



**STAR
WARS**[™]

LEGIÓN[™]

ESCARAMUZAS

ESCARAMUZAS

Este documento contiene todas las reglas y recursos necesarios para jugar escaramuzas con *STAR WARS: LEGIÓN*. Las escaramuzas son ideales como partidas introductorias para jugadores noveles, y también ofrecen una excelente alternativa a los veteranos que prefieran disfrutar de una experiencia más ligera y rápida. Se aplican todas las reglas de una partida convencional, pero con las siguientes excepciones:

RONDAS

Una escaramuza termina después de cinco rondas (en lugar de las seis habituales).

CAMPO DE BATALLA

Una escaramuza se juega en un campo de batalla de 90 × 90 centímetros (en vez de los 90 × 180 habituales).

CARTAS DE BATALLA DE ESCARAMUZAS

En las partidas de escaramuza se utilizan nuevas cartas de Batalla que plantean una experiencia de juego de menor escala. Encontrarás estas cartas en las últimas páginas de este documento. Para diferenciarlas de las cartas de Batalla normales, que tienen un formato apaisado, estas nuevas cartas presentan una orientación vertical. Las cartas de Batalla para escaramuzas no pueden utilizarse en partidas convencionales de *STAR WARS: LEGIÓN*.

CREACIÓN DE EJÉRCITOS

Para librar una escaramuza, cada jugador debe utilizar un ejército propio que cumpla las siguientes consideraciones:

PUNTOS Y CATEGORÍAS

El coste total de un ejército de escaramuza no puede sobrepasar los 500 puntos. Cada ejército debe incluir las siguientes unidades:

-  • **Comandante:** En cada ejército debe incluirse exactamente una unidad Comandante.
-  • **Agente:** En cada ejército puede incluirse una unidad Agente.
-  • **Tropa:** En cada ejército deben incluirse de dos a cuatro unidades de Tropa.
-  • **Fuerzas especiales:** En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades de Fuerzas especiales.
-  • **Apoyo:** En cada ejército pueden incluirse hasta dos unidades de Apoyo.
-  • **Pesada:** En cada ejército puede incluirse una unidad Pesada.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para jugar una partida de escaramuza de *STAR WARS: LEGIÓN* es preciso completar los siguientes pasos:

- Establecer el campo de batalla y reunir los componentes:** Debe delimitarse un campo de batalla de 90 × 90 centímetros sobre una superficie plana. Los jugadores se sientan uno enfrente del otro y colocan sus unidades, cartas, fichas de Orden, plantillas de movimiento y demás componentes de juego en su lado, fuera del campo de batalla. A continuación, asignan fichas de Identificación a sus unidades en caso de que sean necesarias.
- Definir el terreno:** Antes de empezar a jugar es importante determinar cuáles van a ser los efectos de los distintos terrenos utilizados. Los jugadores han de examinar los elementos de escenografía disponibles y concretar qué tipo de cobertura ofrece cada uno y las propiedades especiales que pueda tener. Se recomienda utilizar suficientes piezas de escenografía para cubrir aproximadamente **un tercio** del campo de batalla, usando algunas que obstruyan la línea de visión y otras que simplemente proporcionen cobertura.
- Colocar el terreno:** Los jugadores deben ponerse de acuerdo para colocar los elementos de terreno.
- Escoger lados y colores:** El jugador cuyo ejército cueste la menor cantidad de puntos elige entre ser el jugador rojo o el jugador azul. A continuación, el jugador azul escoge uno de los **cuatro** lados del campo de batalla y dispone su ejército junto al mismo. El jugador rojo ocupa el lado opuesto. Si los ejércitos de ambos jugadores tienen el mismo coste en puntos, se lanza un dado o se arroja una moneda al aire para determinar cuál de ellos puede escoger color.
- Mostrar cartas de Batalla de escaramuza:** Se barajan por separado los mazos de cartas de Objetivo, Despliegue y Condición. Acto seguido se roban y se muestran tres de las cuatro cartas de cada mazo de escaramuza, distribuyéndolas en sendas filas horizontales según su tipo y orientadas hacia el lado de la superficie de juego correspondiente al jugador azul.
- Definir el campo de batalla:** Empezando por el jugador azul, cada jugador se turna para escoger una fila de cartas y eliminar la primera empezando por la izquierda. Si lo prefiere, un jugador también puede renunciar a su turno para eliminar una carta. Cuando ambos jugadores hayan tenido dos oportunidades cada uno para eliminar una carta, se toma la primera carta de cada fila empezando por la izquierda para utilizarla durante la batalla. Si los jugadores eliminan las dos primeras cartas de una fila, ya no podrán eliminar la tercera y última.
- Resolver las cartas de Objetivo y Condición:** Primero han de completarse las instrucciones de la carta de Objetivo mostrada que sean aplicables a la preparación de la partida, y luego se resuelven las que figuren en la carta de Condición.
- Desplegar las unidades:** Se resuelven las instrucciones de la carta de Despliegue que afecten a la preparación de la partida (si las hay); algunas cartas de Despliegue poseen efectos continuos que se aplican durante este paso. A continuación, empezando por el jugador azul, los jugadores se turnan para elegir una sola unidad de sus ejércitos y colocarla dentro de sus respectivas zonas de despliegue. Este procedimiento se repite hasta que todas las unidades hayan sido desplegadas.
- Preparar el suministro común:** Las fichas de Herida, Acobardamiento, Ataque apuntado, Esquiva y demás se colocan junto al campo de batalla formando un suministro común. El jugador azul coge el indicador de ronda y lo fija en el "1". ¡Una vez hecho esto, los jugadores ya están listos para empezar la escaramuza!

