

Misión: Melé galáctica

UNA PEQUEÑA ESCARAMUZA EN EL ESPACIO TERMINA POR CONVERTIRSE EN UN ENCUENTRO DE MAYOR ENVERGADURA AL SOLICITAR AMBOS BANDOS REFUERZOS Y REGRESAR AL ESPACIO PROFUNDO EN MEDIO DE UNA MELÉ GALÁCTICA.

Preparativos:

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR, LOS JUGADORES DEBERÁN ACORDAR LA CANTIDAD DE PUNTOS QUE EMPLEARÁN PARA RECLUTAR SUS FUERZAS.

AMBOS JUGADORES TIRAN 1D6 PARA DETERMINAR QUIÉN SERÁ EL ATACANTE, Y QUIÉN EL DEFENSOR. AQUÉL QUE OBTENGA EL RESULTADO MÁS ALTO SERÁ EL ATACANTE. EN CASO DE EMPATE TIREN DE NUEVO.

EL TABLERO DE JUEGO SERÁ DE 90x90 CM.

EMPEZANDO POR EL ATACANTE, AMBOS JUGADORES DESIGNAN AL MENOS A LA MITAD DE SUS NAVES PARA QUE FORMEN SU FUERZA PRINCIPAL DE ATAQUE. EL RESTO DE LAS NAVES (COMO MÍNIMO 1), SE MANTIENEN EN RESERVA Y SON ENVIADAS A RODEAR A SUS ENEMIGOS.

ALTERNATIVAMENTE, AMBOS JUGADORES COLOCAN DE UNA EN UNA SUS NAVES DE LA FUERZA PRINCIPAL, A UNA DISTANCIA MÁXIMA DE 2 DE SUS RESPECTIVOS LADOS DEL TABLERO, HASTA QUE TODAS SUS NAVES HAYAN SIDO DESPLEGADAS.

ASTEROIDES (OPCIONAL): ANTES DE COLOCAR CUALQUIER NAVE, LOS JUGADORES PUEDEN DESPLEGAR ENTRE 6 Y 10 ASTEROIDES SOBRE EL TABLERO. EMPEZANDO POR EL ATACANTE, LOS JUGADORES SITUAN DE MANERA ALTERNATIVA LOS ASTEROIDES SOBRE EL TABLERO. TODOS ELLOS DEBEN DE ESTAR AL MENOS A DISTANCIA 1 DE LOS DEMÁS ASTEROIDES.

Reglas especiales:

REFUERZOS: EMPEZANDO POR EL JUGADOR ATACANTE, AL FINAL DEL TURNO 3, LOS JUGADORES DESPLIEGAN POR TURNOS LAS NAVES QUE DESIGNARON AL COMIENZO DE LA PARTIDA PARA ESTAR EN RESERVA. ESTAS NAVES SE COLOCAN DENTRO DE LA DISTANCIA 1 DE LAS RESPECTIVAS ZONAS DE DESPLIEGUE DE REFUERZOS. LOS JUGADORES PODRÁN ASIGNAR MANIOBRAS Y EMPLEAR ESAS NAVES DE LA MANERA HABITUAL A PARTIR DEL SIGUIENTE TURNO.

Objetivos:

VICTORIA REBELDE: DESTRUIR TODAS LAS NAVES ENEMIGAS.

VICTORIA IMPERIAL: DESTRUIR TODAS LAS NAVES ENEMIGAS.

