

STAR WARS REBELLION

FE DE ERRATAS Y PREGUNTAS FRECUENTES

Mayo 2019

Este documento contiene la fe de erratas y preguntas frecuentes para el juego de tablero de *Star Wars: Rebellion* y su expansión *El auge del Imperio* (a partir de la página 6).

FE DE ERRATAS

Esta sección contiene los cambios oficiales en el reglamento y las cartas del juego.

- ☞ Si lo desea, el jugador Rebelde puede revelar la localización de su Base **al comenzar su turno** durante la fase de Mando, ya sea antes de usar a uno de sus líderes o de pasar.
- ☞ Al jugar la carta de Acción “Operación independiente”, las unidades del jugador Imperial no pueden moverse a un sistema que contenga unidades terrestres del jugador Rebelde. En el caso de que no haya un sistema válido al que mover las unidades, la carta de Acción “Operación independiente” no se podrá utilizar en ese momento.
- ☞ La primera frase de la carta de Misión “Operación encubierta” debería decir: “Emprende esta Misión en cualquier sistema que contenga, al menos, **una unidad Imperial**.”
- ☞ La sección “Sistemas neutrales” de la página 13 de la Guía de referencia sostiene erróneamente que un sistema con un indicador de Subyugación no puede ser un sistema neutral. El texto de la sección “Sistemas neutrales” debería decir: “Todo sistema que no tenga asignados indicadores de Lealtad a la Rebelión o de Lealtad al Imperio es un sistema neutral. El término neutral siempre hace referencia a la lealtad del sistema, y un sistema puede ser, al mismo tiempo, un sistema neutral y subyugado.”

Con esta aclaración, el texto del paso 8 de las reglas de despliegue de unidades Rebeldes de la preparación de la partida debería decir: “Estas unidades pueden repararse entre el espacio de la ‘Base Rebelde’ y/o en un solo sistema que no contenga unidades Imperiales”. Esta regla también se aplica a las reglas de despliegue de unidades de la expansión *El auge del Imperio*.

PREGUNTAS FRECUENTES

ESTRELLA DE LA MUERTE

P: Si el jugador Imperial posee la Estrella de la Muerte o la Estrella de la Muerte parcialmente construida en el mismo sistema en el que se oculta la Base Rebelde, ¿debe el jugador Rebelde revelar su Base?

R: No. La Base Rebelde solo se releva si el jugador Imperial mueve unidades terrestres a ese sistema.

P: ¿Puede la Estrella de la Muerte parcialmente construida utilizar las cartas de Misión “Superláser operativo” o “El miedo los mantendrá en orden”?

R: No. Una capacidad que se refiera específicamente a la “Estrella de la Muerte” no puede ser utilizada por la Estrella de la Muerte parcialmente construida a menos que se especifique lo contrario. Por ejemplo, la Guía de referencia indica específicamente que la carta de Objetivo “Planos de la Estrella de la Muerte” se puede utilizar contra la Estrella de la Muerte parcialmente construida.

P: ¿Puede el jugador Imperial utilizar la carta “Supervisar proyecto” para acelerar la construcción de una nueva Estrella de la Muerte?

R: Si, pero solo si la Misión se resuelve en el sistema en el que se encuentra la Estrella de la Muerte parcialmente construida.

P: ¿Qué sucede en el improbable caso de que la única nave Imperial en un sistema sea la Estrella de la Muerte y ese sistema también contenga dos o más Cañones de iones y al menos una nave Rebelde?

R: Las naves Rebeldes deben retirarse al final de la ronda de combate si se cumplen **todas** estas condiciones:

- I. La única nave Imperial en el sistema es la Estrella de la Muerte, que no puede lanzar dados puesto que hay dos o más Cañones de iones en el sistema.
- II. El Imperio no tiene unidades terrestres en ese sistema.
- III. El jugador Rebelde no revela la carta de Objetivo “Planos de la Estrella de la Muerte” durante esa ronda de combate.

Si el jugador Rebelde no tiene un Líder en ese sistema o no puede retirar sus naves, estas son destruidas.

P: Si el jugador Rebelde destruye una Estrella de la Muerte parcialmente construida sin utilizar la carta de Objetivo “Planos de la Estrella de la Muerte”, ¿gana Reputación por ello?

R: No.

P: ¿Puede desplegarse una Estrella de la Muerte en un sistema que contenga unidades terrestres Rebeldes?

R: Cuando la Estrella de la Muerte abandona la cola de construcción debe colocarse en el sistema que contiene la Estrella de la Muerte parcialmente construida. Esto es así incluso si en ese sistema hay tropas terrestres Rebeldes.

P: ¿Puede utilizarse la carta de Misión "Incurción del Escuadrón Pícaro" contra la Estrella de la Muerte que se encuentra en la cola de construcción?

R: No. La Estrella de la Muerte en la cola de construcción no posee una puntuación de Resistencia y, por tanto, no puede ser objetivo de esa carta.

MOVIMIENTO DE UNIDADES

P: ¿Puede un jugador activar un sistema y no mover unidades a ese sistema?

R: Sí. Un jugador puede colocar un Líder en un sistema y elegir mover 0 unidades.

P: Si un Líder Rebelde se encuentra en el espacio de la "Base Rebelde", ¿puede el jugador Rebelde mover unidades de la Base utilizando la carta de Misión "Liderar el comando"?

R: No, en este caso no. Aun así, existen cartas como "Planificar la ofensiva" que ignoran específicamente esta regla.

