

CAMPAÑA TUTORIAL



Tu Imperio alza la vista hacia las estrellas y realiza sus primeros pasos en su gran expansión. Con esta campaña tutorial aprenderás de forma gradual las mecánicas, mientras sigues una historia guiada.

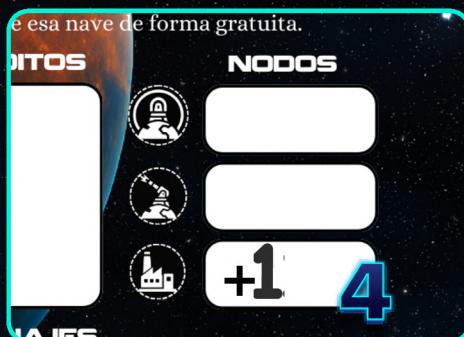
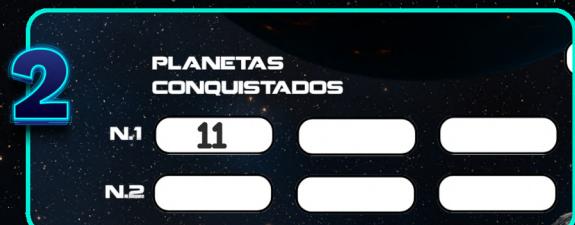
Una vez finalizada, puedes jugar el librojuego de forma libre usando las mecánicas básicas o embarcarte en las misiones individuales que te ofrecemos y que aportan retos únicos



Bienvenido, soy Prometheus, la inteligencia artificial encargada de guiarte a través de tu entrenamiento como comandante. Iniciando simulación...

ACTIVANDO INTERFAZ DE CONTROL . . .

- 1** Coge un lápiz. Busca la ficha con el planeta natal de los humanos (11) en el apartado "planetas".
- 2** Apunta el número de tu planeta natal en la primera casilla del apartado "planetas conquistados".
- 3** El jugador tiene una ventaja especial al inicio de partida: desbloquea un nodo del planeta natal gratis. Desbloquea este nodo que te indicamos y que te dará +1 de producción en el siguiente turno. Márcalo con un lápiz.
- 4** Apunta esta mejora con un +1 en el apartado nodo producción



CONTINUANDO APRENDIZAJE . . .

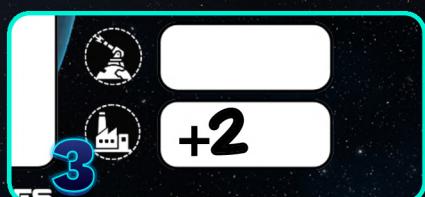
- 5** Todos los Imperios empiezan con una fragata gratis. Busca la primera fragata con el ícono de los humanos en el apartado "naves" del librojuego
- 6** Bautízala con un nombre en su apartado correspondiente.
- 7** Luego apunta su número (en este caso es 1) en la primera casilla del apartado "flota estelar" de tu ficha de planeta natal

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN . . .

 Debemos incrementar la industria de nuestro mundo natal si queremos obtener los créditos suficientes para conquistar las estrellas. Porque conquistar la galaxia es una empresa cara.

INICIANDO FASE DE ACCIÓN....

- 1 Tu planeta genera de base +1 crédito por turno. Ese es actualmente todo tu capital.
- 2 Compra con ese crédito este otro nodo que desbloquea una mejora de producción y márcalo con tu lápiz.
- 3 Borra el +1 en el apartado de nodos de producción de la ficha de tu planeta natal y cámbialo por un +2 (la suma del que compraste gratis por ser jugador más este nuevo). Estas mejoras no tendrán efecto hasta la fase de producción del siguiente turno.



ACABAS DE REALIZAR TU ACCIÓN PARA ESTA FASE

TERMINANDO FASE DE ACCIÓN....

 ATENCIÓN, ALARMA.... DETECTANDO MOVIMIENTOS HOSTILES CERCA DEL SECTOR...

ANALIZANDO...

INICIANDO TURNO DEL ENEMIGO....

Para esta simulación, he deshabilitado algunas opciones del enemigo. Aún así, para que puedas familiarizarte con el sistema, debes tirar los dados hasta que salga el resultado desbloqueado

INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

1

Coge un lápiz. Busca la ficha con el planeta natal de los robotiránidos (12) en el apartado “planetas”



2

Apunta el número de su planeta natal en la primera casilla del apartado “planetas conquistados”.

Los imperios controlados por la I.A no tienen la ventaja inicial del jugador, así que no desbloquean ningún nodo.

3

Pero sí tienen una fragata gratis, al igual que tú. Busca la primera fragata con el icono de los robotiránidos en el apartado “naves” del librojuego y bautízala con un nombre en su apartado correspondiente.

