

Gravwell 2da edición resumen.

El primer jugador que logra atravesar la puerta warp gana, si nadie a escapado en la sexta ronda gana el más cercano.

Preparación:

- Coloque el tablero en el centro de la mesa.
- Coloque ambos desechos espaciales en los campos de escombros.
- Coloque el marcador de ronda en el primer espacio.
- Cada jugador elige una nave y 4 cartas de capacidades de carga del mismo color.
- Colocar la carta de emergency stop boca arriba y las otras 3 boca abajo.
- En partidas de 2 a 4 jugadores las naves se colocan en la puerta warp interior, en partidas de 5 y 6 jugadores las naves se dividirán entre warp interior y exterior.
- Preparar las tarjetas de combustible, de 2 a 4 jugadores retirar las cartas con el símbolo de diámetro hexagonal.
- Mezclar las cartas y repartir 6 a cada jugador.
- Colocar las sobrantes en una pila boca abajo cerca del tablero.

Como se juega:

- Una ronda tiene 6 fases de movimientos (una por cada carta).

En la fase de movimiento se selecciona una carta y se pone boca abajo.

Las cartas se revelan simultáneamente, luego se activan por orden alfabético según el elemento químico que muestra en la tarjeta.

Tras lo cual se mueven el número de espacios que muestra en la carta.

Hay 4 tipos posibles de movimientos, rayo tractor mueve la nave hacia el objeto más cercano, rayos repulsores alejan la nave del objeto más cercano.

“objetos” serían las naves y los desechos espaciales.

Si hay 2 objetos a la misma distancia contar los objetos de cada lado excluyendo las naves en puertas warp y se mueve hacia donde haya más objetos, si sigue empatado la nave no se mueve.

Rayo tractor multipunto y Rayo repulsor multipunto, no mueven sino que afectan a los otros objetos comenzando con el más cercano a la nave.

Rayo tractor multipunto atrae todos los objetos en la dirección hacia su espacio.

Rayo repulsor multipunto aleja todos los objetos en la dirección contraria hacia su espacio.

Las naves no comparten espacios, si les tocaría aterrizar en un espacio ocupado siguen en esa dirección hasta el próximo lugar desocupado.

Cartas de habilidades:

La carta de emergency stop se puede usar para detener el movimiento de tu nave.

Si un jugador no utiliza su carta de emergency stop durante una ronda puede cargar otra antes del comienzo de la siguiente ronda.

Nueva ronda:

Reúna todas las cartas de combustible, usadas y no y mézclelas, avance el marcador de ronda, a partir de la 2da ronda los jugadores seleccionarán sus cartas de pilas preparadas de la siguiente manera, 2 cartas bocarriba y una bocabajo.

La cantidad de pilas es igual al número de jugadores multiplicado por 2.

El jugador más cercano a las minas merton elegirá primero, si hay empate, será el que esté más cercano a la puerta warp interior.