

ASTRA BELLUM



El Imperio Galáctico es un lejano recuerdo, arrasado por la Peste Negra de Nanorobots. Ahora, siglos después de La caída, los mundos periféricos que sobrevivieron han quedado aislados y cada vez más diferentes entre sí, adaptados a distintos entornos. Comenzarán la reconquista de la galaxia, explorando, conquistando, comerciando, recuperando tecnologías perdidas y mediante la diplomacia, expandiendo sus dominios y encontrando muchas sorpresas en su camino – inclusive la vieja Tierra, que, según la leyenda, fue el origen de los humanos.

ASTRA BELLUM es un juego con todos los elementos de un **4X** (eXplora, eXpande, eXplota y eXtermina), de temática de ciencia-ficción, en el que de dos a seis jugadores asumen el papel de una de las facciones que compiten por la dominación galáctica a través del poder militar, maniobras políticas y negociaciones económicas.

La principal virtud de Astra Bellum es su **sencillez**, lo que lo diferencia grandemente de otros juegos 4X. Es un juego con una **curva de aprendizaje suave**; cualquier jugador novel puede estar comenzando a jugar una partida con 5 minutos de explicación de un jugador con experiencia.

Otra característica del juego es su **alta rejugabilidad**. Cada partida es extremadamente diferente, principalmente porque el tablero de juego se construye utilizando 61 mosaicos que comienzan dados vuelta, lo que garantiza infinitas configuraciones, y la galaxia debe ser explorada para descubrir planetas de distintos tipos, nebulosas, la soledad del espacio vacío o el peligroso agujero negro del centro galáctico. Además el juego cuenta con 189 cartas de tecnología de 9 tipos (Armas, Bombarderos, Corazas, Defensas Planetarias, Fortificaciones, Motores, Stargates, Transportes, Tropas de Choque...) y eventos (Supernovas, Agujeros de Gusano, Rebeliones,



Espías...). La distribución desigual de las mismas en cada partida garantiza que las mismas sean altamente variables.

Astra Bellum se juega por turnos, y no hay una cantidad prefijada de los mismos; los jugadores pueden optar entre jugar a obtener objetivos prefijados, o simplemente a obtener puntos de victoria en un tiempo determinado, por lo que una partida puede durar **entre 2 y 6 horas**, dependiendo de la elección.



Una partida de Astra Bellum comienza con cada jugador al mando de una facción – identificada con un color - que al comienzo, sólo controla su planeta de origen, en el borde exterior de la galaxia. Hay tres tipos de fichas: flotas, ejércitos y estaciones espaciales. Inicialmente, **las losetas del tablero, se colocan invertidas**, salvo las de los planetas iniciales de cada jugador, y los mismos no conocen su contenido hasta girarlas cuando se exploran. El juego combina el movimiento por grilla con movimiento por áreas. Progresivamente, los jugadores irán explorando, descubriendo planetas, colonizándolos y construyendo estaciones espaciales que les permitirán a su vez construir nuevas naves.

Eventualmente, los dominios de cada jugador se encontrarán y surgirán los conflictos, que pueden resolverse diplomáticamente o por el enfrentamiento.

Explorar la galaxia y colonizar o conquistar planetas es recompensado con cartas, lo que hace avanzar la tecnología del jugador o provocan distintos eventos.

REGLAS OPCIONALES

El reglamento de Astra Bellum cuenta con un conjunto de reglas especiales, para que los jugadores tengan la opción de implementar y agregarle opciones y complejidad al juego.

JUEGO TESTEADO

El juego ha sido ampliamente testeado, en el Club Rubicón (Hospitalet de Llobregat, Barcelona), el Grupo Barcelona Board Wargames y en numerosas sesiones con jugadores independientes. De los testeos se sacaron valiosas sugerencias que fueron incorporadas al diseño.

BAJO COSTE DE PRODUCCIÓN

Astra Bellum es un juego de producción económica, porque no requiere miniaturas plásticas ni elementos especiales; solo los mosaicos hexagonales, fichas de cartón, cartas y dados estándar.

JUEGO AMPLIABLE

En estos momentos estoy trabajando en una expansión que agrega cartas de exploración, líderes y fichas de piratas y de razas neutrales, que le agregarán muchas posibilidades y nuevos desafíos a los jugadores.



ASTRA BELLUM

Listado de componentes:

- 61 sectores hexagonales
- Fichas de ejércitos, naves, estaciones espaciales de 6 colores
- 12 fichas de agujero de gusano
- 6 fichas de supernovas
- 189 cartas
- 1 contador de puntos de victoria
- 6 fichas, una de cada color, para el contador de puntos de victoria
- 12 dados de 10 caras
- 1 dado de 6 caras
- 1 Manual de instrucciones
- 6 Hojas de ayuda a los jugadores

Mecánicas del Juego

- Árboles tecnológicos
- Carrera
- Disposición inicial variable
- Eventos
- Grilla hexagonal
- Incremento automático de recursos
- Movimiento entre áreas
- Movimiento por casillas
- Negociación
- Rey de la colina
- Tablero modular
- Tiradas de dados



2-6
JUGADORES



14+
EDAD



2-3
HORAS



2,5/5
COMPLEJIDAD

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Desarrollador: **Guillermo Llusá Di Nucci**

Teléfono: **(+34) 631 479 483**

email: llusaster@gmail.com

Instagram: [@astra.bellum](https://www.instagram.com/astra.bellum)

BGG: <https://boardgamegeek.com/user/Parmenius>

ASOCIACIÓN LUDO

Perfil: <https://asociacionludo.com/socios/499>

Prototipo: <https://asociacionludo.com/prototipos/astra-bellum>