

EXSILIUM



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

Año 6.985, el Sol ha duplicado su tamaño y los primeros planetas del sistema solar han desaparecido. La Tierra se ha vuelto inhóspita y nuestra civilización ha logrado la supervivencia por medio de los viajes interplanetarios. En la lucha por los recursos, nuestra raza había logrado establecerse en múltiples satélites pertenecientes a los gigantes gaseosos, cuya temperatura se había visto incrementada y la habitabilidad se había vuelto sostenible. Pero todo cambió desde el gran conflicto. La batalla se desplegó sobre Eris, cuya superficie es en la actualidad el principal punto de extracción de cristales Baralytas, un recurso energético fundamental para nuestra civilización. Ahora luchamos para seguir adelante, batallamos y resistimos para proteger a los nuestros, peleamos por sobrevivir.



TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN Y TABLA DE CONTENIDOS	1	COMBATES	15
CONTENIDO	2	Combate entre jugadores	15
RESUMEN DE LOS CONCEPTOS	3	Fases del combate entre jugadores	15
Tableros de jugador y facciones	3	Combate contra enemigo I.A. Newaru	16
Elección de facciones y cartas iniciales	3	Fases del combate Newaru	17
Tablero de juego y avanzar por el tablero	4	FACCIONES / HISTORIA / HABILIDADES	18
Tokens y enemigos en las losetas	5	Facción SYL	18
Tokens de facción	6	Facción Keber	19
Tablero de mejoras y acciones de enemigo	7	Facción Vinsan	20
Mazos de desenlace, Baralytas y suministro	8	Facción Wardun	21
PREPARACIÓN	9	Newaru	22
Cómo ganar la partida	10	CRÉDITOS	23
El juego	10		
Cartas	11		
Acciones	11		
Interacción	12		
Reglas de descarte	12		
Movimiento	13		
Fronteras	14		
Glosario de términos	14		

Registra tu copia
de Exsilium y

**OBTÉN
CONTENIDO
ADICIONAL**



SPIRAL ARCHITECT GAMES | SPIRALARCHITECTGAMES.COM

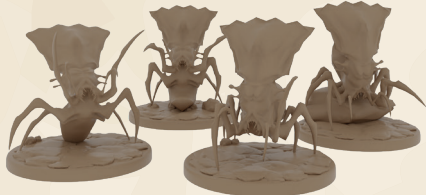
CONTENIDO



4 Syl



4 Keber



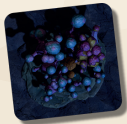
4 Wardun



4 Vinsan



8 Newaru



1 Token de habilidad Wardun



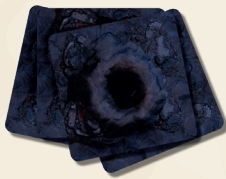
40 Tokens de facción



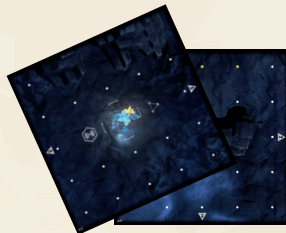
16 Tokens de Conexión



8 Tokens de Baralytas



4 Tokens de habilidad Vinsan



12 Losetas de Eris



2 Tableros de acciones



4 Tableros de facción



48 Cartas de acción básicas



114 Cartas de acción mejoradas



6 Cartas de acción de enemigo básica



6 Cartas de acción de enemigo intermedia



6 Cartas de acción de enemigo avanzada



8 Cartas de Baralytas



6 Cartas de desenlace



4 Cartas de ayuda



1 Reglamento

RESUMEN DE LOS CONCEPTOS

TABLEROS DE JUGADOR Y FACCIÓNES

Cada facción cuenta con 4 miniaturas y 1 habilidad especial. Si quieres conocer la historia de cada una de ellas y todos los detalles de su habilidad **consulta la página 18**.

Al inicio de la partida las miniaturas se colocan sobre los espacios de miniatura circulares del tablero de jugador. El jugador **descarta 1 carta** para activar 1 miniatura y lo hace siguiendo el orden de despliegue:



Cuando una miniatura muere, se devuelve al tablero de jugador en orden de repliegue:



Sólo cuando una miniatura muere y ocupa el espacio marcado con se pueden recuperar los tokens de facción utilizados para activar la habilidad. El jugador sólo puede activar 1 espacio de habilidad por turno y **está obligado** a desatar la habilidad inmediatamente después de activar el último.

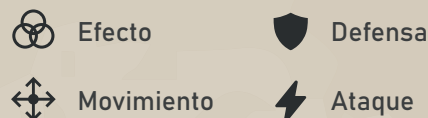
ELECCIÓN DE FACCIÓNES Y CARTAS INICIALES

Cada jugador elige una facción y sitúa su tablero de jugador frente a él, las 4 miniaturas sobre los círculos y a buen recaudo los 10 tokens de facción correspondientes.

Es importante familiarizarse con la simbología de las facciones, pues algunas acciones en las cartas de efectos o ataque **afectan únicamente a la facción** indicada. Los símbolos y las facciones son las siguientes:



El mazo de cartas básicas cuenta con un total de 48 cartas: 12 por jugador para un total de 4 jugadores. Las cartas están identificadas por 4 tipologías diferentes y cada jugador recibe un total de 3 cartas básicas de cada una de ellas:



Para 2 jugadores se reparten un total de 24 cartas básicas y para 3 jugadores un total de 32. En estos casos, las cartas básicas no utilizadas se retiran de la partida.

ASPECTO DEL TABLERO DE JUGADOR



- 1 Mazo deck del jugador.
- 2 10 Tokens de facción.
- 3 Miniaturas en posición.
- 4 Cartas en la mano. Cada jugador toma 4 cartas al inicio de su turno.
- 5 Espacio para el descarte.

* Las facciones Wardun y Vinsan tienen tokens de habilidad y los jugadores deberán colocarlos junto a sus tokens de facción.

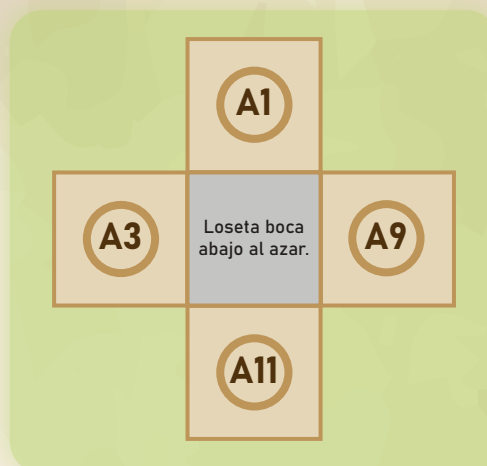
TABLERO DE JUEGO

El tablero de Exsilium está formado por 12 losetas y representan la superficie del planeta Eris.

