu Área de Puntos, o aplica su efecto de Fallo en caso de no conseguirlo.

> Cartas de Nave Estelar (borde púrpura)

Cuando una nave se volteo, ocurre una Batalla entre la nave insignia del jugador y la Nave Estelar volteada. Esta es la forma habitual en que los jugadores pueden conseguir naves estelares más fuertes.



Mission Card



Event Card



Starship Card

SECCIÓN 8 | DESCRIPCIÓN DE LA BATALLA

Las Batallas pueden ocurrir entre jugadores y/o cartas de la Baraja de Espacio. Los jugadores combatientes pueden jugar Personajes y Maniobras pero no pueden jugar Configuraciones. En la parte inferior de todos los Personajes y Maniobras hay una Barra de Estadísticas, que se suma a las Estadísticas de tu nave insignia. Puedes alinear estas cartas con tu nave insignia para sumar fácilmente los totales.

Naves Estelares combatientes de la Baraja de Espacio:

> Diplomacia

Puedes hacer una batalla por Diplomacia con la Nave Estelar (borde púrpura). Para hacer esto, la Velocidad y la Diplomacia de tu nave insignia deben ser iguales o mayores que las de la Nave Estelar oponente respectivamente. Un pequeño truco consiste en recordar que hay que alcanzarla y convencerla, velocidad y diplomacia. Cuando ganas por Diplomacia a una Nave Estelar, puedes asignarla como tu nueva nave insignia (los Daños no se trasladan). Si haces esto, mueve tu vieja nave insignia a tu Área de Puntos. Si no quieres quedartela, mueve la Nave Estelar a tu Área de Puntos.

> Combate

En una batalla por Combate, tienes que derrotar a la Nave Estelar oponente tratando de hacerle daño, igualando o superando su valor de Defensa. Después de jugar tus cartas, la Nave Estelar con la Velocidad más alta dañará primero. En caso de empate, los daños se hacen al mismo tiempo. Entonces, si la Nave Estelar más lenta no ha sido derrotada, será la próxima en causar daños. Si la Nave Estelar de la Baraja de Espacio es derrotada, muévela a tu Área de Puntos. Si no, se coloca en la parte inferior de la Baraja de Espacio y se retiran todos sus daños. Los Daños en tu nave insignia permanecen.

Combatiendo con otros jugadores (solo en Combate):

> Empezando por el jugador actual, y siguiendo el sentido horario, cada combatiente puede jugar 1 carta/efecto o pasar. Continúa este proceso hasta que todos los jugadores hayan pasado en sucesión.

> Después de que todos los jugadores hayan jugado sus cartas, el Combate se resolverá como sigue: las Naves Estelares harán tantos puntos de daño como puntos de ataque tengan, empezando por la nave con la velocidad más alta. En caso de empate, todas las naves con la misma velocidad harán daño al mismo tiempo, pero la asignación de daño se hará en el sentido horario, empezando por el jugador que tenga el turno. El daño es asignado y repartido en orden de velocidad hasta que todas las Naves Estelares combatientes hayan realizado sus ataques. Entonces, el combate termina.

> GUERRA:

Si este Evento provoca la Batalla, el ganador de esta carta será el jugador con la Nave Estelar invicta con las mejores Estadísticas en el siguiente orden: Ataque, Velocidad y Diplomacia. Si la nave insignia de un jugador tiene un Ataque mayor, entonces gana, pero si hay un empate, la nave insignia entre esos jugadores con la Velocidad mayor es el ganador. Si sigue habiendo empate, se comparará el valor de Diplomacia. Finalmente, si sigue habiendo empate, el ganador será el jugador más cercano al jugador del turno, contando al jugador del turno y en sentido horario. El ganador moverá la carta Guerra a su Área de Puntos.

> Al final de la Batalla, todos los jugadores combatientes excepto el jugador del turno descartarán todas las cartas de su Puente y cogerán 5 cartas nuevas.

> Una vez que termina la Batalla, el jugador del turno continuará con su turno si no ha sido vencido.

Defensa vs Escudos:

La Defensa representa la cantidad de daño que una Nave Estelar puede recibir antes de ser vencida. Los Escudos previenen los primeros X daños que una Nave Estelar recibe durante el turno.

Daños:

Cuando se asignan los Daños, estos se verán reducidos por los Escudos. La cantidad de daño restante se aplicará a la Nave Estelar asignada. Los dados que se proporcionan se usarán para contar los daños en las naves insignia. Cuando una Nave Estelar sufre daños que igualen o superen su Defensa actual, la nave será derrotada.

> Derrotar una Nave Estelar:

Cuando una Nave Estelar es derrotada desde la Baraja de Espacio, el jugador que la derrota la mueve a su Área de Puntos.

