

REGLAS

INTRODUCCIÓN

Mientras el ciudadano común está sumergido entre ruidos de explosiones y el silencio sepulcral de la muerte y desolación, una guerra invisible se libra en los mapas de las altas esferas. **En el mundo del espionaje, la única vida que importa es la tuya.**

Hay 4 facciones en guerra (ya no existen los países como tal). Tu Eres el líder de una de ellas. Para triunfar deberás desplegar activos, interceptar comunicaciones y sabotear planes hasta que tu bandera (invisible pero implacable) ondee en los sectores clave del globo.

AMBIENTADO EN EL UNIVERSO UCT (EN UN FUTURO CERCANO)

COMO GANAR

Hay dos formas de gana:

- Ser el primero en completar el objetivo o tener la mayor cantidad de territorios apoderados al momento que algún jugador se le acaben las cartas del mazo de robo.

Objetivo:

Ser el primero en conquistar terrenos continuos poniendo fichas del color de tu facción en el mapa con la facción que tienes en el momento de terminar tu turno:

- Para 2 jugadores 9 terrenos (poniendo las fichas en el tablero).

- Para 3 a 4 jugadores 7 terrenos (poniendo las fichas en el tablero).

OJO: el jugador que gane debe tener como mínimo una ficha en el tablero.

PREPARACIÓN

1. Elige tu facción: Cada jugador elige uno de los cuatro mazos (ASN, CNA, SP O MG).

OJO: Solo deja las cartas de "CAMIO DE FACCIÓN" de los jugadores que jueguen.



2. Prepara tu zona: Coloca el mazo de tu facción frente a ti, deja un espacio a la derecha para las cartas del cementerio (las que se juegan/descartan), al lado izquierdo la carta de facción (para cuando te salga) y debajo de ella la carta de referencias y facciones, así como se muestra en la gráfica:

3. Mano inicial: Mezcla tu mazo y roba 3 cartas de tu mazo.

CÓMO JUGAR (EL TURNO):

El juego se desarrolla por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno realizas tres pasos obligatorios:

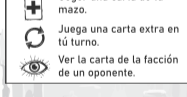
1. Robar: Toma 1 carta de tu mazo.
2. Jugar: Elige 1 carta de tu mano y ponla en la mesa para activar sus poderes/efectos. Cada símbolo equivale a un efecto. Por lo cual si tienes dos símbolos iguales podrás jugar dos veces el mismo efecto. Si el poder/efecto de tu carta te deja jugar más de una carta lo puedes hacerlo. Luego descarta la o las cartas en el "cementerio"

Reglas de Oro:

- Si te sale la carta de cambio de facción **OBLIGATORIAMENTE** debes cambiar de facción. Ahora deberás contar los terrenos de tu facción inicial y los terrenos de tu facción actual. Si te vuelve a salir otra carta de cambio de facción entonces volverás a cambiar de facción, pero siempre contarás los territorios que tengan la facción con la cual iniciaste.
- Si te quedas sin cartas en la mano en cualquier momento, ¡roba 3 cartas inmediatamente!
- El máximo de cartas permitido al finalizar tu turno es de 6 cartas. Puedes tener más de 6 pero si alguien te descubre mandarlas todas ellas al cementerio y coger 3 nuevas del mazo de robo.
- Los poderes/efectos se juegan en orden descendente (de arriba hacia abajo).
- Se puede decidir no jugar un poder/efecto pero si no se puede o no se quiere jugar ninguno se debe descartar una carta.
- En las dos primeras rondas no se puede ganar. Prepara tu estrategia y juego para ganar en la tercera ronda.
- Todas las cartas de facciones tienen iconos que dictan lo que se puede hacer con la carta, estas acciones son los llamados poderes/efectos. Cada símbolo es una acción, por lo tanto, si hay 3 símbolos en la carta se podrán hacer 3 acciones.

Poderes/Efectos Comunes

Todas las cartas de facciones tienen iconos que dictan lo que se puede hacer con ellas, estas acciones son los llamados poderes/efectos. Cada símbolo es una acción, por lo tanto, si hay 3 símbolos en la carta se podrán hacer 3 acciones en orden descendente).



Poderes/Efectos Especiales

Cada personaje tiene cartas con efectos únicos poderosos que no usan iconos estándar.

Líder de COALICIÓN NORDICO-ASIÁTICA (CNA)

Coge 2 cartas del mazo de descarte.

Intercambia hasta 4 terrenos conquistados de tus oponentes.

Quitar 4 terrenos conquistados tus oponentes.

Congelar cualquier red de espionaje por una ronda.

Cambiar 3 de los terrenos conquistados con un oponente.

Líder de ALIANZA SOCIAL REVOLUCIONARIA

Nadie te molesta por un ronda.

Elimina y conquista un terreno (distintos).

Roba una carta a cada oponente y júgala inmediatamente.

Líder de los SIERVOS DEL PULSAR (SP)

Selecciona una carta de una pila de descarte de un oponente y júgala inmediatamente.

Todos los jugadores descartan las cartas de la mano y toman 3.

Todos cambian de juego completo a la derecha: mazo, conquistas mano, facción y fichas.

Líder de las MILICIAS DE GAIA

ESTÁNDARES DE CADA FACCIÓN



VERSIÓN 04 (30-06-2026)