Al inicio de la partida se colocan las **losetas iniciales**, tantas como jugadores de 1 a 4. La numeración de estas losetas se corresponde con la siguiente:

A1 A3 A9 A11

Cada jugador elige una loseta inicial, y la sitúa sobre la mesa adyacente a la loseta boca abajo y la marca con un token de facción para recordar su nodo de activación. En el siguiente ejemplo se muestra la colocación de las losetas iniciales en una partida a 4 jugadores. Cuando una loseta inicial no se usa en partidas a 2 o 3 jugadores, se añade a la pila de losetas del juego.



Las miniaturas son libres de avanzar por la superficie excepto por el lado conectado donde se encuentran los ● **nodos de activación**.

ESCENARIOS

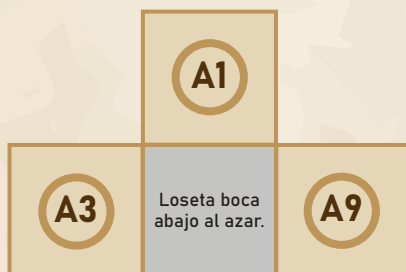
4 JUGADORES (CORTO)



4 JUGADORES (LARGO)



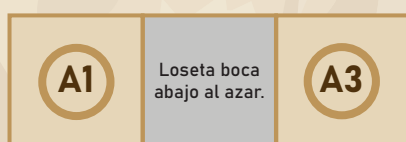
3 JUGADORES (CORTO)



3 JUGADORES (LARGO)



2 JUGADORES



TOKENS Y ENEMIGOS EN LAS LOSETAS

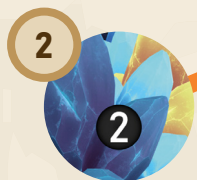
Al inicio como durante la partida y cada vez que se revele una loseta de la pila se deben colocar los tokens correspondientes sobre la misma.

YACIMIENTO DE CRISTALES BARALYTAS

Cada vez que aparezca un yacimiento de cristales en una loseta será obligatorio colocar sobre dicho espacio un **token de Baralytas**. Para asignar correctamente el token se debe seguir el siguiente procedimiento:

En primer lugar es obligatorio descubrir una carta del mazo de Baralytas. Este mazo **se baraja una única vez** al inicio de la partida y solamente se descubrirán nuevas cartas cada vez que se revele una loseta que contenga un yacimiento de cristales.

- 1 Cualquier jugador revela la carta del mazo Baralytas para que todos puedan verla.
- 2 Cualquier jugador toma un token Baralytas con el valor indicado en la carta y lo coloca sobre el yacimiento.



ENEMIGOS I.A. NEWARU

Hasta en 8 losetas de Exsilium podemos encontrar el símbolo de portal. El portal tiene dos usos:

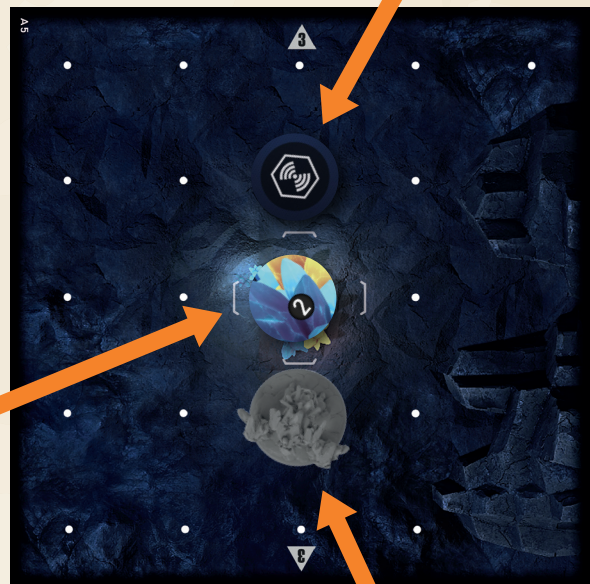


- 1 Sirve para transportarse a otra loseta que contenga el mismo símbolo de portal con el uso de una carta de la mano que lo permita.
- 2 Es un punto de aparición de los enemigos I.A. denominados Newaru.

TERMINALES DE CONEXIÓN

Los terminales de conexión se utilizan por las facciones para obtener mejoras de cartas. Como en los yacimientos de cristales, cuando una loseta revelada contenga un terminal de conexión se colocará sobre dicho nodo un token de conexión. Los **tokens de conexión** proporcionan **+1** punto de valor adicional en la adquisición de nuevas cartas. **Consulta la página 21** para ver las reglas de los terminales de conexión.

- 3 Cualquier jugador toma un token de conexión y lo coloca sobre el nodo con el mismo anagrama.



- 4 Cualquier jugador toma una miniatura Newaru y la coloca sobre el portal.




Los Newaru son enemigos comunes de todas las facciones, por lo tanto atacan a cualquier jugador adyacente y que se encuentre en turno de forma inmediata. Los enemigos I.A. Newaru tienen sus reglas de comportamiento, movimiento y reaparición, para ver de forma extendida el funcionamiento de los Newaru y todos los casos **consulta la página 7**. Para ver las reglas de los combates, **consulta la página 15**.

TOKENS DE FACCIÓN


Los tokens de facción tienen muchos usos, sirven como marcador de posición de cartas sobre el tablero, activador de habilidad, o **moneda del juego** para ejecutar acciones concretas.

Cada facción tiene tokens de facción con su anagrama, un total de 10, y a continuación se detallan todos sus usos:

ACTIVAR PUNTO DE HABILIDAD

1 vez por turno, el jugador puede ocupar 1 casilla de habilidad  para activar la habilidad de la facción. Al ocupar la última casilla, la habilidad se ejecuta de inmediato.

5 SOLTAR CARTA

Sólo las cartas con el icono  se pueden soltar sobre un nodo libre de la loseta y adyacente a una miniatura del jugador.

Las cartas siempre se dejan boca arriba a no ser que el jugador pague con **+1** token de facción adicional. Entonces podrá:

- 6** Dejar la carta boca abajo.
- *** Dejar la carta en el mazo de suministros. [Consulta la página 8.](#)

CAJA DE SUMINISTROS

En el momento una miniatura muere en combate, el jugador elige un nodo vacío de la misma loseta para dejar 1 token de facción y se desprende de 1 carta usada en combate para dejarla en el mazo de suministros.

Cualquier otro jugador puede recoger una caja de suministros o una carta soltada.


CONTROLAR TERMINAL

Cuando un jugador **abandona por primera vez** un terminal de conexión, puede dejar sobre él un token de facción para controlarlo.

