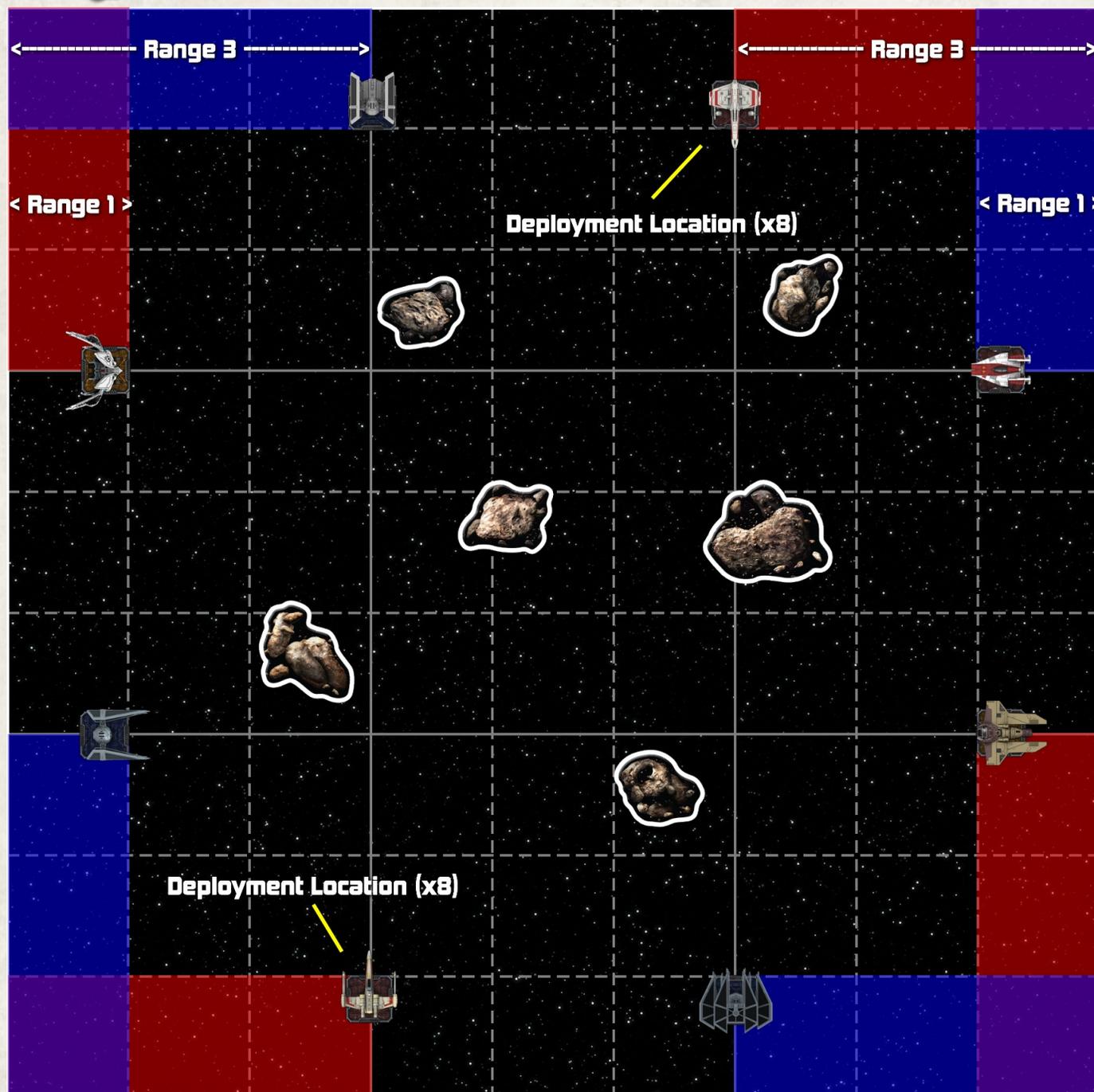


# Furball La Torre de Daus



## Preparación

Esta variante de Furball está diseñada para acomodar de 4 a 8 jugadores por mesa. Cada jugador debe diseñar una sola nave para todo el evento, siguiendo las restricciones habituales además de las siguientes:

- 1 nave por jugador
- Sólo peana pequeña
- El máximo de puntos dependerá del evento
- Prohibida mejora de "Lobo Solitario"
- Prohibidas habilidades y mejoras de regeneración de escudos (R2D2, Miranda...)

La partida se juega en un tapete de 90x90. Se colocan 6 asteroides (tamaño medio-grande) en el centro de forma consensuada por los jugadores, siempre más allá de Alcance 2 de cualquier borde y al menos a Alcance 1 entre sí.

Determinar la Iniciativa: La iniciativa funciona de forma normal, con la siguiente excepción: si dos o más jugadores tienen la misma Habilidad de Piloto (PS), el jugador con *el menor* valor de Puntos de Escuadrón decide el orden de iniciativa de *todas las naves de ese PS*. En caso de empatar en el valor de Puntos, decidir de forma aleatoria (dados, cara o cruz...) quién elegirá el orden. Este orden de iniciativa se mantiene para toda la partida.

# Furball La Torre de Daus

**Despliegue:** En orden ascendente de Habilidad de Piloto (respetando la Iniciativa), los jugadores se turnan para elegir uno de los *Puntos de Despliegue* y colocan su nave. Hay ocho Puntos de Despliegue en la mesa: en cada se coloca una nave con la parte frontal a Alcance 1 de su borde de la mesa, y centrada a Alcance 3 del siguiente borde más cercano (ver imagen).

