

STAR WARS

EL BORDE EXTERIOR



GUÍA DE REFERENCIA

CÓMO USAR ESTA GUÍA DE REFERENCIA

El presente documento es el manual de consulta definitivo para todas las reglas de **El Borde Exterior**. Antes de utilizarlo, los jugadores deberían leer y familiarizarse con las reglas descritas en el cuaderno *Aprende a jugar*. Más adelante podrán consultar esta *Guía de referencia* para resolver las dudas que surjan durante la partida.

La mayor parte de esta guía la ocupa el glosario, un listado alfabético que contiene descripciones de reglas y aclaraciones para todas las mecánicas de juego. En el índice alfabético de la contraportada se pueden buscar temas específicos dentro del glosario.

Resumen de contenidos

Este cuaderno se compone de las siguientes secciones:

Glosario	páginas 2–15
Apéndice 1: Preparación de la partida	página 16
Apéndice 2: Interpretación de cartas y capacidades ...	página 17
Apéndice 3: Reglas para jugar en solitario	páginas 18–19
Índice alfabético	página 20

FUNDAMENTOS DEL JUEGO

En esta sección se describen reglas básicas aplicables a diversos componentes y conceptos del juego.

Jugadores y Personajes

En una partida de **El Borde Exterior**, cada jugador controla un Personaje. En ambos cuadernos de reglas, la palabra “jugador” se refiere tanto a la persona que está jugando como al Personaje que controla.

Limitación de componentes

No existe límite a la cantidad de dados y fichas de Daño, Créditos y Objetivo que se pueden usar. Todos los demás componentes están limitados por las cantidades incluidas en la caja del juego.

- Si los jugadores se quedan sin fichas de Daño, Créditos u Objetivo y necesitan más, pueden utilizar cualquier objeto que resulte apropiado para sustituirlas (por ejemplo, monedas).
- Si un jugador necesita tirar más dados de los que se incluyen en el juego, puede anotar sus resultados iniciales, volver a lanzar los que necesite y luego combinar los resultados de todas las tiradas efectuadas.
- Si un jugador necesita robar cartas de un mazo pero no quedan suficientes en él, robará todas las que queden (posiblemente ninguna).

Reglas de oro

Si alguna parte de este documento contradice el contenido del cuaderno *Aprende a jugar*, siempre tendrá prioridad esta *Guía de referencia*.

Si el efecto de una carta contradice lo explicado en esta *Guía de referencia*, tendrá prioridad el efecto de la carta. Si tanto el efecto de una carta como las reglas del juego pueden aplicarse simultáneamente, así deberá hacerse.

GLOSARIO

Este glosario contiene reglas detalladas para jugar a **El Borde Exterior**. Las secciones están ordenadas alfabéticamente; si no encuentras un tema concreto, puedes consultar el índice de la página 20.

Acción, paso de

Durante el paso de Acción de su turno, el jugador actual puede llevar a cabo cualquier número de acciones en el orden que prefiera. No obstante, cada acción solamente puede realizarse una vez durante un mismo paso de Acción.

- Las acciones que puede efectuar un jugador durante su turno son las siguientes:
 - Entrega
 - Intercambio
 - Visitar el Mercado
 - Resolver una capacidad de “Acción”
- Con una acción, el jugador puede resolver cualquier capacidad que posea cuyo enunciado vaya precedido de la palabra “Acción”.
 - Cada capacidad de “Acción” sólo puede utilizarse una vez durante un mismo paso de Acción.
 - Las capacidades de “Acción” no pueden interrumpir el uso de otras capacidades o acciones. Pueden utilizarse antes o después de la resolución de otra capacidad, o bien por sí solas.

Véase también: Encuentro, paso de; Entrega (acción); Intercambio (acción); Planificación, paso de; Visitar el Mercado (acción).

Adversario

El adversario de un jugador es toda entidad contra la cual esté librando un combate. Puede tratarse de un Contacto, de otro jugador o de un enemigo descrito en una carta.

Véase también: Combate; Patrulla; Presa.

Adyacente

Dos casillas del tablero se consideran adyacentes entre sí cuando están conectadas por una ruta (representada mediante una línea azul dibujada en el tablero). Dos módulos de tablero se consideran adyacentes entre sí cuando están en contacto físico.