SISTEMAS DESTRUIDOS

P: ¿Puede el jugador Imperial ganar la partida si utiliza la carta "Superláser operativo" para destruir el sistema en el que se oculta la Base Rebelde?

R: Sí.

P: ¿Se pueden emprender o resolver cartas de Misión, de Objetivo o de Acción en sistemas destruidos?

R: Sí. Por ejemplo, la carta de Misión "Buscar a Yoda" puede resolverse en el sistema Dagobah incluso si este ha sido destruido.

P: ¿Los sistemas populosos destruidos siguen considerándose sistemas populosos?

R: Los sistemas destruidos no se consideran ni sistemas populosos ni sistemas lejanos. Los sistemas destruidos no poseen iconos de recurso ni indicadores de Lealtad.

P: Si el jugador Imperial destruye todos los sistemas populosos de una región, ¿puede el jugador Rebelde cumplir los requisitos de la carta Objetivo "Apoyo regional" en esa región?

R: No, en esa región no. El jugador Rebelde debe tener al menos un indicador de Lealtad a la Rebelión en esa región.

P: Cuando un sistema es destruido, ¿qué le sucede al indicador de Sabotaje de ese sistema?

R: Retira el indicador de Sabotaje.

CARTAS DE OBJETIVO

P: Si Darth Vader o el Emperador Palpatine se retiran de un combate antes de que este finalice, y el jugador Rebelde gana el combate, ¿se puede jugar la carta "El retorno del jedi"?

R: Sí. El jugador Rebelde puede jugar la carta "El retorno del jedi" si Darth Vader o el Emperador Palpatine se retiran de una batalla. Aun así, el Líder retirado no puede ser eliminado ya que no se encuentra en el sistema.

P: Si Luke Skywalker (Jedi) se ha convertido en un Líder Imperial debido a "Seducido por el Lado Oscuro", ¿se puede utilizar "El retorno del jedi" para eliminar a un Líder? En caso afirmativo, ¿puede ese líder ser Luke?

R: Sí a ambas preguntas. Aun así, si Luke Skywalker se retira de un combate no puede eliminar a un Líder puesto que ya no se encuentra en el sistema.

P: Si el jugador Rebelde utiliza la carta de Acción "Asalto a corta distancia" y destruye un AT-AT al infligirle 2 Daños, ¿cuenta como unidad destruida de cara a la "Resistencia combinada mínima de 3" de la carta de Objetivo "Golpe demoledor"?

R: Sí. La carta de Objetivo "Golpe demoledor" hace referencia al valor de Resistencia impreso en la tarjeta de facción Imperial.

P: Si el jugador Rebelde posee en su mano las cartas "Golpe demoledor" y "Ofensiva rebelde" y puede cumplir con los requisitos de ambas durante un combate, ¿puede esperar al final del combate para decidir cuál jugar?

R: No. Si un jugador desea utilizar una carta de Objetivo debe hacerlo tan pronto como se cumpla el requisito de la carta. Si la carta tiene como requisito que el jugador deba **ganar una batalla**, deberá jugarse al final del combate ya que pueden aparecer más unidades en el sistema o ser destruidas mediante el uso de otras cartas. Por último, recuerda que, tras jugar una carta de Objetivo durante el combate, el jugador Rebelde no puede jugar más cartas de Objetivo en ese combate, ni siquiera la carta "Planos de la Estrella de la Muerte".

P: El Imperio tiene una Resistencia combinada de 3 en unidades terrestres que están siendo transportadas en un sistema destruido. El jugador Rebelde inicia un combate en ese sistema y destruye las naves que transportaban a esas unidades, provocando a su vez también que acaben destruidas. ¿Puede el jugador Rebelde cumplir con el requisito de la carta de Objetivo "Golpe demoledor"?

R: Sí. Esas unidades cuentan como "Resistencia combinada mínima de 3" en unidades terrestres en un combate iniciado por el jugador Rebelde.

P: ¿Qué significa exactamente la frase "un combate que hayas iniciado tú" que aparece en las cartas de Objetivo?

R: Siempre que haya una batalla, el jugador que está resolviendo su turno es el jugador que inicia el combate. Si ningún jugador está resolviendo su turno, el jugador que jugó la carta que provocó el combate se considera el jugador que inició el combate.

P: Cuando una capacidad permite colocar cartas en el orden que uno desee en un mazo (por ejemplo, la carta de Acción "Por orden de lord Vader" o la carta de Misión "Planos robados"), ¿el reverso de esas cartas es información oculta para el oponente?

R: No. El reverso de las cartas de Objetivo es información pública para ambos jugadores.

COMBATE

P: Cuando un jugador se retira de un combate, ¿hay alguna restricción a la hora de dejar atrás unidades terrestres y/o Cazas TIE?

R: El jugador que se retira siempre puede decidir dejar atrás unidades terrestres y/o Cazas TIE (o Fustigadores TIE en el caso de la expansión), pero está obligado a retirar el resto de sus unidades espaciales.

P: Si el jugador actual se retira con todas sus unidades espaciales pero deja en el sistema sus unidades terrestres mientras su oponente no tiene unidades terrestres allí, ¿puede este último retirar sus unidades espaciales en ese mismo paso de retirada?

R: Sí. Siempre y cuando el oponente tenga una unidad en el sistema (independientemente del escenario de guerra), podrá retirarse. En el extraño caso en el que ambos jugadores retiren todas sus unidades espaciales (incluso durante rondas de combate diferentes), nadie gana la batalla espacial.