4

Luego apunta su número (en este caso es 17) en la primera casilla del apartado “flota estelar” de su ficha de planeta natal

1



2



3



4



Para esta simulación, he deshabilitado algunas opciones del enemigo. Aún así, para que puedas familiarizarte con el sistema, debes tirar los dados hasta que salga el resultado desbloqueado

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

ACTIVANDO FASE DE ACCIÓN ENEMIGA . . .

INICIANDO FASE DE ACCIÓN ENEMIGA....



Este Imperio posee un crédito inicial (el que produce su planeta natal) ya que no posee mejoras de producción. Tira dados hasta que salga la opción desbloqueada y compra este nodo de producción.

- 1 Lanza un dado hasta que te salga la opción desbloqueada:

1-2: EXPLORAR
3-4: COMPRAR NAVE O ACTUALIZAR NAVE
5-6: ACTIVAR NODO DE PLANETA

- 2 Una vez escogida la opción “activar nodo planeta”, tira un dado de nuevo para ver qué nodo se desbloquea (aquí no bloqueo ninguna opción):

1-2 → ACTIVAR UN NODO DE PRODUCCIÓN
3-4 → ACTIVAR UN NODO DEFENSA
5-6 → ACTIVAR UN NODO DÉ ATAQUE

- 3 Si te sale “nodo de producción”, solo podrás desbloquear el primer nodo hasta la mejora, pero hasta que no desbloques esos tres nodos NO SE ACTIVARÁ ese +2 de producción (fíjate que el último nodo da acceso a dos mejoras de producción)

- 4 Si te sale un nodo de defensa o ataque... ¡suerte para este Imperio! ya que ese mismo nodo te desbloqueará todas esas mejoras de defensa y Ataque de golpe.



+1 DEF.

+1 ATQ.

+1 ATQ.



5

Recuerda: SIEMPRE se empieza a desbloquear nodos a partir de la capital del planeta.

6

Recuerda apuntar estas mejoras (si las tiene) en el apartado Nodos Activos de la ficha del Imperio enemigo (su planeta natal), además de llevar la cuenta de los créditos (en este caso cero, ya que hemos gastado el único disponible y se reponerá al iniciar su siguiente turno)

FINALIZANDO TURNO DE IMPERIO ENEMIGO . . .



Empieza de nuevo tu turno de jugador. De nuevo repetimos la fase de producción y la fase de acción. Recuerda recopilar en tu fase de producción todos los créditos que estás generando.

INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN . . .

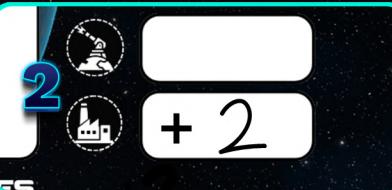
1 Tu planeta genera un crédito de base.

2 A este crédito debes sumarle el +2 de los nodos de producción extras activados en el turno anterior.

Por lo tanto, ahora mismo tienes 3 créditos para gastar.

Mur 1º Natal del Imperio

PROD. 1 | PR



FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN . . .

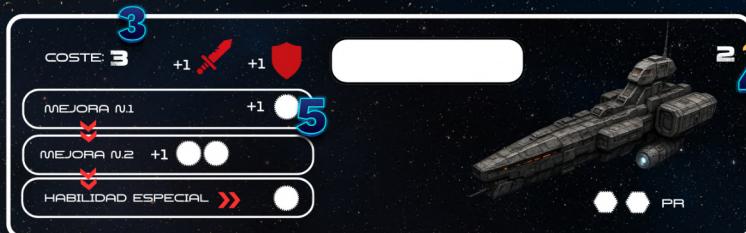
INICIANDO FASE DE ACCIÓN . . .

Debemos explorar la galaxia en busca de nuevos planetas, pero para ello antes debemos ampliar nuestra flota. Actualmente tienes una fragata, y en el turno de acción vamos a gastar nuestra única acción para comprar una nueva nave.

3 Busca el apartado “Naves” del librojuego. Tienes actualmente tres créditos para gastar, por lo que ya puedes comprar una segunda fragata (cuyo coste es 3)

4

Borra esos 3 créditos gastados de tu ficha de imperio y bautiza la nueva nave. A continuación, apunta su número en el apartado “flota estelar” de tu ficha de planeta natal (en este caso, es la nave número 2)



5 Aplica la ventaja de tu imperio: al comprar una nave, los humanos tienen la ventaja de poder activar gratuitamente un nodo de la nueva nave. Marca el nodo de nivel 1 de defensa en el apartado de la nueva nave.