- Cada uno de los montones de fichas de Patrulla situados en los límites del tablero está adyacente a la casilla que se conecta a él mediante una ruta.
 - La casilla adyacente a cada montón de fichas de Patrulla es el lugar donde han de situarse las nuevas Patrullas que salen de dicho montón cuando aparecen por primera vez.

Véase también: Casilla; Maelstrom.

Banco de Datos

El Banco de Datos es un mazo de cartas numeradas que deben organizarse por orden numérico. Durante el transcurso de la partida los jugadores tendrán que resolver cartas específicas de este mazo.

- Cuando se pida a un jugador que resuelva una carta específica del Banco de Datos, ha de buscar esa carta por su número y leer en voz alta las instrucciones del primer apartado (el de más arriba).
 - Este mazo contiene diversas cartas que pueden requerir que el jugador resuelva efectos, realice pruebas de habilidad o gane recursos.

- Algunas cartas del Banco de Datos tienen el mismo número.
 - Si un jugador tiene que resolver una carta del Banco de Datos de un número concreto y hay varias con ese número, el jugador deberá resolver una de ellas al azar.
 - En el reverso de cada carta hay unos puntitos que indican la cantidad de cartas que llevan ese mismo número.
 - Cuando se esté organizando el mazo del Banco de Datos, todas las cartas que tengan el mismo número deben mezclarse aleatoriamente y colocarse juntas y seguidas en el lugar que les corresponde dentro del mazo.
- Cuando se descarta una carta del Banco de Datos, se devuelve a este mazo. Si hay varias copias con ese mismo número, la carta descartada debe barajarse junto con las demás de ese número antes de colocarse todas juntas y seguidas en el lugar que les corresponde.
- Para facilitar la organización del mazo, es preciso tener en cuenta que no todos los números están representados en las cartas. Por ejemplo, hay una carta con el número 40 en el mazo, pero no hay ninguna que lleve el número 39.

Véase también: Contacto, ficha de; Trabajo.

Cargamento

Un Cargamento es un tipo de recurso que los jugadores pueden entregar en un planeta específico a cambio de una recompensa.

- Normalmente los jugadores obtienen Cargamentos comprándolos del mazo de Mercado . Sin embargo, algunos Personajes empiezan la partida con un Cargamento.
- Cuando un jugador gana un Cargamento, lo sitúa en un espacio de “Cargamento” que esté libre en su hoja de Nave.
 - El jugador puede descartar una carta de un espacio de “Cargamento” a fin de dejar hueco para el nuevo Cargamento que ha obtenido. Si está realizando una acción para visitar el Mercado, puede emplear la carta que ha descartado como parte de un trueque.
- Si un jugador está en un planeta señalado como “Destino” de un Cargamento, puede entregar dicho Cargamento resolviendo una acción de entrega. Luego el jugador recibe la recompensa indicada en la sección “Recompensa” del Cargamento y descarta ese Cargamento.
- Cada recurso de tipo Cargamento que se oferta en el Mercado tiene un precio que indica la suma de Créditos que deben gastarse para comprarlo, así como el valor que se le adjudica cuando se utiliza en un trueque.
- No se puede comprar un Cargamento estando en el planeta de destino de dicho Cargamento. Esta restricción aparece en todos los Cargamentos a modo de recordatorio.
- Algunas cartas de Cargamento poseen el rasgo **ILEGAL**. Estas cartas suelen requerir que el jugador lance un dado al intentar entregarlas para determinar cómo se resuelve la entrega; en función del resultado obtenido, el jugador podría completar la entrega con normalidad o bien verse obligado a resolver la carta nº 1 del Banco de Datos.

Véase también: Datos; Descartar; Entrega (acción); Rasgo; Recurso; Visitar el Mercado (acción).

Casilla

Existen tres tipos de casillas en el tablero: planetas, puntos de ruta y el Maelstrom. Los planetas se representan mediante ilustraciones, los puntos de ruta son círculos amarillos y el Maelstrom está marcado con un icono de color rojo.

- Las casillas del tablero están conectadas entre sí mediante rutas, que se representan mediante líneas azules que unen los planetas con los puntos de ruta.
- El Maelstrom es una casilla única que impone reglas especiales al movimiento.
- Algunos planetas tienen iconos de facción. Las cartas de Encuentro de estos planetas suelen mejorar la Reputación de los jugadores con esas facciones o beneficiar a los que ya tengan una Reputación positiva con ellas.
 - En los enunciados de algunas capacidades se utiliza la expresión “la facción de tu planeta”. Esto alude al icono presente en la casilla de planeta que ocupas actualmente. Si no te hallas en un planeta, o si el planeta en el que estás situado no tiene un icono de facción, se considera que tu planeta no tiene facción.
- Aunque técnicamente el Anillo de Kafrene se compone de dos asteroides de gran tamaño, en lo que respecta a las reglas del juego se considera un único planeta.