P: El jugador Imperial ataca un sistema que contiene tanto unidades terrestres como unidades espaciales del jugador Rebelde. Si el jugador Imperial destruye todas las unidades espaciales del jugador Rebelde, y el jugador Rebelde destruye todas las unidades terrestres del jugador Imperial, ¿pueden retirarse las naves Imperiales después de que el jugador Rebelde destruya todas sus unidades terrestres?

R: Sí, el jugador Imperial puede retirar sus unidades en este caso.

P: ¿Puede el jugador Rebelde usar la carta de Táctica "Plan de huida" (en su versión de la caja básica) si no hay unidades Imperiales en el sistema o si no tiene un Líder en el sistema?

R: No en ambos casos. Esa carta solo permite que el jugador Rebelde ignore las restricciones al transporte durante el paso de retirada de esa ronda de combate, las demás reglas y condiciones de las retiradas siguen aplicándose.

P: Si las únicas naves que tiene el jugador Rebelde en un sistema son Transportes rebeldes, ¿deben destruirse durante el paso de retirada incluso aunque no haya naves del jugador Imperial en ese sistema?

R: No. Los Transportes rebeldes solo se destruirían si en ese sistema hubiera al menos una nave Imperial.

LÍDERES CAPTURADOS

P: ¿Los Líderes capturados aportan su puntuación de Táctica durante un combate en su sistema?

R: No.

P: ¿Puede el jugador Imperial capturar un Líder Rebelde si ya tiene a uno "Congelado en carbonita"?

R: Sí. El jugador Imperial puede tener un Líder en cada uno de sus modificadores de estado.

P: ¿Puede el jugador Imperial emprender misiones contra un Líder que esté Congelado en carbonita?

R: Sí.

P: ¿Puede un Líder afectado por "Seducido por el Lado Oscuro" o un Líder capturado utilizar cartas de Acción?

R: No.

P: Si Luke Skywalker (Jedi) ha sido capturado, ¿puede completar la carta de Objetivo "El retorno del jedi"?

R: Sí. La carta de Objetivo "El retorno del jedi" solo precisa que Luke Skywalker (Jedi) se encuentre en el sistema y que pueda ser utilizado incluso encontrándose capturado o encajado en cualquier otro modificador de estado Imperial. En este caso, Luke Skywalker conserva su modificador de estado.

P: ¿La capacidad de la carta "El Halcón Milenario" puede rescatar a un Líder durante el paso 6 de Revelar una Misión?

R: No. El Líder es rescatado tras completar todos los pasos de Revelar una Misión.

P: ¿El jugador Imperial puede capturar un Líder Imperial utilizando la carta de Acción "Es tu destino"?

R: No. Solo puede capturar Líderes Rebeldes con esa carta.

P: Si utilizo la capacidad de la carta "El Halcón Milenario" para rescatar a un Líder, ¿cuenta como una Misión a efectos de jugar la carta de Acción de Darth Vader "Es tu destino"?

R: Aunque la resolución de "El Halcón Milenario" no es una Misión en sí misma, se resuelve en conjunto con una Misión. La carta "Es tu destino" se puede utilizar para capturar a uno de los Líderes **asignados** a la Misión. Si el Líder con el modificador de estado del *Halcón Milenario* no fue asignado a la Misión, ese Líder no puede ser capturado.

P: ¿Pueden los Líderes asignados a la Misión moverse al espacio de la "Base Rebelde" junto al Líder rescatado mediante el modificador de estado del Halcón Milenario?

R: Sí. Cualquier Líder asignado a la Misión puede moverse al espacio de la "Base Rebelde". Si el Líder con el modificador de estado del *Halcón Milenario* no estaba asignado a la Misión, ese Líder no podrá moverse al espacio de la "Base Rebelde".

P: Tras una Misión de rescate con éxito, un Líder es capturado gracias a la carta de Acción de Darth Vader "Es tu destino". Inmediatamente después de que esto suceda, ¿puede el jugador Rebelde utilizar el modificador de estado del Halcón Milenario para rescatar a ese Líder?

R: No. El modificador de estado del *Halcón Milenario* no puede utilizarse como respuesta a la captura de un Líder mediante la carta "Es tu destino".

P: ¿Puede el jugador Imperial usar la carta de Acción "Es tu destino" si un Líder capturado fue rescatado debido a que una Misión destruyó la última unidad Imperial del sistema?

R: Darth Vader puede usar la carta de Acción "Es tu destino" para capturar a un Líder que fuera **asignado a la Misión**.

Ten en cuenta que los Líderes asignados a la Misión no pueden moverse al espacio de la "Base Rebelde". El Líder fue rescatado como consecuencia indirecta de sus acciones, no por un efecto que "rescata a un Líder". Esto se aplica tanto si la Misión inició un combate como si destruyó unidades directamente.

P: ¿Los Líderes capturados pueden moverse mediante la carta de Acción "Operación independiente"?

R: No. Aun así, si una carta permite al jugador Imperial mover unidades a un sistema adyacente, podrá mover Líderes junto a esas unidades siempre y cuando siga las reglas y restricciones aplicables al movimiento.

P: ¿Un Líder con el modificador de estado de Seducido por el Lado Oscuro se considera un Líder capturado para el efecto de cartas y capacidades?

R: No.

P: ¿Puede el jugador Imperial emprender "Capturar agente rebelde" o "Cobrar recompensa" contra un Líder Rebelde capturado o un Líder con el modificador de estado de Seducido por el Lado Oscuro?

R: No.

P: Tras rescatar a un Líder asignado a una misión y en el caso en el que se asignaran dos Líderes a la Misión, ¿puede el jugador Rebelde mover únicamente a uno de ellos al espacio de la "Base Rebelde" y dejar al otro en el sistema?