> Fallo al Derrotar una Nave Estelar:

Cuando una Nave Estelar de la Baraja de Espacio no es derrotada, esta se colocará en la parte inferior de la Baraja de Espacio.

> Tu Nave Insignia es Derrotada:

Cuando la nave insignia de un jugador es derrotada, el jugador hará lo siguiente:

- Ganará 1 Alférez.
- Quitará todos los daños de su nave insignia.
- Juntará todas las cartas de su Mano, Área de Descarte, Baraja y Puente para formar una nueva baraja y cogerá una mano de 5 cartas.
- Si fue vencido en su turno, se acabará su turno.

SECCIÓN 9 | INSTRUCCIONES DE JUEGO

[ESCENARIO INVASIÓN BORG]

Este es un escenario cooperativo donde el objetivo es trabajar en equipo para sobrevivir y evitar una Invasión Borg.

Configuración de la Baraja de Espacio:

> En este escenario usarás las 25 Cartas de la Baraja de Espacio de Invasión Borg (borde verde), además de las 15 Naves Estelares (borde púrpura) de la Baraja de Espacio para formar la Baraja de Espacio de este escenario.

> Empezarás con las Naves Estelares de Inicio de la Invasión Borg (borde verde) como tu nave insignia, lo que dará a cada jugador un efecto único que podrá ser usado durante el juego para ayudar al éxito del equipo. Se pueden distribuir las Naves Estelares al azar o asignarlas concretamente. Estos efectos duran toda la partida incluso si consigues una nueva nave insignia.

Condición de Victoria:

Debes voltear la carta de Evento "Locutus" de la Baraja de Espacio, y conseguir su Objetivo.



Exploración:

A diferencia de los otros escenarios, no tienes la habilidad normal de explorar en esta partida. Al principio de cada turno debes explorar una vez como un equipo. Algunos efectos te forzarán a explorar de nuevo.

Búsqueda:

Puesto que jugáis en equipo, tu equipo compartirá 3 búsquedas por turno, aunque pueden ganarse más por otros efectos.

Secuencia del Turno:

El turno empezará explorando la Baraja de Espacio. Una vez se voltea la carta superior hay que hacer lo siguiente según el tipo de carta:

> Carta de Eventos

Aplica su efecto. Si es un Objetivo, puedes jugar Maniobras y Personajes para intentar conseguir el Objetivo. Si el Objetivo no se consigue, resuelve el efecto Fallo.

> Carta de Cubo Borg

Empieza una Batalla.

> Cartas de Nave Estelar:

Déjala boca arriba durante el turno. Un jugador puede hacerle Diplomacia. Si no, retírala del juego al final del turno.

FASE DE ACCIÓN:

Una vez que la carta volteada se ha resuelto como se ha descrito arriba, los jugadores que no han sido vencidos pueden realizar las siguientes acciones individualmente en cualquier orden:

- Jugar Personajes
- Jugar Maniobras o Configuraciones
- Gastar XP para conseguir cartas de la Base Estelar
- Gastar XP para reparar los daños de su nave insignia
- Realizar hasta 3 Búsquedas como equipo
- Usar el efecto de tu nave insignia

FASE DE DESCARTE:

Un jugador que no haya jugado ninguna carta/efecto durante el turno puede escoger descartar 1 carta No-Borg de su mano. Entonces, no podrá realizar ninguna otra acción o interactuar con otros jugadores durante el turno.

Fin del Turno:

Una vez que todos los jugadores acuerdan que ya han realizado las acciones, el turno termina descartando todas las cartas jugadas y las cartas de las manos de los jugadores y cogiendo 5 cartas nuevas.

Naves insignias derrotadas:

Cada vez que una nave insignia es derrotada por cualquier carta o efecto, esa nave insignia sigue las reglas estándar por ser derrotada, con la excepción de que en lugar de ganar un Alférez gana una Carta Borg. Ya que todos los jugadores comparten un turno, un jugador cuya nave insignia haya sido derrotada no podrá realizar ninguna acción adicional o interactuar con otros jugadores hasta que empiece el siguiente turno (Ellos todavía cogerán 5 cartas al final del turno).

Naves Estelares No-Borg:

A diferencia de las reglas estándar, no puedes hacer Batalla con estas Naves Estelares. En este escenario están escapando de los Borg y no tienen tiempo de Batallar. Una vez volteada, cualquier jugador puede tratar de hacer Diplomacia con la Nave Estelar durante el turno. Si lo hacen, la pueden convertir en su nueva nave insignia. Si no, al final del turno, la Nave Estelar es retirada de la partida. El efecto de la nave insignia original no se pierde.