Véase también: Adyacente; Maelstrom; Movimiento.

Categoría

Ver “Contacto, ficha de” en la página 4.

Combate

Un combate puede tener lugar cuando un jugador tiene un encuentro con una Patrulla o debido al efecto de una carta.

- Existen dos tipos de combates: terrestres y espaciales. El tipo de combate determina la puntuación que debe utilizar un jugador para saber cuántos dados ha de tirar, y también si los Daños sufridos durante el combate se infligen a su Personaje o a su Nave.
 - Si el jugador está resolviendo un encuentro con un Contacto, Patrulla o enemigo descrito en una carta de Trabajo o Encuentro que posee una puntuación de Combate espacial (), entonces ha de librar un combate espacial.
 - Si el jugador está resolviendo un encuentro con un Contacto, Patrulla o enemigo descrito en una carta de Trabajo o Encuentro que posee una puntuación de Combate terrestre (), entonces ha de librar un combate terrestre.
 - Si el jugador está librando un combate contra otro jugador, a menos que se indique lo contrario será un combate terrestre si ambos jugadores están en un planeta, y un combate espacial si no están en un planeta.
- Cuando un jugador tiene un encuentro con una Patrulla, debe librar un combate espacial contra esa Patrulla.
 - Si el jugador vence en el combate, pierde 1 de Reputación con la facción a la que pertenece esa Patrulla y gana la recompensa indicada en su ficha de Patrulla. Luego la Patrulla es eliminada (se retira del tablero) y aparece una nueva Patrulla de esa facción.
 - Si el jugador pierde el combate, mueve esa Patrulla a una casilla adyacente de su elección.
- Cuando un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto que se corresponde con una de sus Presas, puede librar un combate contra ese Contacto en vez de resolver su carta del Banco de Datos.
 - Si el jugador vence en el combate, puede elegir entre eliminar o capturar esa ficha de Contacto.
 - Los jugadores también pueden librar combates contra Tripulantes si tienen la carta de Presa correspondiente (ver “Presa” en la página 12).

- También puede producirse un combate durante la resolución de una carta de Trabajo o de Encuentro. Algunas de estas cartas plantean un combate entre el jugador y un enemigo descrito en su enunciado. En estos casos, la carta proporcionará el nombre del enemigo junto con su puntuación de Combate terrestre (👤) o Combate espacial (👤).
- Los combates contra enemigos descritos en las cartas se resuelven aplicando las reglas de combate con normalidad. El enemigo descrito en la carta es el defensor, y el jugador que se sienta a la izquierda del jugador actual lanzará los dados por dicho enemigo.
- Algunos efectos de juego permiten a un jugador librar un combate directamente contra otro jugador.
- Durante un combate, el jugador actual es el atacante. La Patrulla, Contacto, carta de Encuentro, carta de Trabajo o jugador contra el que se libra este combate es el defensor.
- Si se libra un combate en el que no está participando el jugador actual, se considera que el atacante es el jugador que esté resolviendo el combate.

Procedimiento de combate

Para librar un combate, los jugadores deben completar el siguiente procedimiento en el orden establecido:

- 1. Lanzar los dados del atacante:** El atacante tira tantos dados como su puntuación de Combate.
 - Si se trata de un combate terrestre, el atacante coge tantos dados como su puntuación de Combate terrestre (👤). En el caso de un combate espacial, el atacante coge tantos dados como su puntuación de Combate espacial (👤).
 - Empezando por el atacante y seguido del defensor, ambos jugadores pueden utilizar capacidades de cartas que modifiquen la puntuación de Combate del atacante. Luego los jugadores (de nuevo empezando por el atacante) pueden utilizar capacidades de cartas que permitan volver a lanzar dados. Un mismo dado puede volver a lanzarse varias veces.
- 2. Calcular el Daño del atacante:** El atacante contabiliza el Daño que ha obtenido en su tirada.
 - Cada ✨ inflige 1 de Daño, y cada ✨ inflige 2 de Daño.
 - Tanto el atacante como el defensor pueden utilizar capacidades de cartas que permitan modificar o añadir resultados de dados. El jugador que ha tirado los dados debe utilizar sus capacidades en primer lugar.
- 3. Lanzar los dados del defensor y calcular el Daño:** El defensor efectúa una tirada y calcula el Daño que inflige empleando el mismo método descrito en los pasos 1 y 2.
 - Empezando por el defensor y seguido del atacante, ambos jugadores pueden utilizar capacidades de cartas que modifiquen la puntuación de Combate del defensor. Luego los jugadores (de nuevo empezando por el defensor) pueden utilizar capacidades de cartas que permitan volver a lanzar dados. Un mismo dado puede volver a lanzarse varias veces.
 - Si el defensor es una Patrulla, un Contacto o un enemigo descrito en una carta de Encuentro o Trabajo, el jugador que se sienta a la izquierda del atacante lanzará los dados del defensor.
- 4. Determinar al vencedor:** El jugador que haya obtenido más Daño en su tirada es el vencedor del combate. Su adversario pierde el combate.
 - En caso de empate, el vencedor es el atacante.

- Las consecuencias que acarrea vencer o perder en un combate dependen del motivo por el cual se ha librado. Algunos combates otorgan recompensas a los jugadores, otros Reputación, pero también puede ocurrir que no se obtenga nada.
- Las consecuencias de la victoria en un combate se resuelven antes de proceder con el paso 5; esto significa que un jugador podría vencer en un combate y pese a ello quedar derrotado.

- 5. Aplicar el Daño:** Tanto el atacante como el defensor sufren las cantidades de Daño infligidas por su adversario.
 - Si se trata de un combate terrestre, el Daño se inflige al Personaje del jugador.
 - Si se trata de un combate espacial, el Daño se inflige a la Nave del jugador.
 - Si el defensor es una Patrulla, un Contacto o un enemigo descrito en una carta, no sufre Daño; sencillamente vence o pierde el combate.
- Algunas capacidades **AÑADEN**, **CONVIERTEN** o **ANULAN** resultados en combates. Éstas y otras capacidades se describen con más detalle en el “Apéndice 2: Interpretación de cartas y capacidades” (página 17).

Véase también: Casilla; Dados; Daño; Espacio; Nave; Patrulla; Personaje; Presa.

Comprar cartas

Ver “Visitar el Mercado (acción)” en la página 15.

Contacto, ficha de

Las fichas de Contacto representan a diversos individuos que pueden encontrarse por toda la galaxia.

- Las fichas de Contacto empiezan la partida boca abajo sobre el tablero.
- Cada ficha de Contacto presenta un número en el anverso que se corresponde con una carta del Banco de Datos. Cuando un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto, debe leer y resolver la carta del Banco de Datos correspondiente a esa ficha.
 - Si un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto que está boca abajo, debe darle la vuelta para ponerla boca arriba.
 - Si un jugador tiene una carta de Presa, puede resolver su enunciado de reglas para librar un combate contra la ficha de Contacto designada como Presa en vez de resolver su carta del Banco de Datos.
- Cada ficha de Contacto pertenece a una **categoría** (representada mediante puntitos de colores) idéntica a la categoría de su correspondiente Presa y a la de múltiples casillas para Contactos del tablero.
 - Durante la preparación de la partida, los Contactos se colocan en las casillas para Contactos del tablero que pertenezcan a la categoría apropiada (es decir, las que tengan el mismo número de puntitos del mismo color).
 - La categoría de una ficha de Contacto no indica su poder. Su función consiste en facilitar a los jugadores la búsqueda de Presas específicas.
 - Si un efecto de juego requiere colocar o mover una ficha de Contacto a un planeta, la ficha podrá situarse en cualquiera de las casillas para Contactos de ese planeta (no es necesario que pertenezcan a la misma categoría). A menos que se indique lo contrario, la ficha de Contacto debe dejarse en la misma posición en la que estaba (boca arriba o boca abajo).
- Si una ficha de Contacto está boca arriba sobre el tablero, todos los jugadores pueden consultar su carta en el Banco de Datos en cualquier momento.