R: Sí. El jugador Rebelde puede mover cualquier número de esos Líderes al espacio de la "Base Rebelde".

P: Después de rescatar a un Líder con una Misión, el jugador Rebelde toma la decisión de mover o no al Líder asignado, o Líderes asignados, al espacio de la "Base Rebelde". ¿El jugador Imperial tiene que elegir jugar "Es tu destino" DESPUÉS de que el jugador Rebelde tome su decisión?

R: Sí, y puede elegir capturar uno de los Líderes que se fuera a mover al espacio de la "Base Rebelde".

P: Si el jugador Rebelde emprende con éxito una Misión que resulta en un combate en un sistema en el que se encuentra un Líder capturado (por ejemplo, "Planificar la ofensiva"), y el sistema también contiene un líder con el modificador de estado del Halcón Milenario, ¿qué se resuelve primero? ¿El combate o la capacidad del modificador de estado?

R: La capacidad del modificador de estado se resuelve en primer lugar.

CARTAS DE MISIÓN Y DE ACCIÓN

P: En la carta de Misión "Dejar una pista falsa", ¿qué significa exactamente "sin enseñárselas al jugador Imperial"?

R: El jugador Imperial puede ver las caras de las cartas cuando el jugador Rebelde las coge. Cuando el jugador Rebelde las coloca en el mazo, el jugador Imperial puede ver la cantidad de cartas que se están colocando en la parte inferior o superior del mazo, pero no puede ver las caras de las cartas.

P: ¿Puede el jugador Rebelde usar la carta de Misión "Plan de contingencia" junto a la Misión inicial "Movilización rápida"?

R: Sí, si un jugador usa el "Plan de contingencia" para usar la "Movilización rápida" por segunda vez, resolverá la "Movilización rápida" dos veces al final de la fase de Mando. Esto podría

permitirle reubicar la base dos veces, mover unidades a la base dos veces, o una de cada una. Si ambas misiones de "Movilización rápida" tenían un número diferente de Líderes asignados, el Líder Rebelde elige el orden en el que se resuelven.

P: Cuando una carta de Misión o una carta de Acción permita a un jugador asignar un Líder a una Misión, ¿puede también asignar un segundo Líder a esa Misión desde su reserva de Líderes?

R: Un jugador puede asignar un segundo Líder si la capacidad se usa durante la fase de Asignación (por ejemplo, la carta de Acción "Momentos desesperados"). Si la capacidad se usa durante la fase de Mando, el jugador no puede asignar un Líder adicional en ese momento (por ejemplo, la carta de Misión "Plan de contingencia").

P: Cuando una carta de Misión o de Acción permita a un jugador "colocar" unidades en la cola de construcción usando los iconos de recursos del sistema, ¿se tiene en cuenta la Lealtad del sistema?

R: No. Los jugadores utilizan los iconos de recursos del sistema independientemente de la Lealtad del sistema o de si este se encuentra o no subyugado.

P: ¿Puede un jugador revelar una Misión en una situación en la que no es posible obtener ningún beneficio de su capacidad?

R: Sí. Un jugador puede revelar una Misión y resolverla incluso cuando la Misión no proporcione ningún beneficio (por ejemplo, "Forjar una alianza" en el caso de que el jugador Rebelde tenga en el sistema 1 indicador de Lealtad). Del mismo modo, un jugador puede resolver una Misión, aunque no obtenga el máximo beneficio por ella (por ejemplo, usando "Superláser operativo" en un sistema que ya ha sido destruido solo para ganar lealtad).

P: ¿Cómo interactúan las capacidades que requieren que un jugador complete "con éxito una Misión" con las capacidades que están resueltas?

R: Solo aquellas Misiones que se **EMPRENDEN** pueden completarse con éxito. Las Misiones que se **RESUELVEN** no se completan ni con éxito ni con fracaso.

P: Cuando un líder Rebelde se ve obligado a permanecer en el tablero debido al efecto de la carta de Misión "Arresto", ¿proporciona ese Líder iconos de habilidades para las Misiones, aporta puntuación de Táctica para el combate, se retira con las unidades, impide que las unidades Rebeldes salgan del sistema, tiene la capacidad de utilizar cartas de Acción (por ejemplo "Clandestinidad")?

R: Sí a todo. Ese Líder, a todos los efectos, es como cualquier otro Líder que se encuentre en el tablero.

P: ¿Puede el jugador Rebelde utilizar la carta de Misión "Movilización rápida" para mover unidades de un sistema en el que hay un Líder?

R: No. Los Líderes Rebeldes que se encuentren en el sistema impiden el movimiento de las unidades.

P: ¿Qué sucede si hay una capacidad Rebelde y también una capacidad Imperial que deban resolverse exactamente en el mismo momento? Por ejemplo: "Movilización rápida" ("al final de esta fase") y "Peinar la zona" (la captura del Líder ocurre "al final de la fase de Mando").

R: El jugador Rebelde resuelve la capacidad en primer lugar, seguido del jugador Imperial. Si ambas capacidades por resolver son del mismo jugador, ese jugador decide el orden en el que se resuelven.

P: Si el jugador Imperial destruye todas las unidades Rebeldes en el sistema en el que se encuentra la Base Rebelde descubierta y el jugador Rebelde cumple las condiciones para los Objetivos "Victoria decisiva" u "Ofensiva rebelde" durante el mismo paso de combate, ¿qué facción gana la partida?

R: El jugador Imperial gana la partida. Esto se debe a que la victoria del Imperio sucede antes de que la Rebelión tenga la oportunidad de completar su carta de Objetivo.