Si un jugador quiere usar un terminal ocupado, sólo puede hacerlo si cuenta con una carta "Cracking".

COLOCAR MINA

Si la carta se trata de una mina, el token de facción **actuará de detonador**, eliminando a las miniaturas de facciones distintas que se han situado en algún momento adyacentes al token, aunque sea en mitad de un movimiento. Las cartas de mina **sólo funcionan si se colocan boca arriba**. Como acción secundaria pueden ser eliminadas de la partida.

Atención: las minas colocadas sobre el nodo adyacente a la frontera  se activarán inmediatamente al atravesar la frontera, eliminando a todas las miniaturas adyacentes a la misma.

ACTIVAR UNA MINIATURA SOBRE UN TERMINAL DE CONEXIÓN CONTROLADO:

El jugador puede pagar 1 token de facción para activar una miniatura sobre un terminal de conexión que ya controle.


ACCEDER AL TABLERO DE MEJORAS:

Cuando un jugador esté situado sobre un terminal de conexión, debe pagar 1 token de facción para acceder al tablero de mejoras y adquirir 1 o varias cartas mejoradas. [Consulta la página 7.](#)



TABLEROS DE MEJORAS Y ACCIONES DE ENEMIGOS I.A. NEWARU

TABLERO DE MEJORAS

Para que un jugador pueda acceder al tablero de mejoras es necesario tener una miniatura sobre un terminal de conexión  y además **pagar 1 token de facción** por cada acción de compra.

Atención: el jugador podrá realizar tantas acciones de compra por turno como cartas tenga en la mano. Si no dispone de tokens de facción, no puede acceder al tablero de cartas mejoradas.

- 1 Mazo de cartas mejoradas. Cada vez que quede un espacio de mejora vacío, se revelará una nueva carta mejorada.
- 2 Siempre hay 4 cartas mejoradas disponibles.
- 3 Una vez por compra, el jugador puede descartar las 4 cartas y revelar 4 nuevas sobre los espacios de mejora vacíos. Las cartas descartadas quedan fuera de la partida de forma permanente.



TABLERO DE ACCIONES DE ENEMIGO

El tablero de acciones de enemigo presenta 3 mazos de 6 cartas cada uno, con las acciones de Newaru. Las acciones se ejecutan cuando un enemigo es atacado por una facción o viceversa ([consulta la página 15](#) para combates).



Las acciones de enemigos se revelan en función del número de puntos Baralytas del jugador.

ADQUIRIR CARTAS MEJORADAS

El jugador puede utilizar todas las cartas de su mano para adquirir nuevas cartas. El valor se muestra en el indicador de coste de las cartas mejoradas ([consulta la página 11](#)). El jugador puede sumar también al valor de sus tokens de conexión, añadiendo **+1** por cada uno de ellos.

- 4 En el ejemplo de adquisición de cartas que se muestra a continuación, el valor de todas las cartas suman un total de **8**, y el valor adicional **+1** de cada token de conexión suma un **+3**. Finalmente el jugador puede adquirir una carta mejorada de valor **11** o varias de ellas de menor valor. **El jugador puede comprar de forma ilimitada mientras tenga tokens de facción.**



Los tokens de conexión **NO** se descartan tras su uso. Las cartas utilizadas para comprar van al descarte del jugador, y las adquiridas: **VAN A LA MANO** y pueden ser usadas inmediatamente. El jugador podría usarlas para adquirir otra vez nuevas cartas **pagando otro token de facción**.

¿QUÉ ACCIÓN SE DEBE REVELAR?

- 3 BARALYTAS O MENOS** Acción Básica
- DE 4 A 7 BARALYTAS** Acción Intermedia
- 8 BARALYTAS O MÁS** Acción Avanzada

TIPOS DE ACCIONES DE ENEMIGO

- 5 **CARTAS DE EFECTO:** Las acciones de efecto no provocan un **DAÑO**, únicamente hay que realizar la acción que la carta indica.
- 6 **CARTAS DE ATAQUE:** Las acciones de ataque sí muestran un acumulado de daño al que el jugador debe hacer frente. Ocasionalmente también muestran información adicional para evadir el combate. [Consulta la página 15 para combates.](#)



EJEMPLOS CON CARTAS

La carta de ejemplo muestra con que se trata de una carta de efecto. El jugador, en este caso, deberá revelar una carta de desenlace y a continuación, revelar otra acción de enemigo del mismo nivel. **Si el mazo de acciones de un nivel se agota, se barajan de nuevo las cartas.**

ENFRENTARSE AL ATAQUE

La carta con el símbolo indica que se trata de un ataque directo. El jugador tiene que revelar sus cartas y **superar la fuerza de ataque** del enemigo. Las fuerzas iguales se resuelven mediante la revelación de cartas del mazo de desenlace. El ataque también puede ser evadido.

MAZOS DE DESENLACE, BARALYTAS Y SUMINISTRO

MAZO DE DESENLACE

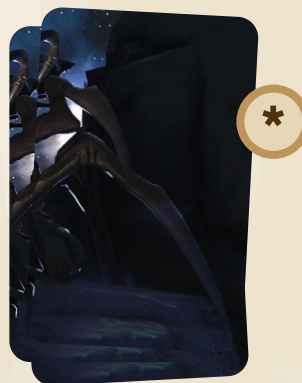
El mazo de desenlace está compuesto por un total de 6 cartas: 3 de ellas con un valor **4 Daño**, 2 con un valor de **8 Daño** y 1 con un valor de **10 Daño**.



* MAZO DE SUMINISTROS

El mazo de suministros no existe inicialmente, pues se crea con las cartas que sueltan los jugadores voluntariamente sobre la superficie de Eris o, cuando una miniatura muere y el jugador **se desprende de 1 carta** utilizada en el combate.

NOTA: El jugador elige voluntariamente la carta que va a dejar caer.



MAZO DE BARALYTAS

El mazo de Baralytas está compuesto por un total de 8 cartas, una carta por cada yacimiento de cristales. 3 de ellas con un valor de **1 Baralytas**, 3 con un valor **2 Baralytas** y por último, 2 con un valor **3 Baralytas**. El máximo de puntos Baralytas que se pueden acumular son 15.



