

SISTEMA DE COMERCIO:

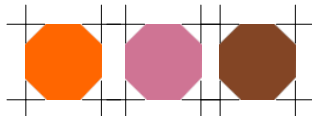
Este tablero se coloca junto al Tablero de Recursos, a continuación se han de colocar los marcadores de almacén según se indica impreso en el tablero (puedes usar marcadores de otras razas que no estén en juego o adquirirlos en tiendas especializadas).

Permite que cualquier jugador utilice este tablero como acción que puede hacer en el turno de juego (Acción Comercial). Los discos de influencia de los jugadores se irán colocando haciendo una pila.

En el momento que un jugador realiza esta acción, podrá hacer un intercambio de 1 a 1, siempre y cuando haya disponible el recurso que quiere y pueda incrementar el recurso que entrega.

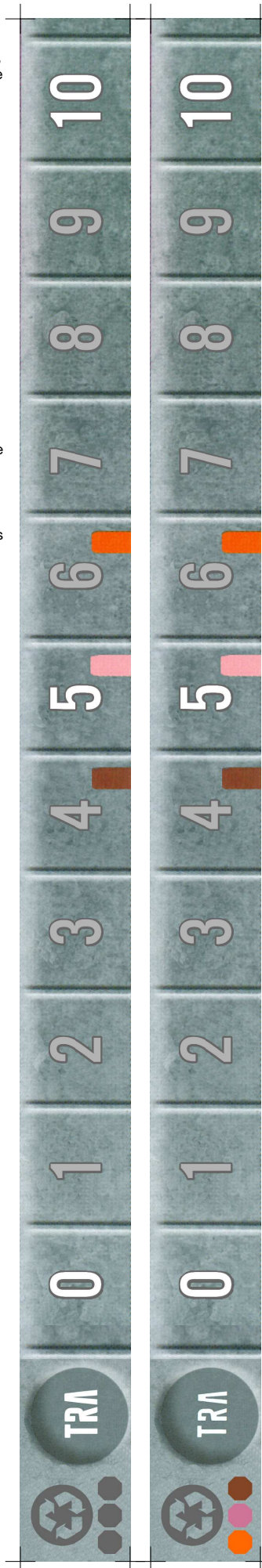
Por ejemplo: un jugador (y contando que es el primer jugador que realiza la acción en la partida), podrá entregar 4 de dinero para coger 4 de materiales. Deberá incrementar el marcador de recursos de dinero del tablero de comercio hasta el 10 y bajar el de materiales a cero, y en su tablero deberá d en su pista de almacenaje lo que entrega e incrementar lo que recibe. El siguiente jugador no podrá adquirir recursos de materiales ni comprar recursos de ciencia con dinero. Sólo podrá pagar con recursos de materiales para conseguir recursos de ciencia y dinero, o pagar con ciencia y materiales para conseguir recursos de dinero.

Nota: Estas reglas funcionan bien para los Terrans (2:1). Para otras razas con otro tipo de intercambio, deberán usar discos de influencia extra según su intercambio natural (3:1 -> 2 discos de influencia, 4:1 -> 3 discos de influencia).



MARCADORES DE COMERCIO

- DINERO
- CIENCIA
- MATERIALES



TRADE SYSTEM:

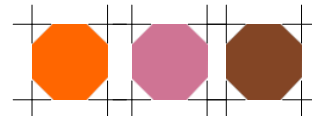
This board is placed near to the Resources Board, and you must place store markers as shown printed on the board (you can use markers of other races that are not in game or bought in stores).

Allows any player that use this board as an action (is a new Trade Action). The influence discs of each player will must put as stack (this Trade Board is for all players).

As soon as a player do it, this player can make an exchange of 1:1, always that resources are available and the player will can to increase the resource that he delivery at change.

For example: a player (is the first player who performs the action in the game), he give 4 of money to catch 4 materials. The markers (in the Trade Board) should increase the money resources to 10 (the limit) and decrease the materials to zero. In his storage track (in his Player Board) should decrease the resource give (four of money) and increase what it receives (four of material). If the next player does the Trade Action, he will can't catch material resources, and can't catch science resources if he want pay with money resources. Only he can change material resources to money and science resources, or science and material resources to money resources.

Note: This rule work well for a Terrans (2:1). But for other races, you must do the "patch" that use one more influence disc fore each more point of change (3:1 -> 2 influence disc, 4:1 -> 3 influence disc for made this action).



TRADE MARKERS

- MONEY
- SCIENCE
- MATERIALS



Trade System v4 for Eclipse by fre3men
Creative Commons BY-NC-SA
La calavera negra es marca HeroQuest.es
The black skull is HeroQuest.es mark
www.heroquest.es | www.heroquest.es
www.juegosfantasia.es