GUÍA PARA EVENTOS

El formato de escaramuzas supone nuevas oportunidades para la organización de eventos, ya que para jugar estas partidas se requieren menos tiempo y espacio. Para organizar un torneo de escaramuzas es preciso utilizar las reglas de torneos normales de *STAR WARS: LEGIÓN*, con las siguientes salvedades:

PREPARACIÓN DEL TORNEO

Antes de dar comienzo al evento, la organización debe disponer mesas adecuadas para partidas de torneo. Cada mesa debe tener una superficie de juego rectangular de 90 × 90 centímetros, con los bordes perfectamente delimitados y suficientes piezas de terreno para cubrir al menos una tercera parte del campo de batalla (90 × 30 centímetros).

DURACIÓN DE LAS RONDAS DE TORNEO

Cada ronda de torneo de *STAR WARS: LEGIÓN* tiene una duración predefinida a fin de otorgar a los jugadores un plazo específico para completar sus partidas. Cuando todos los jugadores hayan ocupado sus asientos y comenzado los preparativos, uno de los encargados debe iniciar la cuenta de este plazo. Si se agota este tiempo y la partida aún no ha concluido, los jugadores deberán completar la ronda de juego actual y luego calcular sus puntuaciones. La duración de una ronda de torneo varía en función del tipo de ronda.

- RONDAS SUIZAS: 90 minutos cada una.
- RONDAS ELIMINATORIAS SIMPLES (EXCEPTO LA FINAL): 90 minutos cada una.
- RONDA ELIMINATORIA FINAL: 150 minutos.

La organización del evento puede prolongar la duración de una ronda en incrementos de 30 minutos (hasta un máximo de 150 minutos), siempre que anuncie la nueva duración antes de que el evento dé comienzo. Se recomienda tomar esta medida si la organización prefiere un ritmo de juego más relajado o si está previsto que participen muchos jugadores primerizos.

ESTRUCTURAS DE TORNEO

La estructura de un torneo determina cuántas rondas suizas y eliminatorias se utilizan. Todos los torneos de escaramuzas de *STAR WARS: LEGIÓN* deben emplear uno de los siguientes formatos:

ESTRUCTURA BÁSICA

La estructura de torneo básica sigue un diseño muy accesible, especialmente para los participantes noveles. Esta estructura ofrece una experiencia de torneo que exige una mínima inversión de tiempo y recursos por parte de organizadores y jugadores.

| Número de jugadores inscritos | Número de rondas suizas | Tamaño del corte |
|-------------------------------|-------------------------|------------------|
| 4-8 | 3 | Sin corte |
| 9-44 | 4 | Sin corte |
| 45+ | 5 | Sin corte |

ESTRUCTURA AVANZADA

La estructura avanzada de torneo está ideada para los participantes que disfrutan con la competición. Esta estructura ofrece una experiencia completa para la que se requiere una considerable inversión de tiempo y recursos por parte de organizadores y jugadores.

| Número de jugadores inscritos | Número de rondas suizas | Tamaño del corte |
|-------------------------------|-------------------------|------------------|
| 4-24 | 4 | 2 mejores |
| 25-44 | 4 | 4 mejores |
| 45+ | 5 | 4 mejores |



BRECHA

Victoria: Al final de la partida, cada jugador gana 2 fichas de Victoria por cada líder de unidad que tenga a alcance 1 o inferior del borde enemigo del campo de batalla.

© LFL © FFG

POSICIONES CRUCIALES

Preparación: Coloca una ficha de Objetivo sobre el elemento de terreno más próximo al centro del campo de batalla (si hay varias a la misma distancia, elige el jugador azul). Luego, empezando por el jugador azul, cada jugador coloca 1 ficha de Objetivo sobre un elemento de terreno. Cada ficha debe situarse encima de un elemento de terreno que esté completamente fuera de todas las zonas de despliegue y a un alcance superior a 1 con respecto de todos los demás elementos de terreno que tengan encima una ficha de Objetivo. Si un jugador no pudiera colocar una ficha de Objetivo siguiendo estas reglas, podrá colocarla sobre cualquier elemento de terreno que no tenga ya encima una ficha de Objetivo y que esté fuera de todas las zonas de despliegue. Si aun así no se pudiera colocar esa ficha, entonces no se colocará.