P: ¿Qué le sucede a un Líder afectado por la carta de Misión "Arresto" si es capturado y a continuación rescatado? ¿Permanece en el sistema en el que se encontraba?

R: Un Líder capturado no puede ser arrestado, y si un Líder arrestado acaba siendo capturado, ya no se encuentra arrestado.

P: ¿Puede el jugador Imperial revelar la carta de Misión "Arresto" en un sistema en el que el único Líder Rebelde (o Líderes Rebeldes) ha sido capturado?

R: Sí. Aunque no tendrá efecto alguno.

P: Si el jugador Rebelde asigna a Luke Skywalker y a otro Líder a la Misión "Buscar a Yoda", ¿puede cuando la resuelva reemplazar a Luke Skywalker por Luke Skywalker (Jedi) y encajar el modificador de estado del Maestro Yoda a otro Líder?

R: Sí.

P: Si el jugador Rebelde recluta a Han Solo con la carta de Acción "El Halcón Milenario", ¿puede encajar el modificador de estado del Halcón Milenario a Chewbacca? ¿Y si Chewbacca, a la hora de recibir el modificador de estado, se encuentra capturado o afectado por "Seducido por el Lado Oscuro"?

R: El modificador de estado se puede encajar en cualquier Líder que se muestre en la carta, incluso si ese Líder no fue reclutado por la carta. Aun así, el modificador de estado no puede encajarse en un Líder que ya se encuentre en un modificador de estado del jugador Imperial.

P: Cuando el jugador Rebelde utiliza el modificador de estado de R2-D2 o del Maestro Yoda durante una Misión, ¿puede ver los resultados obtenidos antes de elegir con cuál quedarse?

R: Sí.

P: ¿Puede utilizarse el modificador de estado del Maestro Yoda para volver a tirar un dado lanzado por la carta de Objetivo "Planos de la Estrella de la Muerte"?

R: Sí.

P: Al utilizar la carta de Acción "Uno entre un millón" durante una Misión, ¿es necesario asignar a esa Misión a Luke Skywalker o a Wedge Antilles?

R: Solo es necesario que Luke o Wedge se encuentren en el sistema. No es necesario que estén asignados a la Misión. Además, pueden utilizar la carta incluso si no tienen ningún icono de habilidad que coincida con los de la Misión.

P: Si un jugador roba cartas de acción adicionales debido a que ha podido reclutar a un Líder por las dos cartas robadas, ¿está obligado a elegir una carta capaz de reclutar a un Líder?

R: No. No tiene por qué conservar la última carta robada y puede elegir una carta de Acción que no le permita reclutar un nuevo Líder.

P: ¿El uso de la carta de Acción "¿Boba Fett? ¿Dónde?" impide al jugador Rebelde el uso de los modificadores de estado de sus Líderes?

R: No. El jugador Rebelde puede utilizar las capacidades de los modificadores de estado incluso cuando sus capacidades se describen en sus cartas de Acción.

P: ¿Cómo interactúan las cartas de Acción "¿Boba Fett? ¿Dónde?" y "Clandestinidad"?

R: "Clandestinidad" se utiliza en el sistema en el que se va a resolver la Misión. No puede utilizarse para mover a un Líder al mismo sistema que el de "¿Boba Fett? ¿Dónde?", pero sí que se puede utilizar para sacar a un Líder de ese sistema.

P: Cuando se utiliza la carta de Misión "Cobrar recompensa" en un sistema que contiene una unidad Imperial, ¿el Líder capturado permanece en ese sistema o debe moverse "hasta el sistema más cercano que contenga una unidad Imperial"?

R: El Líder capturado permanece en el sistema. Esta regla también se aplica a la carta de Acción "Peinar la zona" de la expansión *El auge del Imperio*.

P: Al reclutar Líderes, ¿puede un jugador elegir una carta de Acción si todos los Líderes de esa carta han sido capturados o eliminados?

R: Sí. El jugador puede elegir cualquier carta que desee. Aun así, no puede reclutar un Líder si todos los Líderes de esa carta han sido capturados, eliminados, o se encuentran bajo el efecto de "Seducido por el Lado Oscuro". Cualquier capacidad "inmediata" de la carta no tiene efecto, y la carta debe descartarse en la pila de descartes.

OTROS

P: ¿En qué situaciones puede un jugador elegir destruir sus propias unidades durante el paso 5 de la fase de Recuperación?

R: Un jugador puede elegir destruir una unidad determinada solo si no tiene esa misma unidad disponible en su reserva y está colocándola en su cola de construcción. Esto significa que el jugador Imperial no puede elegir destruir su Estrella de la Muerte.

Ten en cuenta que cuando una carta permite a un jugador “ganar” unidades en un momento diferente y este no tiene suficientes unidades en su reserva, puede destruir unidades en ese momento para ganarlas inmediatamente por la capacidad de esta carta (por ejemplo, la carta de misión “Incitar a la rebelión”).

P: ¿Puede un jugador elegir construir menos unidades de las que en teoría podría construir durante la fase de Recuperación?

R: Sí.

P: ¿Puede el jugador Imperial tomar notas acerca de la localización de la Base Rebelde?

R: Sí. Ambos jugadores pueden anotar cualquier información que deseen.

P: ¿Renunciar al turno durante la fase de Mando se considera una acción?

R: No. Un jugador renuncia a su turno **en lugar** de jugarlo.

P: Si el jugador Rebelde revela la Base en su turno y ya hay unidades Imperiales en ese sistema, ¿se ha de resolver un combate inmediatamente?