RECOGER CARTAS DEL SUMINISTRO

Siempre que una carta va al mazo de suministros, un token de facción en la superficie representa el lugar donde se dejó caer, bien voluntariamente o por muerte. **Cuando un jugador pasa sobre un token de facción sin carta adyacente, aunque sea en mitad de un movimiento, toma directamente la primera carta del mazo de suministros. ¡LA CARTA VA A LA MANO!**

PREPARACIÓN



- 1 Cada jugador elige una facción y recibe los componentes pertenecientes a dicha facción:
 - ▶ 4 miniaturas de facción.
 - ▶ 1 tablero de jugador.
 - ▶ 10 tokens de facción.
 - ▶ Un juego de 12 cartas básicas, 3 de cada tipo por jugador.
 - ▶ 1 carta de ayuda.
 - ▶ Si el jugador ha elegido Vinsan, recibe 4 tokens de socavón; si ha elegido a Wardun, recibe 1 token de nidal.

Los jugadores colocan sus miniaturas sobre el tablero de jugador, llenando todos los círculos.

- 2 Deja tus tokens de facción cerca de tu tablero de jugador, esa será tu reserva de tokens personal.


IMPORTANTE: los tokens de facción son limitados y sólo pueden recuperarse tras vencer un combate. Gasta tus tokens de facción de forma equilibrada.

- 3 Los jugadores harán una apuesta a mano cerrada con fichas de facción para elegir al jugador inicial. Todas las fichas apostadas se retiran a la reserva de la partida.

- 4 Prepara las losetas iniciales (A1, A3, A9, A11) en función del número de jugadores. 1 loseta inicial por jugador. Elige un escenario de los disponibles y prepara la disposición. Las losetas iniciales no utilizadas van a la pila de losetas.

- 5 Coloca los tokens de Baralytas sobre los yacimientos revelando una carta del mazo de Baralytas por cada yacimiento de cristales descubierto y eligiendo el token con el mismo valor.


- 6 Baraja las losetas restantes y prepara una pila con todas ellas boca abajo para que todos los jugadores puedan tomarlas a medida que avanzan por la superficie de Eris.

7 Coloca el tablero de mejoras. Baraja el mazo de cartas mejoradas y coloca 4 cartas boca arriba, una en cada hueco de mejora vacío. El espacio con el símbolo  puede ser utilizado para eliminar cartas de la partida. El mazo de mejoras es el mismo para toda la partida, cuando se agote, **no se puede volver a barajar**.

8 Coloca el tablero de acciones y sobre cada uno de los huecos los siguientes mazos:

- ▶ **3 Baralytas o menos:** mazo de acciones básico de 6 cartas.
- ▶ **De 4 a 7 Baralytas:** mazo de acciones intermedio de 6 cartas.
- ▶ **8 Baralytas o más:** mazo de acciones avanzado de 6 cartas.

Las cartas de acciones se revelarán en los combates contra Newaru y sólo cuando las cartas de cada uno de los mazos se han acabado se vuelven a barajar.

9 Coloca las miniaturas de los enemigos Newaru a un lado. Las miniaturas Newaru sólo aparecen en las losetas cuando se revela una con el símbolo de portal  o cuando una loseta se ha quedado vacía de miniaturas de facción y no hay otro Newaru sobre la misma loseta con portal. Los enemigos Newaru sólo reaparecen y se mueven en turno de enemigos, tras el turno de cada uno de los jugadores.

Resumen de la ronda:

- ▶ **Inicio de ronda:** los jugadores reponen sus manos hasta tener 4 cartas.
- ▶ **Turno de jugador:** los jugadores realizan acciones, tantas como cartas en la mano y usan los tokens de facción.
- ▶ **Activación de enemigos:** los Newaru situados en la misma loseta inician acciones de movimiento y combate sobre el jugador activo. Reaparecen Newaru en losetas con portal vacías de miniaturas de facción.

10 Por último se coloca el mazo de desenlace junto al de Baralytas y se prepara la reserva de tokens de terminal de conexión.

¡Ya puedes empezar a jugar!

CÓMO GANAR LA PARTIDA

El jugador que alcanza el objetivo de puntos Baralytas por número de jugadores gana de forma inmediata la partida:

- ▶ **2 jugadores:** 10 Baralytas
- ▶ **3 jugadores:** 8 Baralytas
- ▶ **4 jugadores:** 6 Baralytas



Opción: Intementar la dificultad con **+2** Baralytas.

EL JUEGO

Exsilium se juega por rondas y turnos; todos los jugadores al inicio de la ronda toman 4 cartas del mazo deck y realizan tantas acciones como cartas tengan en la mano.

Con 1 carta se puede:

- ▶ Mover 2 a una miniatura.
- ▶ Activar miniatura en una loseta.
- ▶ Ejecutar acción primaria o secundaria de la carta.

Resumen de combates:

- ▶ **Antes de un combate:** se pueden activar acciones específicas de cartas y éstas no sirven para el combate.
- ▶ **Durante el combate:** se usa únicamente el indicador de fuerza de las cartas que quedan en mano.
- ▶ **Final de combate:** el vencedor recibe 1 token de Baralytas y 1 token de conexión del perdedor (si tiene). También gana 1 token de facción (si quedan en la reserva) y **sigue las reglas de descarte** tras un combate para vencedores. El perdedor también **sigue las reglas de descarte** tras un combate para perdedores.

Acciones especiales: (Todas cuestan 1 token de facción)

- ▶ Acceder al tablero de mejoras.
- ▶ Activar una miniatura sobre un terminal de conexión que se controle.
- ▶ Soltar una carta boca abajo.
- ▶ Dejar una carta en el mazo de suministros cuando no es por muerte.
- ▶ Activar punto de habilidad.

CARTAS

Exsiliium cuenta con dos mazos y en esencia poseen las mismas características. El mazo de cartas básicas sirve únicamente para construir las manos iniciales de los jugadores, y el de mejoras, el que colocamos en el tablero de mejoras para que todos los jugadores que participen en la partida puedan adquirir cartas mejoradas a través de un terminal de conexión. Todas las cartas comparten la misma estructura:



1 Encabezado

El encabezado muestra el tipo de carta y el nombre asignado a la misma.

2 Coste

El coste indica la fuerza/valor requerido para adquirir la carta mejorada. Para poder acceder al tablero de mejoras el jugador debe tener una miniatura sobre un terminal de conexión y pagar 1 token de facción para interactuar. **No hay límite de compra por turno.**

3 Regla específica

La regla específica indica la condición en la que podremos activar la acción de la carta. Si la regla no se cumple, únicamente se podrá utilizar como acción de movimiento (mover 1 miniatura hasta 2 nodos), valor de compra o combate.

Las cartas usadas como acción antes de un combate se descartan y no sirven para el combate.

4 Acción

Aquí se detalla la acción que se puede realizar. Siempre existe la posibilidad de que se quiera emplear la carta únicamente para mover a 1 miniatura hasta 2 nodos de distancia. Cuando se elige usar la acción descrita no puede ser utilizada también para mover, excepto si la acción es mover.

