

Aclaraciones sobre las acciones de planetas

Descarta un planeta desocupado del centro y sustitúyelo por un nuevo planeta – Elige un planeta en el que no haya naves ni en superficie ni en órbita. Descarta la carta permanentemente (déjala en la caja del juego) y saca otra carta del mazo de planetas para reemplazarla.

Descarta un dado inactivo – Esta acción solo puede llevarse a cabo en tu propio turno. El dado no podrá activarse en este turno; retíralo del área de juego.

Retira una de tus naves en órbita, adquiere  /  = nivel en el que se hallaba la nave – Elige una de tus naves que se encuentre en un marcador de colonia y fíjate en el nivel en el que se encuentra; adquiere ese número de puntos de energía o cultura (a tu elección, pero solo de un tipo) y sitúa la nave de nuevo en tu tablero galáctico. Cuando se retira una carta de planeta por haber sido colonizado, se considera que cualquier nave que se encontrara en ese planeta ha sido retirada.

Los enemigos han de pagar 2  para seguirte – Esta acción solo puede llevarse a cabo en tu propio turno. Si otros jugadores deciden seguir antes de que utilices esta acción, entonces sus seguimientos serán al coste normal de 1 .

Si te siguen este turno, adquiere 1 ( / ) por seguimiento – Cada tipo de esta acción puede llevarse a cabo **UNA SOLA VEZ en tu propio turno**. Debes anunciar que estás llevando a cabo esta acción. Por cada punto de cultura pagado por otros jugadores para seguirte, adquirirás un punto del recurso en cuestión. Los seguimientos que ocurran en el turno antes de que utilices esta acción no te permitirán adquirir recursos.

Si tu nivel imperial es el más bajo, expande tu imperio por un punto menos de  /  – Si tu nivel en el marcador imperial es el más bajo (NO empatado con ningún otro jugador), puedes efectuar tu acción en el tablero galáctico inmediatamente con un descuento de 1  ó 1 .

Mueve una de tus naves al mismo nivel del marcador de otra colonia – Elige una de tus naves en un marcador de colonia y fíjate en el nivel en el que se encuentra. Mueve tu nave a ese nivel exacto en el marcador de colonia de otro planeta en el que no tengas ninguna nave. Si el número es superior al número de casillas posibles en el otro marcador colonial, el movimiento no podrá hacerse.

Paga 1 ( / ) a un jugador para emplear una de las acciones de sus planetas colonizados – Elige a otro jugador que tenga planetas colonizados. Reduce uno de tus recursos en uno y añade uno al marcador de recursos correspondiente del otro jugador. A continuación, lleva a cabo una acción que uno de sus planetas colonizados te permita realizar.

Retrasa una nave enemiga – Elige de inmediato una nave de otro jugador que se encuentre en un marcador de colonia y desplázala hacia abajo el número de casillas indicado. Las naves no pueden retrasarse por debajo de la casilla inicial () del marcador.

Vuelve a lanzar la cantidad de dados inactivos que quieras – Esta acción solo puede llevarse a cabo en tu turno. Puedes repetir la tirada de cualquier número de dados que aún no hayan sido activados. Esta repetición de tiradas es gratis; no tienes que pagar 1 .

Cambia el resultado de un dado inactivo a tu elección – Esta acción solo puede llevarse a cabo en tu turno. Puedes cambiar el resultado a «Utilizar una colonia» y llevar a cabo esta acción otra vez.

Gasta 1 ( / ) para mover dos de tus naves – Si una nave se movió para llevar a cabo esta acción, esa nave podrá moverse de nuevo como parte de la acción. Salvo esa excepción, no será posible mover la misma nave dos veces.

Robar a otro jugador – Esta acción solo puede llevarse a cabo una vez por turno. Elige a un jugador adversario y reduce uno de sus recursos en uno; añádelo a tu marcador de recursos correspondiente. Si el jugador elegido no dispone de ningún punto del recurso en cuestión, entonces la acción no podrá llevarse a cabo.