

# STAR WARS

## THE DECKBUILDING GAME

### MODO MULTIJUGADOR

La opción de multijugador consiste en una modalidad especial de juego por parejas para la cual se necesita una segunda caja básica de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. En esta modalidad, los jugadores compiten por equipos: dos jugadores del bando Imperial contra dos jugadores del bando Rebelde.

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En una partida de multijugador por parejas, ambos equipos deben sentarse el uno frente al otro de modo que cada jugador tenga al lado a su compañero de equipo. Luego ha de completarse este procedimiento para disponer la partida:

1. Despliega el medidor de Equilibrio de la Fuerza y colócalo en el centro de la mesa (en las partidas de multijugador sólo se utiliza un medidor). Las zonas que quedan a los lados del medidor de Equilibrio de la Fuerza se denominan regiones. En cada región hay un jugador Rebelde sentado frente a un jugador Imperial.
2. Los jugadores de cada región siguen el procedimiento habitual para la preparación de una partida, de modo que cada región tendrá su propio mazo de la galaxia, su fila de la galaxia y su mazo de pilotos del Borde Exterior.
3. Cada jugador tiene sus propios mazos de jugador y de bases. El mazo de cada jugador debe estar siempre en su propia región, separado del mazo de su compañero de equipo. Los mazos de bases de cada equipo, sin embargo, se colocan ambos debajo del medidor de Equilibrio de la Fuerza, uno junto al otro.
4. Determinad al azar cuál de los dos equipos actuará en primer lugar. Podéis decidirlo lanzando una moneda al aire, tirando un dado o empleando cualquier otro método aleatorio. El equipo contrario empezará la partida con el indicador de la Fuerza en su extremo del medidor de Equilibrio de la Fuerza.

### CONCEPTOS BÁSICOS

En las secciones siguientes se ofrece un breve resumen de los conceptos fundamentales del modo multijugador para **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

### TRABAJO EN EQUIPO

«Han, viejo amigo, no me falles.» –Lando Calrissian

El objetivo de una partida de multijugador por equipos consiste en cooperar con tu compañero de equipo para derrotar al equipo rival. A fin de alentar esta colaboración, toda carta que utilice la segunda persona singular o el posesivo «tu» en una partida de multijugador debe interpretarse como si aludiese a los dos jugadores que conforman el equipo.

Por ejemplo, si tienes en juego un Soldado de asalto y tu compañero de equipo juega al General Veers, podrá usar la capacidad del General Veers para robar una carta, ya que el «tienes» de su enunciado ha de interpretarse como «tenéis» y se refiere a los dos miembros del equipo, no sólo al propietario de la carta.

Lo mismo se aplica a los enunciados de las bases. Así, las bases con capacidades de tipo pasivo, como Endor, afectarán a las cartas jugadas por ambos compañeros de equipo. Las bases con capacidades activadas, como Corellia o Yavin 4, pueden ser utilizadas por cualquiera de los dos integrantes del equipo, pero siguen estando limitadas a una sola activación por cada requisito de activación. Por ejemplo, si los dos miembros del equipo tienen Bespín como su base, el primero que juegue una carta neutral en cada turno robará dos cartas (una por cada copia de Bespín que hay en juego).

**Excepción al exilio:** ¡las capacidades que exilian cartas no se pueden usar para exiliar cartas de un compañero de equipo!

### REGIONES

«Ahora los gobernadores regionales tienen mando directo en sus territorios.» –Gran Moff Tarkin

Cada miembro de un equipo tiene la responsabilidad de gestionar su propia región. Los jugadores que están en una región son los únicos que pueden interactuar con el mazo de la galaxia, la fila de la galaxia y el mazo de pilotos del Borde Exterior de esa región. Ninguna carta puede salir de la región donde estuviese al principio de la partida.

Toda capacidad que aluda a un adversario (o a una de sus cartas) solamente se referirá al adversario que esté presente en esa misma región. Esto significa que los jugadores no pueden adquirir ni seleccionar como blancos de sus capacidades a las cartas que estén en la fila de la galaxia de la otra región, como tampoco pueden descartar cartas del adversario que se sienten en una región distinta a la suya.