Victoria: Al final de la partida, por cada elemento de terreno que tenga una ficha de Objetivo encima, el jugador que tenga más líderes de unidad en contacto con ese terreno gana 2 fichas de Victoria.

© LFL © FFG

ELIMINACIÓN

Victoria: Al final de la partida, cada jugador gana 1 ficha de Victoria por cada unidad enemiga derrotada, y 1 ficha de Victoria adicional por cada unidad enemiga derrotada de las categorías , , y .

© LFL © FFG

CONTROL

Preparación: Coloca 1 ficha de Objetivo en el centro del campo de batalla.

Victoria: Al final de las rondas 2-4, cada jugador gana 1 ficha de Victoria si controla esta ficha de Objetivo. Al final de la partida, un jugador gana 2 fichas de Victoria si controla esta ficha de Objetivo. Un jugador controla la ficha de Objetivo si es quien tiene más líderes de unidad a alcance 1 de esa ficha.

© LFL © FFG

CONDICIONES FAVORABLES

Esta carta no tiene ningún efecto.

El cielo está despejado, el sol brilla con fuerza y la visibilidad es excelente. Los soldados se aprestan para entrar en combate, conscientes de que unas condiciones climáticas tan favorables sólo pueden significar una cosa: ¡pronto comenzará la batalla!

© LFL © FFG

FATIGA DE COMBATE

Al comprobar si una unidad es presa del pánico, el alcance hasta el cual se puede emplear el Aplomo de un comandante aliado en lugar del propio se ve reducido en 2 (hasta un mínimo de 1).

El cansancio y la tensión que se acumulan durante una campaña prolongada reducen el efecto inspirador de los líderes más carismáticos. Con el tiempo, la tropa debe recurrir a sus propias reservas de coraje para seguir adelante.

© LFL © FFG

DEFENSAS IMPROVISADAS

Preparación: Empezando por el jugador azul, ambos jugadores se van turnando para colocar barricadas en el campo de batalla hasta que se hayan colocado 4 barricadas. Cuando un jugador coloca una barricada, debe situarla dentro de su zona de despliegue o a un alcance de la misma comprendido entre 1 y 2. Todas las barricadas deben colocarse en posición horizontal.

Los soldados más fogueados siempre buscan el modo de reforzar sus posiciones.

© LFL © FFG

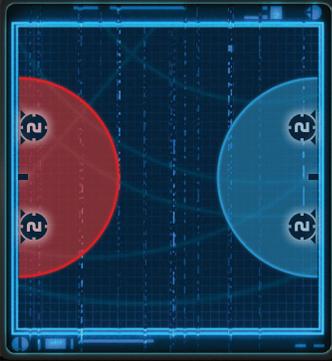
AMANECER

Durante la primera ronda, ninguna unidad podrá efectuar ataques a distancia desde un alcance superior a 2.

Una luz tenue despunta en el horizonte mientras las tropas avanzan aprovechando el amparo de la noche. La batalla comenzará con los primeros rayos del alba.

© LFL © FFG

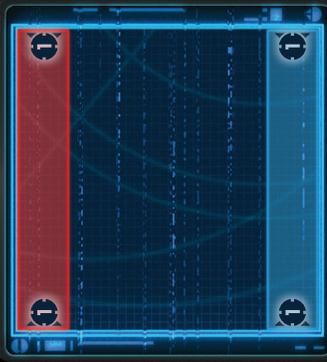
FRENTE A FRENTE



La zona de despliegue de cada jugador es un semicírculo con un radio equivalente a un alcance 2 trazado desde el punto central de su lado del campo de batalla.

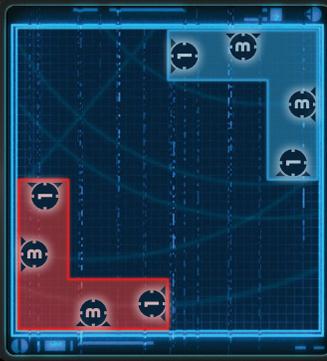
© LFL © FFG

LÍNEAS DE BATALLA



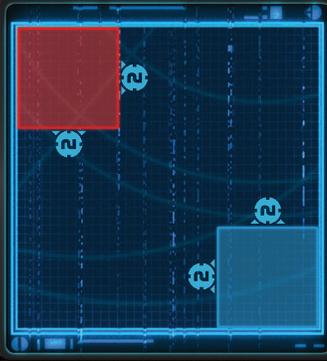
© LFL © FFG

POSICIONES DE FLANQUEO



© LFL © FFG

ENCUENTRO FORTUITO



© LFL © FFG