YA HAS USADO TU ACCIÓN DE LA FASE, ASÍ QUE TERMINA TU TURNO.



Es el turno del enemigo. De nuevo, he bloqueado algunas opciones para este entrenamiento. Aún así, tira dados hasta que salga la opción desbloqueada

INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

1

Suma el crédito que genera el planeta natal enemigo de base. En este caso aún no tiene ningún nodo de producción activo, por lo que no suma extra.

1

Mundo Natal del Imperio, cuna de
PROD. 1 | PR 4 | AT
ESPECIAL
"Nacidos para l

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

ACTIVANDO FASE DE ACCIÓN ENEMIGA . . .

2

Lanza un dado hasta que te salga la opción desbloqueada:

1-2: EXPLORAR

3-4: COMPRAR NAUE O ACTUALIZAR NAUE

5-6: ACTIVAR NODO DE PLANETA

3

Una vez escogida la opción “comprar nave/actualizar”, tira un dado de nuevo para ver qué nodo se desbloquea. En este caso, si tocase la opción “comprar nave”, el enemigo no tiene suficientes créditos. Por lo que terminaría su turno. Sin embargo, vamos a hacer que le toque actualizar.

1-3: COMPRAR NAUE

4-6: ACTUALIZA NAUE

Como solo tiene una nave, está clara la opción. Si tuviese más de una, debería actualizar su nave más barata y menos poderosa (con menos actualizaciones) que permita desbloquear un nodo:

FRAGATA

USA SU ATAQUE NORMAL Y A CONTINUACIÓN LA HABILIDAD ESPECIAL SI LA TIENE

COSTE: 3 +1 ⚡ +1 🛡

MEJORA N1 +1 ●

MEJORA N2 +1 ●●

HABILIDAD ESPECIAL ➤ ➤

17

4

4

Gasta el crédito para actualizar el nodo de mejora de nivel 1. Luego borra ese crédito de su ficha de Imperio.

EL ENEMIGO HA GASTADO SU ACCIÓN, ASÍ QUE FINALIZA SU TURNO



Ha llegado el momento de lanzarse a las estrellas con nuestra flota, en busca de nuevos mundos que conquistar en este turno. De nuevo, he bloqueado ciertas opciones para guiarte en el entrenamiento.

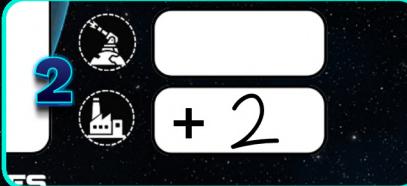
Mur 1 Natal del Imp

PROD. 1 | PR

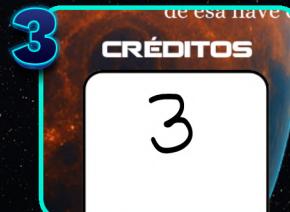
ES

INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN ...

1 En tu anterior turno gastaste los 3 créditos para comprar una nave. Vamos a llenar de nuevo las arcas: Tu planeta genera un crédito de base.



2 A este crédito debes sumarle el +2 de los nodos de producción extras activados en el turno anterior.



3 Por lo que ahora mismo tienes 3 créditos. Apúntalos

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN ...

INICIANDO FASE DE ACCIÓN ...

EXPLORAR

Lanza un dado hasta que salga el resultado desbloqueado:

- 1-2: No ocurre nada. El turno termina.
- 3-4: Descubres un planeta
- 5: Se activa un evento aleatorio.
- 6: Combate espacial entre flotas



En este turno de acción no vamos a gastar la acción comprando naves, ni mejorando flotas ni actualizando nodos planetarios. Escoge la opción "explorar", y se te abre el submenú de opciones.



Ahora deberías tirar dos dados para ver el número de planeta que has encontrado. En este caso, yo tiraré los dados por ti, con el siguiente resultado.



ATENCIÓN ...

FLOTA APARECIENDO EN ÓRBITA DE PLANETA DESCONOCIDO ...



Tu flota ha aparecido orbitando un planeta libre denominado Aurelion, y cuyo número es el 16.

Ahora podrías retirarte y terminar tu turno, o intentar conquistarla. Vamos a ello...

● ● ● 5

AURELION

16

Mundo envuelto en nubes doradas ricas en helio y metales ligeros. Sus ciudades flotantes abandonadas indican que otra civilización cayó hace siglos.

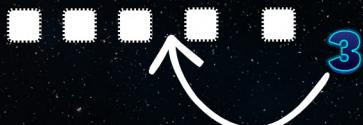
PROD. 1 | ATQ 1 | DEF 1 1

ESPECIAL:

“Nave abandonada”

Tras la conquista, recuperas la nave destruida de menor coste de tu flota

IMPERIO



INICIANDO ATAQUE PLANETARIO . . .