Cartas Borg:

Coloca 5 Cartas Borg por cada jugador además de 5 adicionales en el Área de Cartas Borg encima de la Baraja de Espacio (Ej. Si hay 3 jugadores colocas 20 Cartas Borg en el área). Estas cartas serán asignadas a tu baraja de forma obligatoria durante el juego por efectos encontrados en la Baraja de Espacio. Además de causar que tu baraja sea menos potente, las Cartas Borg incrementarán los efectos negativos encontrados en la Baraja de Espacio.



- Si el Área de Cartas Borg se queda alguna vez sin cartas, todos los jugadores perderán la partida.
- Si cualquier jugador alguna vez tiene 5 o más Cartas Borg en su mano a la vez, estos serán asimilados y serán retirados de la partida junto con todas sus cartas.
- Las Cartas Borg no se pueden jugar a tu Puente.
- Las Cartas Borg no pueden desecharse en la Fase de Desecho. La única forma de deshacerse de Cartas Borg es con efectos que desechan cartas.
- Cuando un Cubo Borg es girado, cada jugador deberá mostrar todas las Cartas Borg en sus manos. Este Cubo Borg recibirá +1 de cada una de sus Estadísticas por cada Carta Borg mostrada.
- Cuando una Carta Borg es desechada debido a un efecto, se coloca al final del Área de Cartas Borg.

Cubos Borg:

Los Cubos Borg son tus enemigos a combatir en la Baraja de Espacio.

- El efecto de volteo de los Cubos Borg repartirá daño instantáneo a las naves insignia de los jugadores que tengan Cartas Borg en su mano.
- Cuando un Cubo Borg sea derrotado, deberás colocarlo a un lado para hacer un seguimiento de cuántos cubos Borg han sido derrotados. Por cada Cubo Borg que haya sido derrotado, el siguiente Cubo Borg que encuentres será mucho más fuerte. Un Cubo Borg conseguirá +1 en todas las Estadísticas por cada Cubo Borg que ya ha sido derrotado.
- Durante la Batalla, una vez que un jugador haya jugado una Maniobra, ningún otro jugador podrá jugar la misma Maniobra durante esa Batalla.
- Batalla: Cuando un Cubo Borg es volteado, aplica su efecto de volteo primero. Entonces empezará una Batalla entre los jugadores exploradores y el Cubo Borg. Los jugadores exploradores jugarán sus Maniobras y Personajes en el orden que quieran. Entonces el combate se resolverá como siempre. Los daños serán asignados en orden de Velocidad. Los jugadores podrán decidir cuál de ellos sufrirá los daños del Cubo Borg. Una nave insignia podrá sufrir daños hasta que sea derrotada. Cualquier daño restante deberá ser asignado a otra nave insignia. Esto continúa hasta que todos los daños se hayan asignado.



Evento Invasión Borg:

Sigue estas reglas para cada carta volteada.

- Eventos: Aplicar el Efecto de Volteo y el Efecto, excepto si es Locutus.
- Nave Estelar Borg: Aplicar el Efecto de Volteo. Las Batallas ocurrirán después de que la Invasión Borg se resuelva.
- Locutus: Aplicar el Efecto de Volteo. Resolver el Efecto después de todas las batallas.
- Naves Estelares No-Borg: Los jugadores no pueden usar Diplomacia con ellas hasta que todos los Eventos y Batallas se resuelvan.

Opciones Alternativas de Juego:

- Esta partida puede jugarse también con varios equipos. Los jugadores pueden formar equipos distintos para ver quien sobrevive más tiempo y/o derrota a Locutus. En este caso, los equipos tendrán turnos separados y la exploración de los jugadores solo se aplicará al equipo que tenga el turno.
- Para aumentar la dificultad, podéis jugar sin usar los efectos de las naves insignia de salida.

SECCIÓN 10 | INSTRUCCIONES DE JUEGO

[ESCENARIO GUERRA CIVIL KLINGON]

Este es un escenario de equipos 2 contra 2. Tu objetivo es trabajar con tu compañero para reunir Naves Estelares Aliadas que te ayudarán a demostrar al "Árbitro" de que tu equipo es digno para liderar el Imperio Klingon.

Disposición de la Baraja de Espacio:

- > En este escenario usarás las 25 Cartas de la Baraja de Espacio de Guerra Civil Klingon (borde rojo), además de las 15 Naves Estelares (borde púrpura) de la Baraja de Espacio para la Baraja del Espacio.
- > Empezarás con las Naves Estelares de Inicio de la Guerra Civil Klingon (borde rojo) como tu nave insignia, lo que dará a cada jugador un efecto único que podrá ser usado durante el juego para ayudar al éxito del equipo. Se pueden distribuir las Naves Estelares al azar o asignarlas concretamente. Estos efectos duran toda la partida incluso si consigues una nueva nave insignia.