### ZONA COMPARTIDA

Durante la preparación de la partida, los miembros de cada equipo han de colocar sus mazos de bases en el centro de su lado de la mesa, uno junto al otro. Esta parte de su superficie de juego se denomina «zona compartida». Las cartas que se encuentran en la zona compartida de un equipo se consideran presentes en ambas regiones.

Cuando juegas una nave de línea, debes colocarla en tu lado de la zona compartida de tu equipo. Cada nave de línea situada en la zona compartida de un equipo protege todas las bases de esa zona, pero sólo el miembro del equipo que haya jugado esa nave de línea recibirá los recursos que proporciona. A la hora de resolver capacidades de cartas que se encuentren en la zona compartida de un equipo, los integrantes de dicho equipo deciden cuál de los dos la resuelve.

Los jugadores pueden atacar e interactuar con todas las bases y naves de línea que haya en la zona compartida del equipo rival como si estuviesen en sus respectivas regiones.

## CÓMO JUGAR

«Que diez hombres parezcan cien.» –Cassian Andor

La modalidad de multijugador de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** sigue las mismas reglas que las partidas convencionales, con las siguientes modificaciones:

### TURNOS COMPARTIDOS

En una partida de multijugador por equipos, los turnos se reparten entre los equipos. En el turno de tu equipo, tu compañero y tú jugáis vuestros turnos simultáneamente. Si el indicador de la Fuerza está en vuestro extremo del medidor al comienzo del turno de tu equipo, tanto tu compañero como tú recibís 1 recurso cada uno.

Es aconsejable que los compañeros de equipo comenten las cartas que tienen en sus respectivas manos a fin de determinar el orden más conveniente para resolver sus capacidades. Por ejemplo, supongamos que durante tu turno tienes un Ala-X en juego pero no puedes resolver su capacidad porque el indicador de la Fuerza está en la zona neutral del medidor de Equilibrio de la Fuerza. Por suerte tu compañero de equipo tiene un Guardián del Templo en la mano, así que decide usar su capacidad para ganar 1 de Fuerza y desplazar el indicador de la Fuerza hacia el Lado Luminoso. Esto te permite resolver la capacidad de tu Ala-X y robar 1 carta.

### ADQUISICIÓN DE CARTAS

Cada miembro de un equipo obtiene sus propios recursos de las cartas que juega. Estos recursos no pueden compartirse con los compañeros de equipo. Los jugadores usan sus recursos para adquirir cartas de la fila de la galaxia de su propia región, pero no pueden adquirir cartas de la fila de la galaxia de la otra región. Tampoco pueden añadir las cartas que adquieren al mazo de su compañero de equipo.

### ATAQUES CONTRA BASES ENEMIGAS

Cuando tu compañero de equipo y tú atacéis las bases de vuestros adversarios, debéis sumar todas vuestras puntuaciones de Ataque y repartir el daño resultante entre las dos bases enemigas como estiméis oportuno. Si vuestros adversarios tienen naves de línea en juego, todas esas naves deben ser destruidas antes de poder infligir daño a cualquiera de las bases enemigas. Los jugadores pueden afectar e infligir daño a las naves de línea que haya en ambos lados de la zona compartida de sus adversarios.

## GANAR LA PARTIDA

«Éste será un día largamente recordado.» –Darth Vader

Para ganar la partida, debéis destruir tres bases del mazo de bases de cada adversario, lo que supone un total de seis bases (pueden destruirse bases adicionales del mazo de cada adversario, pero éstas no cuentan de cara a la victoria definitiva). ¡El primer equipo que destruya suficientes bases será declarado vencedor!

Se recomienda utilizar las reglas de galaxia completa descritas en la página 28 del reglamento de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** en las partidas de multijugador por equipos.

También podéis modificar la experiencia de juego a vuestro gusto utilizando las reglas para ajustar la duración de las partidas descritas en la página 29 del reglamento, aunque para la primera partida de multijugador por equipos sería aconsejable mantener la misma condición de victoria descrita con anterioridad.