5 Fuerza / Valor

El número de la casilla se utiliza como **fuerza** en la fase de revelación de un combate, y como **valor** para obtener cartas mejoradas del tablero de mejoras.

6 Acción secundaria

La esquina inferior derecha puede mostrar un icono de acción secundaria. Los iconos de acción secundaria posibles son los que se detallan a continuación:

 Soltar carta en nodo adyacente

El jugador podrá desprenderse de esta carta de tres formas diferentes, pero en todas ellas se debe colocar un token de facción en un nodo adyacente a una de sus miniaturas para indicar el lugar donde se ha soltado.

► **Soltar carta boca arriba sobre la superficie:** el jugador elige un nodo adyacente, coloca un token de facción para marcar el nodo de recogida y a un lado deja boca arriba la carta.

► **Soltar carta boca abajo sobre la superficie:** el jugador elige un nodo adyacente, coloca un token de facción para marcar el nodo de recogida y a un lado deja boca abajo la carta. Esta acción secundaria cuesta 1 token de facción adicional, que se deposita en la reserva de tokens de la partida.

► **Soltar carta en el mazo de suministro:** el jugador elige un nodo adyacente, coloca un token de facción para marcar el nodo de recogida y deja la carta en el mazo de suministro. Esta acción secundaria cuesta 1 token de facción adicional excepto en muerte tras un combate.

Las cartas del suministro se apilan en un único mazo, por lo tanto la recogida de cartas va unida a todos los tokens de facción sin carta adyacente de todas las losetas reveladas.

Eliminar carta de la partida

El jugador podrá retirar la carta de la partida en cualquier momento de su turno. La acción indicada por la carta no podrá ser realizada.

ACCIONES

Las acciones que hace un jugador durante su turno van condicionadas al número de cartas. Un jugador puede usar 1 carta para mover hasta 2 a una de sus miniaturas, activar 1 miniatura en una loseta o ejecutar acción primaria o secundaria de la carta. No hay límite en el número de cartas en mano, por lo tanto un jugador puede realizar acciones de robar y recoger cartas del terreno para acumular más de 4 cartas y obtener ventaja en combates.



Ejemplo de turno: el jugador descarta **Básico** y **Audáz** para activar dos miniaturas en ● de su loseta inicial y a continuación, descarta **Fuerza** y **Escurridizo** para mover 1 miniatura 4 nodos para revelar una loseta de Eris.

El turno de un jugador termina cuando ya no tiene cartas en la mano. **Es importante tener en cuenta que los enemigos se activan tras el turno del jugador y si es atacado, directamente pierde el combate si no tiene cartas en la mano.**

INTERACCIÓN

Obtener Baralytas: obtén tokens de Baralytas al situar una miniatura en un nodo adyacente a un yacimiento de cristales con token.

Recoger cartas: puedes recoger cualquier carta que un jugador ha soltado sobre el nodo de una loseta voluntariamente o tras su muerte. Es

necesario terminar el movimiento o pasar sobre un nodo con token de facción. Si el token de facción no va acompañado de la carta se tomará la primera del mazo de suministros y el token de facción se retira a la reserva de la partida.

Obtener cartas mejoradas: obtén acceso al tablero de mejoras al situar una de tus miniaturas sobre un terminal de conexión (📶). El jugador puede tomar el token de conexión adicional si sigue sobre el terminal. Cuando un jugador abandona un terminal de conexión puede controlarlo con un token de facción si lo desea, de esta forma impide a otro jugador acceder al tablero de mejoras por ese terminal a no ser que retire el token de facción con la carta "Cracking".

REGLAS DE DESCARTE

Las cartas utilizadas siempre van al descarte del jugador y el descarte **sólo se vuelve a barajar con el mazo deck cuando no queden suficientes cartas para robar.**

DESCARTES TRAS UN COMBATE:

El **VENCEDOR** de un combate descarta el **25%** de su mano (redondeando hacia arriba) y sigue con su turno si aún tiene cartas:

Proporción	Cartas en mano
1 de 4	
1 de 5	
2 de 6	
2 de 7	
2 de 8	

El **PERDEDOR** de un combate pierde **1 CARTA** de su mano: coloca 1 token de facción (si el jugador no tiene tokens usa de la reserva de la partida) en un nodo libre de la loseta donde se encuentra la miniatura y deja 1 carta de la mano a su elección en el mazo de suministros de la partida para que cualquiera pueda tomarla.

COMBATES

COMBATES ENTRE JUGADORES

Los combates en Exsiliium se producen cuando dos miniaturas o más de facciones distintas se sitúan en nodos adyacentes, aunque éstas se encuentren en losetas diferentes.

Es importante tener en cuenta que el combate siempre se ejecuta por el jugador que se encuentra actualmente en turno, y **podrá atacar a cualquier otro jugador, incluso si éste ha terminado recientemente su turno y no tiene cartas en mano.**

Atención: todos los jugadores reponen sus manos con 4 cartas al **INICIO** de cada ronda.

A continuación se muestra una **tabla rápida de recompensas:**

VENCEDOR	PERDEDOR
Obtén del perdedor: <ul style="list-style-type: none">▶ +1 token Baralytas▶ +1 token Conexión Obtén de la reserva: <ul style="list-style-type: none">▶ +1 token de facción	<ul style="list-style-type: none">▶ Retira tu miniatura▶ Sigue la regla de descartes como perdedor.
<ul style="list-style-type: none">▶ Sigue la regla de descartes como vencedor.	

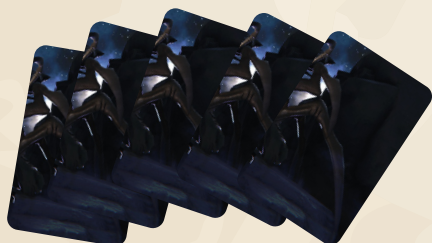
FASES

1 INTIMIDACIÓN

El jugador atacante despliega sobre la mesa y boca abajo el número de cartas con el que va a hacer efectivo el ataque.

2 RÉPLICA

El jugador atacado deberá elegir el mismo número de cartas como máximo. Si dispone de menos cartas en la mano, utilizará todas ellas para realizar un ataque, y lo hará también con las cartas boca abajo:



Ejemplo: Si el jugador es atacado con 5 cartas, puede responder con el mismo número de cartas o menos. **Nunca podrá superar el número de cartas propuesto por el jugador atacante.**

IMPORTANTE: Si el jugador atacado no tiene cartas, el atacante se convierte en vencedor de forma inmediata y se aplican todos los efectos.

3 REVELACIÓN

Los dos jugadores de forma simultánea darán la vuelta a sus manos y se procederá al conteo de fuerzas.