## Reglas especiales

**El Primer Turno:** Ninguna nave puede realizar un ataque o acción de Blanco Fijado durante el primer turno de la partida. Las armas se activan al empezar el Turno 2, y se mantienen así hasta el final de la partida. Los jugadores sí pueden soltar bombas o utilizar habilidades como Transmisor de Sobrecargas en el primer turno.

**Puntuación:** Los puntos se consiguen cuando un jugador daña una nave enemiga, destruye una nave enemiga, o se es destruido. Ningún ataque puede puntuar dos veces por ninguna razón, salvo Daño de Área (ver más adelante)

**1 punto** por dañar una nave enemiga. Da igual cuanto daño se haya hecho, si ha sido a escudos o casco, o si han habido críticos.

**5 puntos** por destruir una nave enemiga (eliminándola de la mesa). No se otorgan puntos adicionales por *dañar* con este disparo.

**-2 puntos** cada vez que tu nave es destruida.

**2 puntos** al final de la partida a cada nave que no fuera destruida ninguna vez.

El daño infligido en naves enemigas por medios distintos a un ataque, por ejemplo Darth Vader tripulante (que se activa *después* de un ataque) o la ilícita Transmisor de Sobrecargas,  *cuentan*  para otorgar puntos según la tabla superior (1 punto por dañar una nave, 5 puntos por destruirla). Es posible que una nave puntúe por un ataque y luego de nuevo por otra fuente en un mismo turno (como Darth Vader tripulante o un token de bomba que explote). Dañarse a si misma NO otorgará puntos *positivos* a una nave, pero sí recibirá un -2 si dicho daño hace que sea destruida y retirada de la mesa.

Uno de los jugadores de la mesa se encargará de mantener actualizado una tabla con las puntuaciones de todos los jugadores, y siempre accesible por el resto. Cualquier jugador que consiga puntos debe asegurarse de comunicárselo al encargado y verificar que es apuntado.

**Daño "de área":** Cualquier ataque que cause daño a otras naves después del ataque inicial, como por ejemplo Misiles de Asalto y Crueldad, solo podrá puntuar UNA vez además del ataque inicial (si bien seguirá causando todo el daño correspondiente a las naves afectadas). Puede contarse la puntuación más alta (1 o 5 puntos) de cualquier impacto colateral. Por ejemplo: Tycho Celchu dispara sus Misiles de Asalto a Horton Salm. El ataque resulta en Salm siendo destruido y quitado de la mesa, consiguiendo Tycho 5 puntos por una nave destruida. El "daño de área" ("Si este ataque impacta, cada otra nave a Alcance 1 del defensor sufre 1 daño") provoca 1 daño a un Piloto de la Guardia Real, quita 1 escudo a Wedge Antilles y causa 1 daño a Turr Phenir, siendo suficiente para destruirlo. Tycho podría anotarse 1 punto por dañar el Guardia Real, O 1 punto por dañar a Wedge, O 5 puntos por eliminar a Turr. Obviamente, Tycho se quedará con los 5 puntos por matar a Turr.

Las fuentes que pueden dañar más de una nave pero NO son *ataques* por sí mismo, como Bombas de Protones y Cargas Sísmicas, están limitadas a puntuar dos veces para el jugador de las que provienen (en el caso de las bombas, el jugador cuya nave las soltase). Como arriba, el jugador puede elegir las dos puntuaciones más altas..

**Regeneración:** Una nave destruida regresa a la mesa al inicio de la siguiente Fase de Planificación. Una nave regenerada coloca un dial de forma normal, puede atacar, ser elegida como objetivo y declarar acción de Blanco Fijado de forma normal. Todas las mejoras descartadas (incluyendo misiles, torpedos, bombas, Dispositivo de sigilo, Cañón Bláster Desechable o cualquier mejora descartada por un daño crítico) son reequipadas y quedan disponibles de inmediato. Se recomienda a los jugadores

que usen bombas que traigan múltiples tokens si pueden, ya que es posible soltar una bomba, ser destruido, y regenerar con el token de bomba previo aún en mesa.

Cuando una nave se regenera, se redespiega en cualquiera de los *Puntos de Despliegue* descritos arriba y marcados en el mapa. Los jugadores con naves regenerándose en el mismo turno eligen su Punto de Despliegue en orden ascendente de PS, respetando la iniciativa (como si fuera un Despliegue de partida normal). Solo puede regenerarse 1 nave por turno en cada Punto de Despliegue. Todas las naves regenerándose son colocadas *antes* de asignar diales.

**Regla de Ataques Simultáneos:** La regla de Ataques Simultáneos se mantiene activa. Los puntos son anotados inmediatamente después de que una nave sufra daño.

**"Enemigo" y "Amigo":** Todas las naves son consideradas enemigas, y ninguna nave es considerada amiga. Por ello, muchas mejoras y capacidades de Piloto no tienen efecto. Por favor, recuerda que la mejora de "Lobo Solitario" no está permitida.

## Objetivo

Una partida dura 75 minutos, empezando una vez todas las naves han sido colocadas. Cuando el tiempo finaliza, los jugadores deberán terminar la ronda actual según las reglas habituales de Torneos Oficiales. El jugador que haya conseguido más puntos al final de la partida es el ganador, el segundo jugador que haya conseguido más puntos es el segundo, etc. En caso de empate a puntos al final de la partida, el jugador con el menor valor en Puntos de Escuadrón quedará encima. Si se mantiene el empate, el jugador con menor Habilidad de Piloto (o que tenga la Iniciativa, en caso de Habilidades iguales) quedará encima.