1 Esta es la ficha que encontrarás en su apartado del librojuego. Puedes ver que tiene ATQ. 1 y DEF.1

2 Para este ejemplo, vamos a suponer que este planeta tiene activado una mejora de producción.

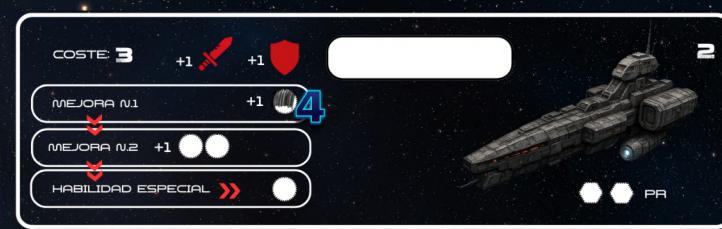
3 Y puedes ver que no pertenece a ningún Imperio, ya que no tiene ninguna casilla marcada.

4 El invasor empieza el turno, por lo que te toca primero. Debes elegir un máximo de dos naves de tu flota, en este caso las dos fragatas que hemos comprado. Recuerda que una de ellas tiene una mejora. Y recuerda que están marcadas en tu casilla de flota estelar.



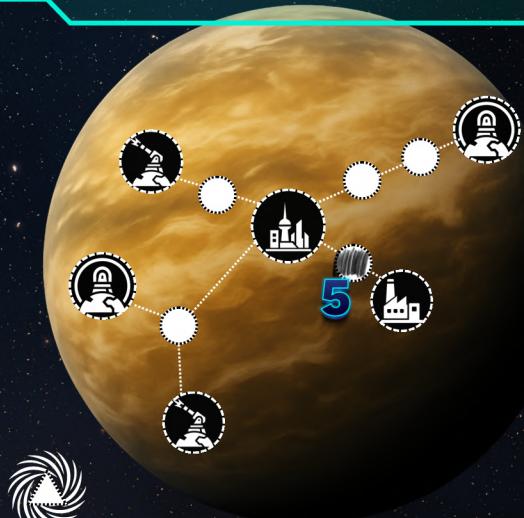
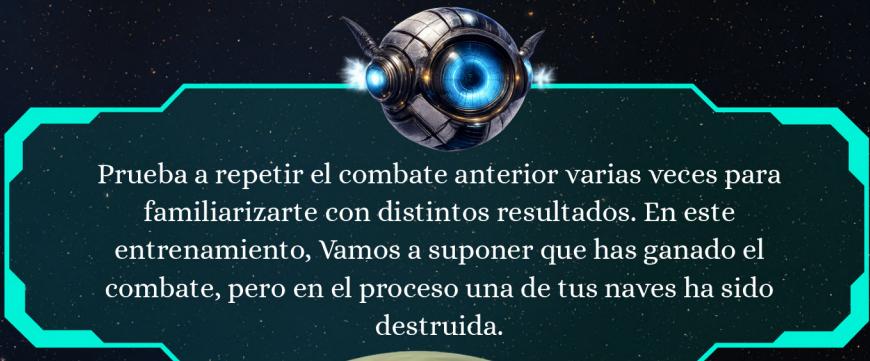
5

Llega el momento de combatir. La nave 1 ataca al planeta. Se calcula el ATAQUE total y la DEFENSA TOTAL. Si el ataque es superior, marca una casilla del PR del planeta indicando el daño. Luego repite el proceso la nave 2. Por supuesto, puedes elegir el orden en el que tus naves atacan.



6 Una vez termina el turno del atacante, le toca al planeta contraatacar. Primero ataca a una nave. En el caso de tu nave 2 recuerda la bonificación por mejora. Luego repite el proceso con la segunda nave. Si el ataque total supera a la defensa total, marca un daño en la nave. Ten en cuenta que la habilidad especial de algunos planetas condiciona el combate (este no es el caso). Sigue luchando hasta que conquistes el planeta o se destruya una de tus naves. En ese caso, podrás intentar retirarte siguiendo las indicaciones del manual.

FINALIZANDO COMBATE...



AURELION 16

Mundo envuelto en nubes doradas ricas en helio y metales ligeros. Sus ciudades flotantes abandonadas indican que otra civilización cayó hace siglos.