1 En el ejemplo de revelación propuesto, el atacante acumularía una fuerza de daño de 13.



Si el jugador atacado revela la misma fuerza de daño, se sigue con la **fase 4** del combate. Si el jugador atacado revela una fuerza de daño mayor o menor, se sigue con la **fase 5** del combate.

4 DESENLACE

Esta fase de combate sólo se contempla si los dos jugadores han acumulado la misma fuerza de daño. De ser así, se deberá hacer uso del **mazo de Desenlace**. En primer lugar, el jugador que ha lanzado el ataque toma una carta de Desenlace y la revela a todos. El resultado de daño de la carta se acumulará a la fuerza de daño de sus cartas. A continuación, el jugador atacado tomará una carta de Desenlace y procederá del mismo modo:



Si tiene lugar un nuevo empate, los jugadores deberán repetir la fase de Desenlace hasta que uno de los dos acumule más fuerza de daño.

5 CONCLUSIÓN

Tras el combate se aplican los efectos del vencedor y del perdedor en el siguiente orden:

- ▶ **El jugador derrotado entrega al vencedor** 1 token Baralytas de un valor elegido por el perdedor si tiene, y 1 token de conexión si tiene.
- ▶ **El jugador vencedor** toma de la reserva 1 token de facción si quedan.
- ▶ **Los dos jugadores** siguen la regla de descartes tras un combate. El vencedor como fatiga y el perdedor como penalización.
- ▶ **El jugador derrotado** retira su miniatura del tablero y la coloca sobre su tablero de facción siguiendo el orden de repliegue. Si en este momento se libera la habilidad, el jugador retira los tokens de las casillas de habilidad a su reserva y **sólo en la facción Wardun, retira el token de habilidad Wardun y libera a la miniatura atrapada.**

Tras la fase de **Conclusión**, el vencedor comprobará si se encuentra adyacente a la miniatura de otro jugador e iniciará un nuevo combate si fuera necesario.

Siempre se resuelven todos los combates, pero si el vencedor sigue con cartas, puede elegir moverse para abandonar la zona de conflicto.

EJEMPLO DE COMBATE

INICIO DE COMBATE

Pedro (facción SYL) al inicio de turno utiliza una carta para moverse 2 nodos y recoger **1 caja de suministros**: retira el token de facción Wardun a la reserva de la partida y toma **1 carta del mazo de suministros**. Con 4 cartas en mano queda adyacente a 1 miniatura de la facción Keber, por lo tanto comienza el combate.

INTIMIDACIÓN Y RÉPLICA

Pedro coloca sus 4 cartas boca abajo sobre la mesa y Juan, el jugador de la facción Keber, responde con el mismo número de cartas. Cuando los dos jugadores han resuelto la fase de amenazas e intimidación, al mismo tiempo revelan sus cartas.

REVELACIÓN

La fuerza de ataque de las dos facciones resulta ser idéntica: 8 de daño para cada jugador, por lo tanto, se procede a la fase de desenlace.

DESENLACE

Pedro, como jugador que ha realizado el ataque, es el primero en revelar una carta del mazo de desenlace: **4 DAÑO**. A continuación, Juan toma también una carta del mazo de desenlace y la revela: **8 DAÑO**.

CONCLUSIÓN

Por fortuna, Juan ha sido capaz de proclamarse vencedor y tras la celebración exige las recompensas:

Pedro le entrega 1 token Baralytas de valor 2 y 1 token de conexión a Juan. Finalmente retira su miniatura del tablero y la coloca en su tablero de jugador, elige 1 carta utilizada en combate y la deposita en el mazo de suministros y coloca un token de facción tan lejos como puede de la miniatura Keber, pero dentro de la misma loseta.

Juan toma 1 token de facción de la reserva de la partida y siguiendo la regla de descartes deja 1 carta de su mano en el descarte.

SIGUE EL TURNO

Pedro, tras el decepcionante desenlace, decide utilizar 2 cartas para moverse 4 nodos con otra miniatura de su facción y recuperar por el camino la carta utilizada en el combate que había perdido. Para terminar, con su última carta en la mano activa la miniatura recientemente eliminada en la loseta inicial y utiliza un token de facción para activar 1 punto de habilidad.

COMBATES CONTRA ENEMIGOS I.A. NEWARU

Los combates contra enemigos Newaru únicamente tienen lugar durante el turno del jugador, es decir, si un enemigo I.A. se ha situado en posición de combate, adyacente a la miniatura de un jugador, dicho combate comenzará al inicio del turno del jugador tras reponer su mano con 4 cartas.

SI VENCES

Obtén de la reserva:

- ▶ +1 token Conexión
- ▶ +1 token de facción

▶ Sigue la regla de descartes como **vencedor**.

SI PIERDES

- ▶ Retira tu miniatura
- ▶ -1 token de Baralytas

▶ Sigue la regla de descartes como **perdedor**.

FASES NEWARU

1 ACCIÓN DE ENEMIGO



Aunque sea el jugador el que inicia la acción de ataque, la primera fase del combate contra enemigos I.A. Newaru será la de revelar una carta de acción de enemigo en función del valor Baralytas acumulado por el jugador:

3 BARALYTAS O MENOS Acción Básica

DE 4 A 7 BARALYTAS Acción Intermedia

8 BARALYTAS O MÁS Acción Avanzada

2 REVELACIÓN DE JUGADOR

El jugador deberá hacer frente a la carta de acción de enemigo. Si se trata de una carta de efecto , el jugador ejecutará la acción de la carta. Si se trata de una carta de ataque , el jugador revelará sus cartas y se procederá al conteo de fuerzas, siguiendo el mismo procedimiento que en los combates entre jugadores.

3 DESENLACE

Esta fase de combate sólo se contempla si el jugador ha acumulado la misma fuerza de daño que la acción de enemigo. Como en combates contra otros jugadores, se tomará la primera carta de Desenlace para el atacante, sea Newaru o no, y la segunda para el atacado, sea Newaru o no. Así sucesivamente hasta que el combate quede resuelto. Una vez resuelto el empate se realizará la última fase de un combate contra enemigos I.A. Newaru.

4 CONCLUSIÓN

Tras el combate se aplican los siguientes efectos:


Si vences: tomas de la reserva de la partida 1 token de conexión y 1 token de facción si quedan.

