

REBEL MOON DEFENSE

Un juego para 2 personas de Cameron Browne y Stephen Tavener.

INTRODUCCION

El Imperio ha descubierto la última base Rebelde en una colonia lunar rodeada por un cinturón de asteroides, y acaban de lanzar la devastadora Bomba de Caos para destruirla. La bomba aparece en una puerta estelar cercana y se dirige hacia la base, pero los Rebeldes han tenido tiempo de colocar armas automáticas y unas cuantas trampas en algunos asteroides.

¿Alcanzará la Bomba del Caos la luna y aniquilará a los Rebeldes? ¿O podrán destruirla y evacuar la base?

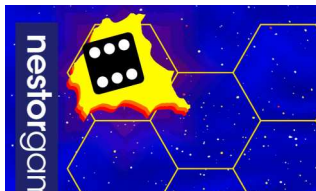
MATERIAL

- 1 tablero mostrando la puerta estelar (arriba a la izquierda) y la luna Rebelde (abajo a la derecha)
- 3 escudos de la Bomba del Caos (rojo/naranja/amarillo)
- 1 dado para mostrar la fuerza del escudo
- 3 dados de combate
- 15 asteroides (grises)
- 5 "Marcadores de Armamento" Rebeldes en 3 colores cada uno (rojo/naranja/amarillo), que consisten en un disco de color mostrando el tipo de arma (rejilla de disparo):
 - o 3 Láser
 - o 3 dispositivos EMP (pulso electromagnético)
 - o 3 Minas de fragmentación
 - o 3 Minas de contacto
 - o 3 Destruidores de asteroides
- 3 fichas en 3 colores (rojo/amarillo/naranja)

PREPARACION

La Bomba del Caos llega a la puerta estelar.

Construye la Bomba del Caos en la casilla inicial (arriba a la izquierda) colocando el dado mostrando un 6, y después añadiendo por orden los escudos amarillo, naranja y rojo. El jugador Imperial toma los asteroides y el Rebelde toma todos los Marcadores Armamento.



FASE DE COLOCACION

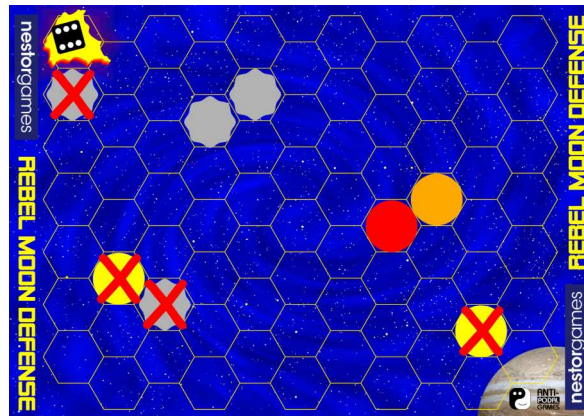
La Bomba del Caos usa su escáner para localizar asteroides seguros, mientras los Rebeldes colocan tantos Marcadores de Armamento como puedan.

Comenzando el jugador Imperial, los jugadores colocan las piezas por turno, sujetos a las siguientes restricciones:

1. Los Asteroides no pueden colocarse al lado de los Marcadores de Armamento, pero si junto a otros asteroides.
2. Los Marcadores no pueden colocarse junto a los asteroides, pero si junto a otros Marcadores.
3. Nada puede colocarse en los hexágonos inicial y final.
4. Tiene que haber siempre un camino posible hasta la Luna Rebelde a través del campo de asteroides.

Los jugadores pueden "pasar" en cualquier momento. Si ambos "pasan" la fase de colocación termina.

Observa que es raro que los Rebeldes lleguen a colocar todas las armas en el tablero. ¡Elige bien!



Reglas de colocación: Ningún asteroide junto a un arma y nada junto a los hexágonos inicial y final. Las colocaciones ilegales se indican en la imagen.

FASE DE MOVIMIENTO

Completado el escaneo, la Bomba del Caos comienza a moverse a través del campo de asteroides. Su éxito dependerá de cuántas armas rebeldes sea capaz de resistir durante el combate.

La fase de movimiento consiste en varios turnos. En cada turno, ambos jugadores realizan una acción en este orden:

1. Mover la Bomba del Caos.
2. Activar un Arma Rebelde.

La fase de movimiento continúa hasta que o bien la Bomba del Caos es destruida (victoria Rebelde), o la Bomba alcanza la Luna Rebelde (victoria Imperial) y la colonia es eliminada.

1. Moviendo la Bomba del Caos

La Bomba del Caos puede realizar los siguientes pasos en orden. Todos son opcionales:

- (a) Cambiar de dirección (girar 60 grados, esto es, un lado de hexágono).
- (b) Avanzar un espacio.
- (c) Activar una mejora, si tiene alguna (ver el Apéndice 1: Mejoras de la Bomba del Caos). En el juego básico, la bomba empieza con "Propulsores" sólo.

2. Activación de un Arma Rebelde

Después, el jugador Rebelde puede activar un Arma:

- (a) Si está boca abajo, la coloca boca arriba.

(b) El jugador Rebelde realiza la acción correspondiente (ver Apéndice 2: Instalaciones Rebeldes) ajustando el tablero o la Bomba de acuerdo a esta acción.

Observa que los Rebeldes pueden activar cualquier Arma, incluso si no puede disparar a nada. A veces es útil limpiar el camino para un ataque más potente en el turno siguiente. El jugador Rebelde no está obligado a activar un Arma.