R: Sí.

P: ¿Puede el jugador Rebelde revelar voluntariamente la localización de su Base incluso después de haber renunciado a su turno?

R: No. Una vez que el jugador Rebelde renuncia a su turno, no puede resolver turnos y, por tanto, dejar la Base descubierta voluntariamente.

P: ¿Los indicadores de Sabotaje afectan a las capacidades que hacen referencia a los iconos de recurso de los sistemas?

R: Si una capacidad no utiliza la expresión “construir” o “desplegar”, esa capacidad no se ve afectada por los indicadores de Sabotaje. Las capacidades que “colocan unidades en la cola de construcción” no se ven afectadas por el sabotaje (por ejemplo, “Construir superdestructor estelar” o “Apoyo de los mon calamari”). “Supervisar proyecto” utiliza la palabra “desplégala” y, por tanto, no puede utilizarse en un sistema con un indicador de Sabotaje.

P: ¿Puede el jugador Rebelde desplegar unidades en la Base Rebelde descubierta si el sistema es lejano o neutral?

R: Después de que la Base Rebelde sea descubierta, el jugador Rebelde solo puede desplegar unidades en ese sistema si ese sistema le es leal y no contiene unidades Imperiales.

P: ¿Puede el jugador Imperial utilizar las cartas “Supervisar proyecto” o “El poder del Imperio” para desplegar unidades en un sistema lejano?

R: Ambas cartas pueden usarse en sistemas lejanos siempre que el jugador Imperial cumpla con todos sus requisitos.

EL AUGE DEL IMPERIO

EXPANSIÓN

FE DE ERRATAS

Esta sección contiene los cambios oficiales en el reglamento y las cartas de la expansión **EL AUGE DEL IMPERIO**.

☞ En la sección Preparación de la partida, en el apartado Preparar el mazo de Objetivos, el primer párrafo debería decir: “El paso 4 del procedimiento de preparación debe sustituirse por las reglas siguientes. **Aun así, el jugador Rebelde sigue robando 1 carta de Objetivo durante este paso.**”

☞ La carta de Acción de Jyn Erso “Algo por lo que luchar” debería decir: “Después de que ganes una **batalla**” en lugar de “Después de que ganes un combate.”

☞ La carta avanzada de Táctica “Confrontación” debería decir “retira **esta** carta del juego.” En lugar de “retira su carta del juego.”

PREGUNTAS FRECUENTES

COMBATES CINEMATOGRAFICOS

P: ¿Qué es exactamente la RONDA DE UNA BATALLA?

R: Durante cada ronda de combate (paso 3), hay dos rondas de la batalla: una ronda de batalla espacial (I: Batalla espacial) y una ronda de batalla terrestre (II: Batalla terrestre).

P: ¿Cuál es la diferencia entre EVITAR impactos y QUITAR daño?

R: Los efectos que **EVITAN** impactos se resuelven después de que el oponente lance los dados. El oponente deberá eliminar los iconos evitados antes de asignar el daño. Los efectos que **QUITAN** daño (como los resultados especiales de los dados) se resuelven inmediatamente y sólo se aplican al daño que tengan las unidades.

P: ¿Se puede utilizar el resultado ✘ para quitar daño de una unidad en otro escenario de guerra?

R: No. Los resultados Especial solo quitan daño de las unidades que se encuentren en el mismo escenario de guerra.

P: ¿Qué sucede si los dos jugadores utilizan una carta avanzada de Táctica que diga: “tú resuelves tus ataques después de [oponente]”?

R: La carta del jugador actual se resuelve primero y luego es anulada por la carta de su oponente.

P: ¿Puede el jugador Imperial retirar un Líder afectado por la carta avanzada de Táctica “Confrontación”?

R: Sí. Pero el Líder será eliminado al final de la fase de Mando.

P: Si el jugador Rebelde usa la carta avanzada de Táctica "Confrontación" para jugar una carta de Táctica adicional, y elige "Plan de huida", ¿puede utilizar la capacidad de la carta para retirarse inmediatamente del combate?

R: Sí. Además, los jugadores quitan el daño de cada una de las unidades que ya no se encuentren en combate, incluso si el daño igualaba o superaba su puntuación de Resistencia o si alguna de esas unidades iba a ser destruida por el efecto de una carta de Táctica.

P: Si el jugador Imperial juega la carta avanzada de Táctica "Campo de tracción" y captura un Líder Rebelde, ¿en qué momento es capturado exactamente?

R: La carta "Campo de tracción" se resuelve después de completar el paso de retirada (después de la batalla terrestre). No importa que no haya naves Rebeldes en el sistema.. Funcionará tanto si esas naves se retiraron, fueron destruidas o utilizaron la carta "Plan de huida" (aunque, por supuesto, no puede utilizarse para capturar a un Líder que se haya retirado del sistema).

P: ¿Puede el jugador Rebelde usar la carta avanzada de Táctica "Escudo planetario" para asignar 3 daños a un Generador de escudo dañado?

R: Sí. Puede asignar ese daño incluso si se supera la puntuación de Resistencia del Generador de escudo.

P: Las reglas indican que, si la carta del defensor utiliza la expresión ANULAR, es el defensor quien resuelve primero su carta. ¿Se aplica esta regla incluso si el jugador ha elegido la capacidad inferior de la carta?

R: No. Se resuelve en primer lugar únicamente si el jugador está utilizando la capacidad con la expresión anular en su texto. Ejemplo de resolución: 1) Ambos jugadores revelan sus cartas. 2) El defensor tiene una carta que anula la del atacante. Lee la carta de su oponente y decide no utilizar la capacidad con la expresión anular en su texto. 3) El jugador actual resuelve su carta. 4) El defensor resuelve su carta.