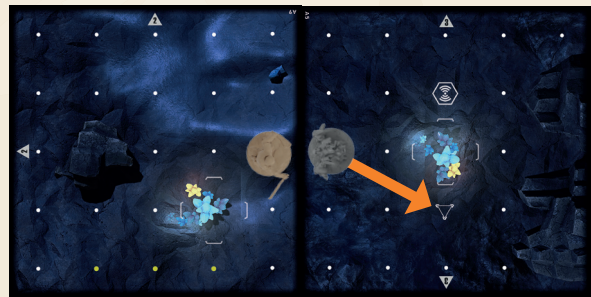
Se retira del tablero la miniatura del Newaru. Por último, sigues la regla de descartes para los vencedores.

Si pierdes: retira la miniatura de tu facción del tablero y sitúala

sobre tu tablero de jugador en orden de repliegue. Si en este momento se libera la habilidad, el jugador retira los tokens de las casillas de habilidad a su reserva y **sólo en la facción Wardun, retira el token de habilidad Wardun y libera a la miniatura atrapada.** Devuelve 1 token Baralytas de tu elección al yacimiento de cristales más cercano al nodo en el que la miniatura fue derrotada y sigue la regla de descarte tras un combate para perdedores. Si el mazo de suministros aún no existe, el perdedor lo creará en este momento.

Micro-regla:

Se puede dar la circunstancia de que se produzca un combate cuando el jugador está situado en un nodo de una loseta y el Newaru I.A. situado en un nodo de otra loseta adyacente: **en este caso, la miniatura de Newaru no se retira del tablero**, sino que se traslada directamente al nodo  de la loseta en la que se encuentra, realizando automáticamente un re-spawn si la loseta no tiene miniaturas de facción.





SYL

Nombre técnico:
División SYL.

Especie:
Humano.

Origen:
Tierra.

HISTORIA

La división SYL es un cuerpo de fuerzas especiales conformado por miembros de alto rango y capacidad, procedentes en su mayoría de la primera resistencia espacial, que salvó millones de vidas humanas durante el último Exilio, y que en la actualidad sigue sirviendo al feudo espacial como órgano protector y fortaleza frente a la amenaza Keber.

ACTIVAR HABILIDAD

El jugador puede, 1 vez por turno, colocar un Token de facción sobre una casilla vacía de Habilidad. Al llenar las 2 casillas de habilidad, el jugador elegirá a una miniatura SYL activa y aplicará los efectos.

HABILIDAD

Los miembros de la división SYL poseen un Dron capaz de desplegar un ataque omnidireccional, que elimina a cualquier cosa situada a 2 nodos de distancia o menos.

Precaución: Se trata de una habilidad mortífera, pues la artillería del Dron también es capaz de eliminar sin contemplaciones a otros miembros SYL.

LIBERAR HABILIDAD

Los Token de facción que ocupan las casillas de Habilidad sólo pueden recuperarse si las 4 miniaturas de la facción SYL han sido eliminadas.



En el ejemplo: la miniatura **1** es la elegida para ejecutar la habilidad. Tras completar la segunda casilla de habilidad, el ataque destruye a cualquier miniatura situada a 2 nodos de distancia o menos. Se puede comprobar que la habilidad de la facción SYL elimina también a las miniaturas de la misma facción, teniendo que valorar en consecuencia si la pérdida compensa la ejecución de la habilidad. Tras retirar todas las miniaturas del tablero, los jugadores afectados cumplen con la regla de descartes para el perdedor tras un combate y nada más. El jugador que ha ejecutado la habilidad **no recibe ningún token de recompensa.**



KEBER

Nombre técnico:
Resistencia Keber.

Especie:
Cyborg.

Origen:
Tierra.

HISTORIA

La industria biotecnológica que desplegó los primeros androides Dabbys para asolar las comunidades europeas, creó a los denominados Keber, a partir de desertores SYL que sobrevivieron a los enfrentamientos. Los Keber siguen siendo considerados el arma definitiva y fueron los responsables del gran conflicto acontecido durante el exilio.

ACTIVAR HABILIDAD

El jugador puede, 1 vez por turno, colocar un Token de facción sobre un hueco vacío de Habilidad. Al llenar los 2 huecos de habilidad, las cuatro miniaturas deben ocupar la misma loseta para aplicar los efectos.

HABILIDAD

Cuando los Keber se agrupan lo mejor es huir. Cuando las 4 miniaturas ocupen la misma loseta, pueden eliminar a cualquier cosa situada a 1 loseta de distancia o menos. El ataque sólo afecta a la loseta adyacente elegida. Máximo 1.

Atención: Esta habilidad puede ser esquivada con "Arremetida". Los enemigos I.A. Newaru no pueden esquivar el ataque.

LIBERAR HABILIDAD

Los Token de facción que ocupan los huecos de Habilidad, sólo pueden recuperarse si las 4 miniaturas de la facción Keber han sido eliminadas.



En el ejemplo: antes de los combates en **1** y **2**, el jugador de la facción Keber puede desatar la habilidad y aplicar sus efectos. Primero elegirá 1 de las 8 posibles losetas adyacentes **3**. Todas las miniaturas de la loseta elegida serán eliminadas y los jugadores aplicarán la regla de descartes para el perdedor tras un combate.

Importante: el jugador deja en el mazo de suministros tantas cartas como miniaturas han caído, o las que le queden. Todos los enemigos de la loseta ocupada por las 4 miniaturas de la facción Keber también son eliminados.

El jugador que ha ejecutado la habilidad **no recibe ningún token de recompensa.**



VINSAN

Nombre técnico:
Anélidos Vinsan.

Especie:
Filo Annelida.

Origen:
Europa.

4 tokens



HISTORIA



Con origen en los profundos sustratos de la luna Europa, la Anélidos Vinsan es una especie que llegó a Eris en forma de cría gracias a la intervención humana. Las Anélidos Vinsan se utilizan para enriquecer las tierras áridas con nutrientes, pero las particularidades de los cristales Baralytas proporcionaron al Vinsan un tamaño colosal y en la actualidad, la especie domina Eris a su voluntad.

ACTIVAR HABILIDAD

El jugador puede, 1 vez por turno, colocar un Token de facción sobre una casilla vacía de Habilidad. Al llenar las 2 casillas de habilidad, el jugador podrá colocar un token Vinsan sobre la superficie. Hasta 4 por partida.

HABILIDAD

El gusano Vinsan puede abrir un socavón en la superficie y destruir hasta 4 nodos de movimiento. El jugador puede colocar, en cada activación de la habilidad, un socavón en cualquier lugar del tablero. El token no puede ser re-ubicado.

Nota:  los yacimientos Baralytas y  los terminales de conexión no pueden ser destruidos.

LIBERAR HABILIDAD 3

Los Token de facción que ocupan las casillas de Habilidad sólo pueden recuperarse si 3 miniaturas de la facción Vinsan han sido eliminadas.