PROD. 1 | ATQ 1 | DEF 1

ESPECIAL:

“Nave abandonada” 3

Tras la conquista, recuperas la nave destruida de menor coste de tu flota

NODOS



IMPERIO



- 1 Marca el nuevo imperio al que pertenece este planeta (en este caso tu imperio humano).
- 2 Anota este nuevo planeta en tu ficha de imperio, en el apartado planetas conquistados
- 3 tu nave nº1 ha sido destruida y deberías borrarla de tu listado de flota, pero la habilidad especial del planeta te permite recuperarla, por lo que la conservas.
- 4 Borra todo el daño del planeta. Cuando termina una conquista, se consiga o no, el planeta recupera todos sus PR (las naves no).
- 5 El siguiente paso consiste en calcular las consecuencias de la invasión planetaria (solo en caso de victoria): ver cuántos nodos activos han sido destruidos o siguen intactos. En este caso solo hay un nodo, así que tira un dado: si sale 1-3 es destruido, si sale 4-6 sigue intacto.
- 6 A partir del siguiente turno deberás tener en cuenta que posees un planeta más, por lo que tendrás que sumar la producción de tu planeta natal + la producción de este planeta (con base 1 y tal vez bonificadores, según el resultado anterior)



• FINALIZANDO TURNO . . .



Es el turno del enemigo. De nuevo, he bloqueado algunas opciones para este entrenamiento. Aún así, tira dados hasta que salga la opción desbloqueada

INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

1

Suma el crédito que genera el planeta natal enemigo de base.

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN ENEMIGA . . .

ACTIVANDO FASE DE ACCIÓN ENEMIGA . . .

2

Lanza un dado hasta que te salga la opción desbloqueada:

- 1-2: EXPLORAR
- 3-4: COMPRAR NAVE O ACTUALIZAR NAVE
- 5-6: ACTIVAR NODO DE PLANETA

3

Una vez escogida la opción “explorar”, vuelve a tirar un dado hasta que salga una de las opciones desbloqueadas:

- 1-2: No ocurre nada. El turno termina.
- 3-4: Descubre un planeta
- 5-6: Se activa un evento aleatorio.



Prueba a ver qué sucede si sale la opción “descubre planeta”. En ese caso, recuerda tirar dos dados para seleccionar el número de planeta que ha descubierto y sigue las reglas del manual para la I.A

TRAS ESTO, EL ENEMIGO HA GASTADO SU ACCIÓN, ASÍ QUE FINALIZA SU TURNO

1

Mundo Natal del Imperio, cuna de
PROD. 1 | PR 4 | AT
ESPECIAL

“Nacidos para la...



INICIANDO FASE DE PRODUCCIÓN . . .

Estamos llegando al final del entrenamiento básico. En este último turno probaremos la opción de combate entre flotas. Tras finalizar, podrás seguir jugando esta partida o empezar una de cero.

1

Recuerda que ahora tienes que sumar los créditos de dos planetas + bonificadores en caso de que los tengas. Recuerda descontar los créditos que gastes.

FINALIZANDO FASE DE PRODUCCIÓN . . .

INICIANDO FASE DE ACCIÓN . . .

2

Recuerda que ahora puedes mejorar dos planetas, aumentar sus defensas, ataque y producción. También puedes mejorar tus naves y comprar nuevas. Y también debes explorar para expandir tu imperio. Pero ten en cuenta que solo puedes realizar una acción por turno, según está descrito en el manual, así que elige bien.

3

Para este turno, sin embargo, voy a guiar el resultado. Al elegir explorar y tirar de nuevo dados, caes en la opción “batalla estelar”

EXPLORAR

- Lanza un dado hasta que salga el resultado desbloqueado:
- 1-2: ~~No ocurre nada. El turno termina.~~
 - 3-4: ~~Deseubres un planeta~~
 - 5: ~~Se activa un evento aleatorio.~~
 - 6: Combate espacial entre flotas

6

El rival elige sus dos naves más poderosas (más caras y actualizadas). En este caso solo posee una.

Vamos a seguir los pasos para el combate espacial entre flotas:

4

Elige el imperio rival. En este caso solo hay uno.

5

Elige dos naves como máximo de tu flota que se enfrentarán en la batalla. De momento solo tienes dos

7

Por último, elige el campo de batalla. Tira dos dados y busca el número resultante en el apartado del librojuego “campo de batalla estelar”



Sigue las reglas de combate descritas en el manual. El jugador siempre empieza, a no ser que una regla del campo de batalla diga lo contrario. Recuerda ir apuntando el daño en las casillas PR de cada nave. Y recuerda que cada nave solo puede atacar a otra en su turno, así que elige bien.

EN EL APARTADO “FICHAS”, TIENES EL “REPORTE DE BATALLA” DONDE PODRÁS IR APUNTANDO LAS ESTADÍSTICAS DE CADA COMBATE