ESCUDOS E IMPACTOS

La Bomba del Caos estará siendo atacada durante la mayor parte del tiempo. Afortunadamente cuenta con 3 escudos.

El escudo superior es el escudo activo. Generalmente, la Bomba del Caos sólo puede ser dañada por Armas del mismo color que el de su escudo activo (para excepciones, ver Armas Rebeldes). Cada escudo tiene una fuerza de 6 al comienzo.

Conforme las Armas dañan el escudo, el valor que muestra el dado se reduce para mostrar el nivel actual de fuerza del escudo. Cuando este nivel baja por debajo de 1, el escudo se retira y aparece el que está debajo, comenzando con 6 de nuevo.

Cuando el último escudo desaparece, la Bomba del Caos continúa su viaje desprotegida. Ahora puede ser destruida por cualquier Arma, independientemente del color.

Nota: Algunas Mejoras de la Bomba del Caos requieren que el jugador Imperial gaste puntos del escudo. Reduce el valor del dado según la cantidad correspondiente. Esto puede provocar que el escudo se destruya, y que el resto del daño pase al siguiente escudo.

APÉNDICE 1: MEJORAS DE LA BOMBA DEL CAOS

En el juego básico, la Bomba del Caos está equipada únicamente con Propulsores. Las otras mejoras son variantes opcionales, y ambos jugadores deben estar de acuerdo en utilizarlas antes de empezar la partida.

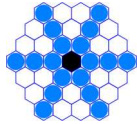
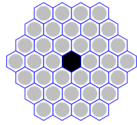
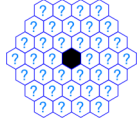
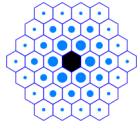
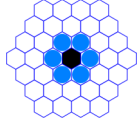
Propulsores: Gasta 3 puntos de escudo para mover un espacio adicional. Una vez por turno.

Escáner: Gasta 2 puntos de escudo para ver cualquier Marcador de Arma que esté boca abajo en la Línea de Visión (LDV) de la Bomba del Caos. El jugador Rebelde la vuelve boca arriba. Una vez por turno.

Láser: La Bomba del Caos está equipada con un Láser Frontal. Gasta todos los puntos restantes del escudo activo para destruir el primer Arma o Asteroide que haya frente a la Bomba del Caos (a cualquier distancia).

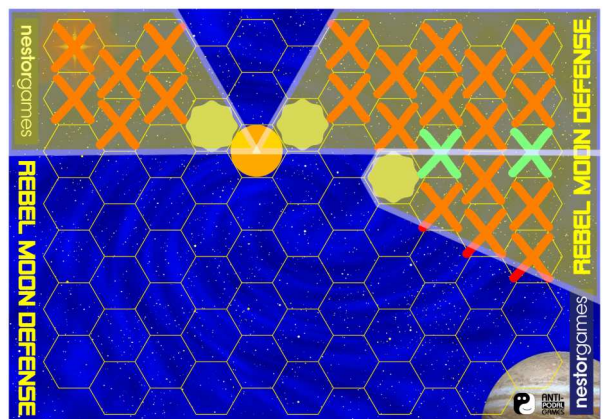
APÉNDICE 2: ARMAS REBELDES

Las siguientes Armas sólo afectan al escudo activo si es del mismo color, o a la Bomba del Caos desprotegida, salvo que se indique lo contrario. Todas las Armas se proporcionan en 3 colores (rojo/naranja/amarillo). Todas las Armas requieren que la Bomba del Caos esté en su Línea de Visión, para dañarla (ver más adelante).

| REJILLA DE DISPARO | DESCRIPCIÓN |
|--|--|
|  | Láser Direccional. Daño: 6 puntos independientemente de la distancia. Un solo disparo: Retirar tras su activación. |
|  | Destructor de Asteroides Destruye un asteroide en la Línea de Visión. No puede dañar a la Bomba del Caos. Un solo disparo. Retirar tras su activación. |
|  | Dispositivo EMP Cuando lo actives (ponlo boca arriba) por primera vez, lanza 3 dados y coloca una ficha de su color encima de él. En el segundo ataque, lanza 2 dados y retira la ficha. En el tercero, retira el Arma. Daño: Toma el dado de valor mayor y réstale la distancia del Arma a la Bomba del Caos. Ejemplo: Lanzas 3-5-2. LA Bomba del Caos está a lado del EMP (distancia 1). 5 (mayor valor) - 1 = 4 (daño). |
|  | Mina de fragmentación Causa daño independientemente del color. Daño 3 si está adyacente, 2 si está a distancia 2 y 1 si está a distancia 3. Disparo múltiple |
|  | Mina de contacto Rango: Adyacente. Daño: 6. Un solo disparo. Retirar tras su activación. |

DEFINICIONES

Línea de Visión (LDV): Para saber si un Arma tiene a la Bomba en su LDV, imagina una línea desde el centro de la Bomba al centro del Arma. Si la línea cruza un hexágono ocupado, la LDV está bloqueada. Si la línea atraviesa un lado de contacto de dos hexágonos, la LDV está bloqueada si ambos lados están ocupados. En el ejemplo siguiente, las **X** indican hexágonos que no están en la LDV del Arma. La **X** muestra un hexágono bloqueado por dos asteroides. Si uno de ellos no estuviera, el objetivo sería alcanzable.



Direccional: El arma puede disparar a lo largo de las 6 líneas que parten del centro del hexágono.

Adyacente: Los 6 hexágonos que lo rodean.