## PREGUNTAS FRECUENTES

A continuación se responden algunas de las dudas más habituales en las partidas de multijugador por equipos de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

- P. ¿Pueden destruirse las bases de ambos adversarios en un mismo turno?**
- R. Sí. Dado que se puede repartir el daño infligido entre las bases de ambos adversarios, cabe la posibilidad de que ambas resulten destruidas en un mismo turno.
- P. ¿Qué ocurre cuando mi tercera base es destruida pero mi compañero aún conserva la suya?**
- R. Según las reglas del juego, cada vez que tu base es destruida tienes que elegir una nueva base al comienzo de tu próximo turno. Si llegado el caso te quedas sin bases que elegir, puedes seguir jugando sin bases, y todo el daño que inflija el equipo rival se aplicará a la base de tu compañero de equipo.
- P. Si mi compañero de equipo tiene en juego una carta única, como por ejemplo Yavin 4 o Darth Vader, ¿quiere eso decir que yo no puedo jugar mi copia de esa misma carta?**
- R. No. Los compañeros de equipo son libres de elegir la misma base y jugar al mismo personaje único en un turno. No se aplican restricciones especiales.

## ACLARACIONES A LAS REGLAS

«Esta maravilla tiene algunas sorpresas escondidas.» –Han Solo

Para ayudar a los jugadores a comprender cómo funcionan exactamente los efectos de algunas cartas en las partidas de multijugador por equipos, en las páginas 5–6 de este documento tenéis un listado de aclaraciones a los enunciados de las cartas. Este listado se presenta en orden alfabético; junto al nombre de cada carta se reproduce el enunciado de su capacidad, seguido de una breve explicación de su uso en el modo de multijugador.



© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 1-651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Se permite fotocopiar este documento para uso estrictamente personal. También puedes descargarlo de [asmodee.es](http://asmodee.es)

# EJEMPLO DE PARTIDA EN CURSO

Aquí se muestra el estado de una partida de ejemplo para ayudar a los jugadores a visualizar dónde va cada cosa.

## JUGADOR REBELDE UNO



Descartes del jugador Rebelde uno  
Mazo del jugador Rebelde uno



Zona compartida Rebelde

Base del jugador



## REGIÓN UNO



Pila de descarte de la galaxia

Mazo de la galaxia

Fila de la galaxia

Mazo de pilotos del Borde Exterior



Medidor de Equilibrio de la Fuerza



Pila de victorias del equipo Imperial



## JUGADOR IMPERIAL UNO

Descartes del jugador Imperial uno  
Mazo del jugador Imperial uno



Naves de línea



Base del jugador

Zona compartida Imperial

## EJEMPLO DE PARTIDA EN CURSO

Aquí se muestra el estado de una partida de ejemplo para ayudar a los jugadores a visualizar dónde va cada cosa.

Base del jugador



Naves de línea



Descartes del jugador Rebelde dos



Mazo del jugador Rebelde dos



## JUGADOR REBELDE DOS



Pila de victorias del equipo Rebelde



## REGIÓN DOS



Mazo de pilotos del Borde Exterior



Fila de la galaxia



Mazo de la galaxia



Pila de descarte de la galaxia



Naves de línea



Base del jugador



Mazo del jugador Imperial dos



Descartes del jugador Imperial dos

## JUGADOR IMPERIAL DOS



CARTA	ENUNCIADO
Ala-U	Si la Fuerza te acompaña, repara 3 de daño a tu base.
Almirante Piett	Mientras el Almirante Piett esté en juego, todas tus naves de línea ganan 1 ⚔.
AT-AT	Añade a tu mano un <b>Soldado</b> de tu pila de descartes.
Barcaza velera de Jabba	Añade a tu mano un <b>Cazarrecompensas</b> de tu pila de descartes.
Bespin	Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.
Caza TIE	Si tienes una nave de línea en juego, roba 1 carta.
Chewbacca	Si tienes otra unidad única (†) en juego, roba 1 carta.
Contrabandista twi'lek	Coloca en la parte superior de tu mazo la próxima carta que adquieras en este turno.
Corellia	Cuando muestres Corellia, adquiere gratis una carta Imperial o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.
Coruscant	Cuando empiece tu turno, mira las 2 primeras cartas del mazo de la galaxia. Coloca una en la parte superior del mazo y descarta la otra.
Crucero C-ROC	Descarta 1 carta de tu mano para reparar 3 de daño a tu base.
Crucero Gozanti	Descarta 1 carta de tu mano para robar 1 carta.
Dagobah	Cuando muestres Dagobah, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.
Director Krennic	Roba 1 carta (2 cartas si tu base es la Estrella de la Muerte).
Endor	Mientras Endor sea tu base, todas tus unidades <b>Soldado</b> y <b>Vehículo</b> ganan 1 ⚔.
Estrella de la Muerte	Gasta 4 ⚔ para destruir una nave de línea que tu adversario tenga en juego o bien una nave de línea que esté en la fila de la galaxia.
Fragata Nebulon-B	<b>Elige una opción:</b> Repara 3 de daño a tu base, o bien gana 3 ⚔.
General Veers	Si tienes un <b>Soldado</b> o <b>Vehículo</b> en juego, roba 1 carta.
Gran moff Tarkin	Añade a tu mano una carta Imperial que esté en la fila de la galaxia. Debes exiliar esa carta al final de tu turno.
Halcón Milenario	Añade a tu mano una unidad única (†) de tu pila de descartes.
Han Solo	Roba 1 carta (2 cartas si tienes el <b>Halcón Milenario</b> en juego).
Hoth	Mientras Hoth sea tu base, evita los 2 primeros puntos de daño que se inflijan a Hoth en cada turno.

INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR
Al resolver esta capacidad, puedes optar por reparar 3 de daño a tu base o bien reparar 3 de daño a la base de tu compañero de equipo.
Esta capacidad se aplica también a las naves de línea de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.
Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad <b>Soldado</b> procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad <b>Cazarrecompensas</b> procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Bespin como su base).
Si tú o tu compañero de equipo tenéis una nave de línea en juego, tú puedes robar 1 carta.
Si tú o tu compañero de equipo tenéis una carta única en juego, puedes robar 1 carta.
La próxima carta que adquiera uno de los dos miembros del equipo en el turno actual se coloca en la parte superior del mazo de ese jugador. Si tú adquieres esa carta, no puedes colocarla sobre el mazo de tu compañero de equipo, como tampoco puede él colocar sobre tu mazo la próxima carta que adquiera.
Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Debéis decidir cuál de los dos mirará las 2 primeras cartas de su mazo de la galaxia.
Cualquier miembro del equipo puede descartar una carta para usar esta capacidad, y con ella se puede reparar cualquier base del equipo.
Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno.
No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya escogido Dagobah es el único que puede resolver esta capacidad.
Si la base de tu compañero de equipo es la Estrella de la Muerte, puedes robar 2 cartas usando al Director Krennic.
Esta capacidad se aplica también a las unidades <b>Soldado</b> y <b>Vehículo</b> de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Endor como base, todas las unidades <b>Soldado</b> y <b>Vehículo</b> de vuestro equipo ganan 2 ⚔.
Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado la Estrella de la Muerte como base, cualquiera de los dos jugadores puede resolver cada copia de la carta una vez.
Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo se puede utilizar una vez por turno.
Si tu compañero de equipo tiene en juego algún <b>Soldado</b> o <b>Vehículo</b> , tú puedes resolver la capacidad del General Veers.
No pueden adquirirse cartas para un compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado al Gran moff Tarkin es el único que puede resolver su capacidad.
Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad única procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Si tu compañero de equipo tiene el <b>Halcón Milenario</b> en juego, tú puedes robar 2 cartas.
Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Hoth como base, pueden evitarse hasta 4 puntos de daño totales infligidos en cualquier combinación a cualquiera de las dos bases Hoth durante el turno del equipo rival.