P: ¿Qué sucede si ambos jugadores juegan una carta que cancela la de su oponente, pero el defensor desea utilizar la capacidad "El [oponente] no podrá jugar una carta de [X] en la siguiente ronda"?

R: Si el defensor decide no usar la capacidad que cancela la carta, el oponente puede cancelar la carta antes de que se resuelva la capacidad.

P: Si el jugador Rebelde usa "La lealtad de Baze" para destruir todas las unidades terrestres Imperiales al inicio del combate, ¿puede también usar la carta avanzada de Táctica "Confrontación" para eliminar a un Líder Imperial? ¿Para los requisitos de cartas de Objetivo se puede considerar que el jugador Rebelde ha ganado una batalla terrestre?

R: No a las dos preguntas. Solo se puede dar una batalla terrestre si ambos jugadores tienen unidades terrestres en el mismo sistema al inicio del paso II. Batalla terrestre. Ya que no se trata de una **BATALLA** terrestre, no se pueden usar dichas

cartas. A pesar de ello, las unidades destruidas se siguen teniendo en cuenta de cara a Objetivos que requieran destruir una cantidad determinada de puntuación de Resistencia en un **COMBATE**.

P: Si el jugador Rebelde no puede tirar ningún dado debido a la capacidad de la carta de Acción "De acuerdo con mis designios", y al final de la ronda de combate solo quedan estructuras en el sistema, ¿se destruyen esas estructuras?

R: Sí.

P: Si el jugador Rebelde usa la carta de Acción "Apuntar a los destructores estelares", y el jugador Imperial usa una carta Táctica que evita ✖ negros, ¿qué efecto se aplica en primer lugar?

R: "Apuntar a los destructores estelares" se aplica en primer lugar, y sus ✖ no pueden evitarse por ninguna capacidad de cartas que evite ✖ negros, pero sí que pueden evitarse por capacidades de cartas que eviten ✖ rojos.

P: Las reglas indican que cuando se juega con las reglas para combates cinematográficos, el paso "Destrucción de unidades" de los ataques se omite, ¿esto incluye las reglas listadas en la página 6 de la Guía de referencia?

R: Las reglas listadas en el paso "Destrucción de unidades" de la página 6 de la Guía de referencia, como por ejemplo las que hacen referencia a que los Transportes rebeldes deben retirarse si son las únicas naves Rebeldes que quedan en el combate, son reglas generales que siempre deben aplicarse.

CARTAS DE OBJETIVO

P: ¿La carta de Objetivo "No mostrar temor" proporciona Reputación durante a fase de Recuperación en la que se jugó?

R: No. El jugador Rebelde no gana Reputación de esta carta hasta el inicio de la siguiente fase de Recuperación.

P: ¿Puede el jugador Rebelde jugar "No mostrar temor" y otra carta de Objetivo durante la misma fase de Recuperación?

R: No. Aun así, si la carta de Objetivo "No mostrar temor" se ha jugado en una ronda anterior, el jugador Rebelde puede ganar Reputación por ella y jugar otra carta de Objetivo durante la misma fase de Recuperación.

P: La carta de Objetivo "Posición defensiva" no puede utilizarse en el espacio de la "Base Rebelde", pero ¿puede utilizarse en el sistema que contiene la Base Rebelde descubierta?

R: No. Todas las cartas que afecten al espacio de la "Base Rebelde" también afectan al sistema que contiene la Base Rebelde descubierta. La carta de Objetivo puede usarse en ese sistema siempre que la Base Rebelde no haya sido descubierta o si el jugador Rebelde mueve la Base.

P: ¿Qué sucede cuando se roba la carta de Objetivo "Célula rebelde" si no quedan sistemas Rebeldes?

R: La carta de Objetivo se descarta sin efecto y el jugador Rebelde **no** roba una carta de reemplazo.

P: Las reglas de la caja básica dicen que "Después de ganar la Reputación proporcionada por una carta de Objetivo, esta se devuelve a la caja del juego; **YA NO PODRÁ VOLVER A UTILIZARSE EN LA PARTIDA ACTUAL**". ¿Las cartas de Objetivo de esta expansión siguen la misma regla?

R: Todas las cartas de Objetivo se descartan después de utilizarlas. No pueden volver a usarse a no ser que una capacidad lo permita.

P: Las reglas de la expansión dicen que "Un Objetivo Inmediato permanece en juego mientras al menos uno de sus marcadores esté sobre el tablero. Una vez que se hayan quitado todos sus marcadores, se descarta la carta de Objetivo". ¿Esta regla también afecta a "No mostrar temor"?

R: Sí. Cualquier Objetivo que ponga marcadores permanece en juego mientras al menos uno de ellos esté sobre el tablero.

CARTAS DE ACCIÓN

P: ¿Puede el jugador Rebelde devolver algunas cartas de Sonda a la parte superior del mazo de Sondas y otras a la parte inferior con la carta "Pasar inadvertidos", tal y como puede hacer con la carta "Dejar una pista falsa"?

R: No. Al contrario que con "Dejar una pista falsa" la carta "Pasar inadvertidos" no indica "y/o", por lo que obliga al jugador a poner todas las cartas en la parte superior del mazo de Sondas, o en la parte inferior.

P: ¿Cómo interactúan las cartas de Acción "Asalto a corta distancia" y "La lealtad de Baze"?