Modo de juego:

Utilizarás las instrucciones de juego de la partida estándar. Los jugadores tendrán sus turnos individualmente. Si es posible, los jugadores del mismo equipo no se sentarán juntos. De esta forma la partida se jugará alternativamente entre los equipos.

Condición de Victoria:

Debes voltear la carta de Evento "Árbitro" de la Baraja de Espacio, y conseguir su Objetivo.



Naves Estelares Aliadas:

Para ganar la partida deberás conseguir Naves Estelares Aliadas. Pueden encontrarse en la Baraja de Espacio. Cuando sean volteadas podrás adquirirlas solamente si cumples o excedes su Velocidad y Ataque o su Ataque y Diplomacia, respectivamente. Si eres capaz de hacer esto, muévela a tu Área de Puntos. Si no, muévela a la parte inferior de la Baraja de Espacio y termina tu turno. No podrás hacer Batalla a las Naves Estelares Aliadas. Si adquieres algunas de las Naves Estelares Aliadas más poderosas en tu Área de Puntos, podrán darle a tu nave insignia algún bono adicional durante la Batalla.

Cartas de Influencia:

Las cartas de Influencia te darán un efecto adicional así como un incremento de estadísticas en tu nave insignia mientras tengas la carta. Cada jugador podrá tener únicamente 1 carta de Influencia a la vez (con la excepción de la carta de Influencia Romulana que rompe esta regla). Las cartas de Influencia son habitualmente buenas, pero buscar el Bloqueo de la Federación penalizará a los jugadores con cartas de Influencia.

Equipos:

Aunque estés trabajando en equipo, cada jugador usará su turno individualmente y tratará de tomar decisiones que beneficien a su compañero. En la Batalla, los jugadores del mismo equipo solo pueden infligir daños a sus oponentes.

Opciones de Juego Alternativas:

Esta partida también puede jugarse 1 vs. 1, y 1 vs. 1 vs. 1. Cuando se juega en equipo individual, la partida se juega de forma similar al escenario estándar, excepto que la Condición de Victoria es diferente.

SECCIÓN 11 | GLOSARIO DE TÉRMINOS

[+X (Speed/Attack/Diplomacy/Defense/Shield)]

+X (Velocidad/Ataque/Diplomacia/Defensa/Escudo): Suma X a la estadística designada a tu nave insignia o cualquier otra cosa que indique.

[+X Explore]

+X Explorar: Puedes realizar X exploraciones adicionales este turno. Las Exploraciones solo puedes realizarlas en tu propio turno.

[+X Search]

+X Búsqueda: Puedes realizar X búsquedas adicionales este turno. Las Búsquedas solo pueden realizarse en tu propio turno.

[+X XP]

+X XP: Consigues X Puntos de Experiencia adicionales para usar en este turno. Los Puntos XP solo pueden gastarse en tu propio turno.

[Cost you X less]

Te cuesta X menos: El coste de la carta designada se reduce en X.

[FAIL]

FALLO: Este efecto se aplica si el Objetivo de la carta no se consigue. Si la carta es una Nave Estelar, aplica este efecto solo si la nave no es vencida en Batalla.

[Flagship]

Nave insignia: Esta Nave Estelar representa tus Estadísticas de base y será la que reciba e infrinja daños durante la partida. Tu nave insignia puede cambiar y mejorar durante la partida.

[FLIP]

VOLTEO: Este efecto se activa cuando una carta es volteada en una baraja.

[Gain]

Adquirir: Mueve una carta de la Base Estelar a tu Área de Descartes (Algunos efectos pueden moverla a otra área).

[GOAL]

OBJETIVO: Este es el objetivo que debe cumplirse para obtener esta carta y moverla a tu Área de Puntos.

[REWARD]

RECOMPENSA: Cuando una carta con un Objetivo es conseguida, este es el efecto que se aplicará el jugador que haya conseguido el Objetivo.

[Trash]

Desecho: Mueve una carta a una de las siguientes áreas dependiendo de donde se originó la carta:

- Si es una carta de inicio, retírala de la partida.
- Si es una carta de Personaje Básico, muévela a su pila en la Base Estelar.
- Si es una carta que empezó en la Baraja de Base Estelar, muévela al Área de Descartes de la Base Estelar.
- Si es una Carta Borg, muévela a la Pila de Cartas Borg.

[Upgrade]

Actualización: Desecha una carta y consigue una carta de la Base Estelar que cueste el coste de la carta desechada, sumando el coste de más indicado en la carta de actualización.

[X+ (Speed/Attack/Diplomacy/Defense/Shield/etc.)]

X+ (Velocidad/Ataque/Diplomacia/Defensa/Escudo/etc.): Requiere X o más de la estadística o carta designada, normalmente como parte para cumplir un OBJETIVO.