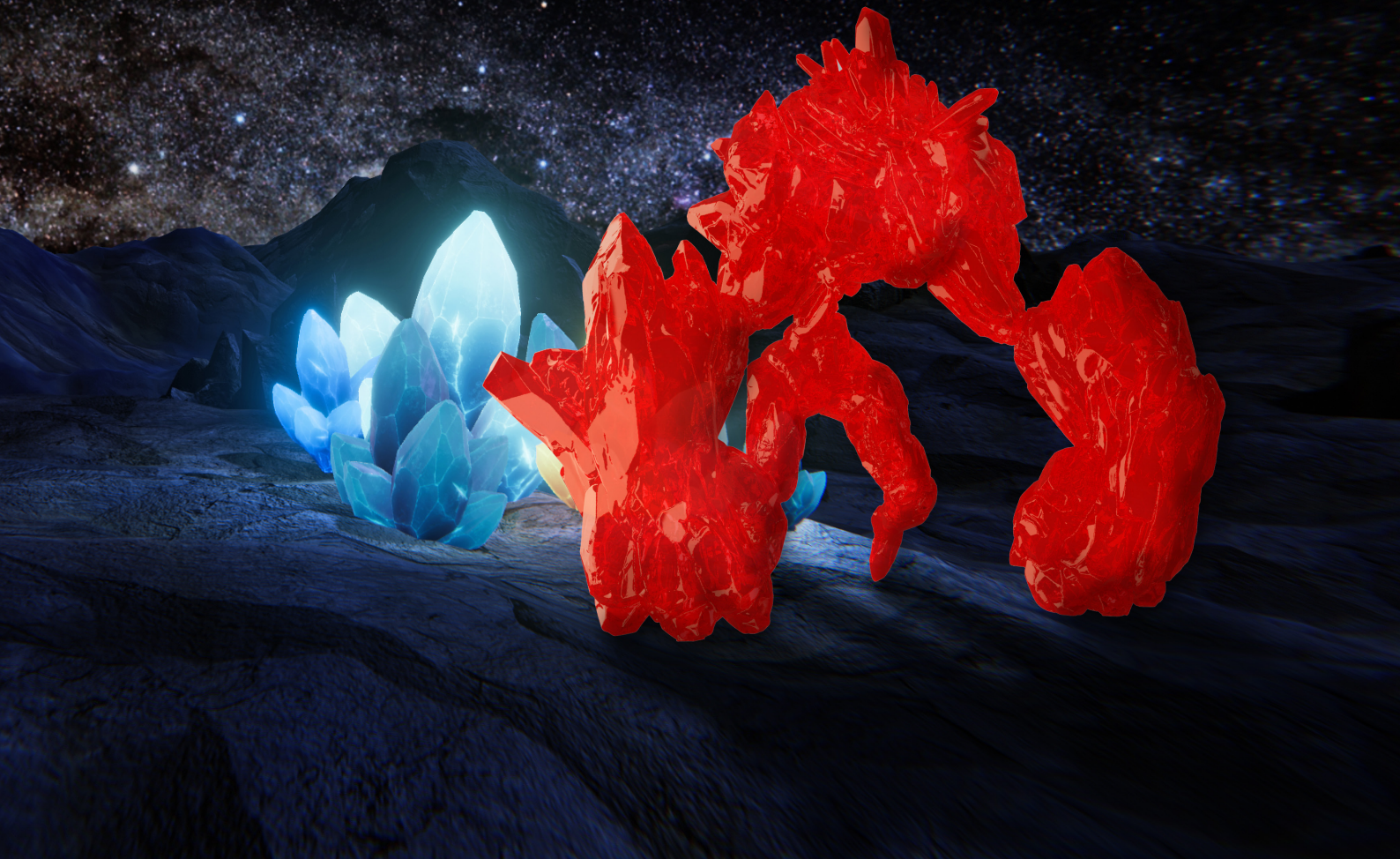
En el ejemplo: el jugador opta por bloquear el paso a la miniatura de la facción Keber **1** impidiendo que se enfrente de forma directa con las miniaturas de la facción SYL. Teniendo en cuenta que ni los yacimientos de Baralytas ni los terminales de conexión pueden ser destruidos, el jugador podría abrir un socavón en otros nodos de interés: **2** El jugador podría destruir el portal, impidiendo que otras facciones lo utilicen y además, impidiendo la aparición del Newaru en la loseta. **3** El jugador también podría destruir una frontera. Las reglas de fronteras ya no tendrían efecto y las miniaturas podrían atravesarla con total libertad. Puedes abrir socavón sobre miniaturas y desplazarlas a nodos adyacentes de tu elección.

NEWARU

Nombre técnico:
Desconocido.

Especie:
Desconocida.

Origen:
Desconocido.



HISTORIA

Al ser denominado Newaru por los primeros habitantes de Eris, se le asocian unas capacidades que confrontan directamente con la física conocida. Tras las investigaciones realizadas durante la primera década, se descubrió que el Newaru es en realidad una acumulación de energía desconocida que interactúa con los cristales Baralytas para adquirir una forma física. En forma energética el Newaru es

inofensivo, sin embargo, tras la simbiosis, el ser adquiere una fuerza destructiva devastadora.

Los investigadores llevan siglos estudiando las propiedades intrínsecas de los cristales Baralytas, pero siguen sin comprender cómo la fuente de energía Newaru puede cambiar las características del mismo, proporcionando a los cristales un color rojo intenso de resplandor casi cegador.

RESUMEN DE REGLAMENTO NEWARU

Los Newaru aparecen por primera vez cuando es revelada una loseta con un portal. El Newaru sólo se moverá cuando una miniatura del jugador activo termina un movimiento en la loseta ocupada por el Newaru.

El Newaru siempre se moverá 1 nodo en dirección a la miniatura más cercana a él. Si el Newaru se sitúa adyacente a una miniatura, el combate comenzará cuando comience el turno del jugador.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Ferran Leal
Diseño de miniaturas: Jonatan Pastor
Diseño de Newaru: Cody Galbraith
SYL Faction designs: Waiting for credits...
Keber Faction designs: Waiting for credits...
Vinsan Faction designs: Waiting for credits...
Wardun Faction designs: Waiting for credits...
Ilustraciones: Jonatan Pastor
Diseño de Loetas: Ferran Leal
Historia: Ferran Leal
Desarrollo: Spiral Architect Games

Equipo de testers: Ivan Leal, Pepa Leal, Aaron Cascales, Carles Esquembre, Enrique Yáñez.

Todos los derechos reservados
© Spiral Architect Games 2022
www.spiralarchitectgames.com

Agradecimiento especial: Cody Galbraith (@galbraith_cody - codygalbraith13@gmail.com).