R: Como sucede con los Objetivos, "La lealtad de Baze" tiene en cuenta la puntuación de Resistencia sin modificar de las unidades. Los efectos que reduzcan la puntuación de Resistencia de las unidades (como "Asalto a corta distancia") no afectan la capacidad de "La lealtad de Baze".

P: ¿En qué orden se resuelven las cartas de Acción con la palabra clave "Inmediata" durante la preparación de la partida?

R: El jugador Rebelde resuelve sus cartas en primer lugar.

P: Cuando una carta de Sonda se encuentra bajo una carta de Acción (como "Peinar la zona"), ¿contabiliza como una de las cartas de Sonda del jugador Imperial de cara a la capacidad de la carta de Misión "Dejar una pista falsa"? Después de revelar esa carta de Sonda, ¿vuelve a ser una de las cartas de Sonda del jugador Imperial?

R: La carta "Dejar una pista falsa" no puede interactuar con las cartas de Sonda que se encuentren bajo "Peinar la zona" o bajo "Instalaciones secretas". Cuando se revelen las cartas de Sonda, estas vuelven a pertenecer al conjunto de cartas de Sonda del jugador Imperial y, por tanto, pueden verse afectadas por "Dejar una pista falsa".

P: ¿Puede el jugador Imperial usar "Ambiciones de poder" si no tiene ni al Almirante Motti ni a Jabba el Hutt para cuando haya 8 líderes en su reserva?

R: Sí.

P: El jugador Imperial utiliza la capacidad de la carta de Acción "Cogerlos por sorpresa" con el Almirante Ozzel para atacar unidades Rebeldes. El jugador Rebelde se retira, y el jugador Imperial juega la carta de Acción "Seguir su rastro" para devolver al Almirante Ozzel a la reserva de Líderes. Todavía no ha terminado la fase de Asignación, ¿se puede asignar al Almirante Ozzel a otra Misión?

R: Sí.

P: ¿Puede el jugador Rebelde colocar el modificador de estado del Maestro Yoda o del Halcón Milenario a un Líder que tiene el modificador de estado de Recompensa?

R: No. Si no hay un Líder válido al que poder colocar el modificador de estado del Halcón Milenario, descarta la carta de Acción sin aplicar sus efectos.

P: ¿Pueden usarse las capacidades de las cartas de Acción como "Instalaciones secretas", "Peinar la zona", "Pasar inadvertidos", "Lo dice con buena intención" y "Ofrecer recompensa", si el Líder (o Líderes) que aparece en la carta está capturado, eliminado o bajo el efecto de "Seducido por el Lado Oscuro"? Por ejemplo, si con "Pasar inadvertidos" Cassian Andor está capturado y Saw Gerrera bajo el efecto de "Seducido por el Lado Oscuro", ¿permanece la carta de Sonda debajo de la carta de Acción? ¿Puede el jugador Rebelde usar la capacidad de devolver la carta de Sonda al mazo de Sondas?

R: Sí a todo. El requisito del Líder en las cartas de Acción se aplica a las capacidades que se resuelven durante el combate y las Misiones. Las cartas de Acción que se resuelven en otros momentos no requieren al Líder ("Instalaciones secretas", "Peinar la zona" y "Pasar inadvertidos"). Además, usar un modificador de estado no cuenta como usar una carta de Acción y no se ve afectado por el estado del Líder (o Líderes) que aparece en la carta de Acción que se usó para colocar ese modificador de estado a un Líder ("Lo dice con buena intención," y "Ofrecer recompensa").

CARTAS DE MISIÓN

P: Para los propósitos de "Hijo de Skywalker" y el Halcón Milenario, ¿la Misión "Subversión" tiene éxito si los Líderes asignados a ella se oponen con éxito a una Misión?

R: No. Las Misiones "Subversión" nunca tienen ÉXITO o FRACASO.

P: Si la Misión "Un único encendido del reactor" logra revelar la Base Rebelde y hay naves Rebeldes presentes en ese mismo sistema, ¿cuándo se resuelve el combate?

R: El jugador Imperial debe resolver por completo la carta de Misión. A continuación, si al revelar la Base aparecen naves Rebeldes en el sistema, se resuelve un combate. Cualquier combate resultante de haber jugado una carta de Misión se resuelve después de completar todos los pasos de la Misión, incluso si la capacidad de la Misión indica "a continuación resuelve un combate".

P: ¿Puede el jugador Rebelde utilizar capacidades que cambian el resultado de los dados (como el modificador de estado del Maestro Yoga o la carta "Uno entre un millón") para modificar de alguna manera su tirada en la Misión "Descreditar a la Rebelión"?

R: Sí, siempre que el Líder que permite que se modifique de alguna manera la tirada se encuentre en el sistema en el que se ha emprendido la Misión "Descreditar la Rebelión".

P: ¿Tiene éxito una Misión sin oposición como "Colocar explosivos" o "Pasar a la ofensiva" si indica "Lanzad los dados aunque no haya oposición" pero el jugador Rebelde obtiene 0 éxitos (en relación con las capacidades de la carta "Hijo de Skywalker" o el modificador de estado del Halcón Milenario)?

R: Sí. Estas Misiones tienen éxito automático si no tienen oposición.

OTROS

P: ¿Se puede desplegar un Búnker de control del escudo en un sistema lejano?

R: Sí.

P: ¿Puede el jugador Imperial usar la Misión "El poder del Imperio" para acelerar la construcción de una nueva Estrella de la Muerte?

R: Sí. Pero solo si la Misión se resuelve en un sistema con la Estrella de la Muerte parcialmente construida.

