

JACOB DAVENPORT STAR FLEET SCRAMBLE

Un juego de **Jacob Davenport** para 2 jugadores

Esta es la batalla definitiva, piloto.

Tu flota vuela hacia el enemigo, rompiendo la formación y desplegando todas sus naves. Cada nave se lanza hacia un sector enemigo, activando sus escudos para defenderse. Cuentas con 3 clases de naves diferentes, y tu objetivo es destruir la suficiente capacidad de ataque del enemigo para vencerlo.

MATERIAL

“Star Fleet Scramble” incluye:

- Un tablero de “Star Fleet Scramble” (5x7).
- 9 naves azules: 3 cruceros de batalla (grandes), 3 destructores (medianos) y 3 cazas (pequeños).
- 9 naves azules: 3 cruceros de batalla (grandes), 3 destructores (medianos) y 3 cazas (pequeños).



SETUP

Tienes 9 naves: 3 cruceros de batalla (grandes), 3 destructores (medianos) y 3 cazas (pequeños). Cada nave puede orientarse hacia uno de las 8 direcciones (ortogonal y diagonal), siendo esta su posición de ataque. Una nave tiene los escudos activados cuando se vuelve boca abajo (el dibujo no es visible), y la dirección a la que apunta no importa. Todas las naves comienzan la batalla con los escudos activados y en la configuración siguiente.



COMO JUGAR

EL jugador más pequeño comienza.

En tu turno puedes o bien desactivar los escudos de una nave que los tenga activados, o bien mover una nave que los tenga desactivados en la dirección en la que apunta.

Puedes mover una nave sin escudo tantas casillas como quieras (incluso ninguna) en línea recta, en la dirección en la que apunta. No puedes saltar sobre otras naves, pero puedes destruir una nave enemiga cualquiera sin escudo o una nave enemiga con escudo que sea más pequeña.

Cuando destruyes a una nave enemiga la retiras del tablero, y tu nave se detiene en la casilla donde estaba la nave enemiga.

Tras mover o desactivar el escudo de tu nave, puedes orientarla en una cualquiera de las 8 direcciones (posición de ataque) o, si no tenía escudo, activar su escudo colocándola boca abajo (posición defensiva).

Guarda las naves que destruyas para contabilizar tus puntos. Las naves pequeñas valen 1 punto, las medianas 2 y las grandes 3.

No puedes destruir tus propias naves.

No puedes pasar en tu turno.

No puedes realizar un movimiento que devuelva la partida a una posición anterior.

VICTORIA

El primer jugador que consiga 8 puntos gana la partida.

ACLARACIONES Y ESTRATEGIA

Tu primer movimiento, y muchos otros después, será desactivar los escudos de una de tus naves y orientarla en posición de ataque.

Cualquier nave en posición de ataque puede ser destruida por el adversario.

Tras mover tu nave, si la casilla final no está amenazada por ninguna nave enemiga, puede ser buena idea orientar la nave en posición de ataque.

Si tras mover tu nave, la casilla final está siendo amenazada por un enemigo de tamaño menor o igual, puede ser buena idea activar tu escudo.

Un crucero de batalla (grande) con los escudos activados no puede ser destruido.

Si tienes alguna nave apuntando a una nave enemiga con los escudos activados, esa nave enemiga está amenazada. Si desactiva los escudos puedes destruirla.