CARTA	ENUNCIADO	INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR
<b>HWK-290</b>	Exilia esta unidad para reparar 4 de daño a tu base.	Cuando exilies HWK-290, debes elegir entre reparar 4 de daño a tu base o bien reparar 4 de daño a la base de tu compañero de equipo.
<b>IG-88</b>	Cuando IG-88 derrote a un objetivo que esté en la fila de la galaxia, exilia 1 carta de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya usado a IG-88 para derrotar a un objetivo de la fila de la galaxia es el único que puede exiliar una carta.
<b>Jedha</b>	Mientras Jedha sea tu base, añade a tu mano la primera carta neutral que adquieras en cada turno. Debes exiliar esa carta al final de tu turno.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo puede resolverse una vez por turno. El primero que adquiera una carta neutral en cada turno la añade a su mano.
<b>Kafrene</b>	Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Kafrene como su base).
<b>Kessel</b>	Cuando muestres Kessel, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya seleccionado Kessel como base es el único que puede resolver esta capacidad.
<b>Mercenario quarren</b>	Cuando adquieras esta unidad, exilia 1 carta de tu mano o tu pila de descartes (hasta 2 cartas si la Fuerza te acompaña).	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya adquirido al Mercenario quarren es el único que puede resolver su capacidad.
<b>Místico kel dor</b>	Exilia esta unidad para exiliar 1 carta de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado al Místico kel dor es el único que puede resolver esta capacidad.
<b>Mon Cala</b>	Cuando muestres Mon Cala, adquiere gratis una carta Rebelde o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.	Al mostrar esta base, debes decidir quién resuelve su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
<b>Nave de desembarco</b>	<b>Elige una opción:</b> Gana 4  o bien repara 4 de daño a tu base.	Si optas por reparar 4 de daño, puedes elegir entre reparar 4 de daño a tu base o bien reparar 4 de daño a la base de tu compañero de equipo (el miembro del equipo que haya jugado la Nave de desembarco es el único que puede recibir los  ).
<b>Ord Mantell</b>	Mientras Ord Mantell sea tu base, cada turno puedes cazar 1 unidad neutral que esté en la fila de la galaxia, tomando su coste como puntuación de Objetivo. Si derrotas esa carta, ganas tantos  como su coste.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Ord Mantell como base, cualquiera de los dos jugadores puede resolver cada copia de la carta una vez.
<b>Portacazas imperial</b>	Mientras el Portacazas imperial esté en juego, todas tus unidades <b>Caza</b> ganan 1  .	Esta capacidad también se aplica a las unidades <b>Caza</b> de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.
<b>Princesa Leia</b>	Adquiere gratis una carta Rebelde de la fila de la galaxia. Si la Fuerza te acompaña, coloca esa carta en la parte superior de tu mazo.	No se pueden adquirir cartas para un compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado a la Princesa Leia es el único que puede adquirir gratis una carta Rebelde de la fila de la galaxia. Dicha carta no puede colocarse en la parte superior del mazo del compañero de equipo.
<b>Rodia</b>	Cuando muestres Rodia, inflige 1 de daño a la base enemiga por cada carta enemiga que haya en la fila de la galaxia. Luego descarta todas esas cartas de la fila de la galaxia.	Al mostrar esta base, debes decidir quién resuelve su capacidad (tu compañero de equipo o tú). Ese jugador ha de contar el número de cartas enemigas que hay en su fila de la galaxia, infligir esa misma cantidad de daño a cualquiera de las bases del equipo rival y luego descartar esas cartas de la fila de la galaxia.
<b>Sullust</b>	Mientras Sullust sea tu base, coloca en la parte superior de tu mazo la primera carta que adquieras en cada turno.	Esta capacidad está disponible para ambos miembros del equipo, pero sólo puede resolverse una vez por turno. El primero que adquiera una carta en cada turno colocará esa carta en la parte superior de su mazo.
<b>Tatooine</b>	Cuando muestres Tatooine, intercambia una carta que esté en la fila de la galaxia por una carta Rebelde que esté en la pila de descartes de la galaxia y ganas 1  .	Al mostrar esta base, debes decidir quién resuelve su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
<b>Transporte rebelde</b>	<b>Elige una opción:</b> Repara 2 de daño a tu base, o bien gana 1  .	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo se puede utilizar una vez por turno.
<b>Yavin 4</b>	Cuando tu adversario descarte una carta de su mano durante tu turno, inflige 2 de daño a su base.	Cuando tu adversario descarte una carta de su mano durante el turno de tu equipo, puedes infligir 2 de daño a cualquiera de las bases rivales. Cuando el adversario de tu compañero de equipo descarte una carta de su mano durante el turno de tu equipo, tu compañero de equipo puede infligir 2 de daño a cualquiera de las bases rivales.
<b>Z-95 Cazacabezas</b>	Si tu adversario tiene una nave de línea en juego, roba 1 carta.	Roba 1 carta si el equipo rival tiene al menos 1 nave de línea en su zona compartida.