- Si alguna capacidad permite a un jugador “mirar en secreto” una ficha de Contacto, debe mirar el reverso de una ficha de Contacto que esté boca abajo sin mostrarlo a los demás jugadores. Luego el jugador debe volver a colocar la ficha boca abajo sobre el tablero, en la misma casilla para Contactos donde estaba.
 - En este momento el jugador no puede consultar la carta del Contacto en el Banco de Datos.
- Las fichas de Contacto que están en las casillas para Contacto de un planeta se consideran presentes en ese planeta. Si un jugador también está en ese planeta, todos los Contactos que haya en él se tratan como si estuviesen en la misma casilla que ese jugador.
- Una ficha de Contacto que ha sido capturada y colocada sobre la carta de Presa de un jugador **no se considera** situada en la misma casilla que ese jugador.
- Si alguna capacidad solicita “reemplazar” una ficha de Contacto por otra, cada una de estas fichas debe tomarse de la casilla para Contactos que ocupe actualmente y situarse en la casilla para Contactos que ocupaba la otra ficha.
 - Cada ficha de Contacto reemplazada de este modo se deja en la misma posición en la que estaba (boca arriba o boca abajo, según corresponda).
- Algunos Contactos tienen iconos de facción (☪ ☉ ☿ ♀ ♁) o el icono de droide (👤). Estos iconos no poseen efectos intrínsecos, pero otras capacidades pueden aludir a ellos.

Véase también: Banco de Datos; Droide; Encuentro, paso de; Presa.

Créditos

Los Créditos son la principal moneda de cambio en el juego, y se representan mediante fichas.

- Existen fichas de Créditos de tres valores: 1.000, 5.000 y 10.000.
- Cuando un jugador gana Créditos, debe coger fichas de Créditos del suministro común cuyo valor combinado sea igual a la cifra que ha ganado.
- Cuando un jugador pierde o gasta Créditos, debe coger fichas de Créditos de su zona de juego cuyo valor combinado sea igual a la cifra que ha perdido o gastado, y devolver esas fichas al suministro común.
- Los jugadores pueden servirse del suministro común en cualquier momento de la partida si necesitan cambiar fichas de Créditos por otras del mismo valor combinado.
- Si alguna capacidad permite a un jugador comprar una carta “con un descuento”, el precio de esa carta se reduce en la cantidad especificada.
- Si alguna capacidad permite a un jugador comprar una carta “gratis”, puede coger esa carta sin necesidad de gastar Créditos en ella.
- Los jugadores pueden intercambiar Créditos con el jugador actual en cualquier momento de la partida. Estos intercambios no tienen por qué ser equitativos; un jugador puede intercambiar cualquier cantidad de Créditos a cambio de una cifra inferior, incluso a cambio de nada.
 - Los intercambios que no puedan completarse de inmediato y en su totalidad no se considerarán vinculantes.
Por ejemplo, si un jugador presta Créditos a otro con la condición de que se los devuelva más adelante, el jugador que ha recibido los Créditos es libre de ignorar esta promesa.

Véase también: Intercambio (acción); Jugador actual; Mercado, mazos de; Visitar el Mercado (acción).

Dados

Los jugadores tiran dados para resolver combates, pruebas de habilidad y los efectos de algunas capacidades.

- Los resultados que pueden obtenerse en cada dado son los siguientes:
 - ✨ Impacto (aparece en 3 caras)
 - ✨ Crítico (aparece en 1 cara)
 - 👁 Concentración (aparece en 2 caras)
 - Nada (hay 2 caras vacías)
- Un crítico (✨) **no es** un impacto (✨) en lo que respecta a los efectos del juego. Si una capacidad alude a impactos (✨), no se aplicará a los críticos (✨).
- En los enunciados de las capacidades se utilizan iconos para referirse a los resultados de los dados (las caras vacías se mencionan como tales o se representan con la palabra “nada”).

Véase también: Combate; Entrega (acción); Prueba de habilidad; Trabajo.

Daño

Los jugadores utilizan fichas de Daño para llevar la cuenta del Daño que han sufrido sus Personajes y Naves.

- Si el Personaje o la Nave de un jugador sufren Daño, se coloca esa misma cantidad de fichas de Daño sobre su carta de Personaje o su hoja de Nave, respectivamente.
 - Estas fichas de Daño se toman del suministro común.
- Cuando un Personaje ha acumulado tanto Daño como su puntuación de Vida, el jugador es derrotado.
- Cuando una Nave ha acumulado tanto Daño como su puntuación de Casco, el jugador es derrotado.
- El Daño acumulado por un Personaje no puede exceder su puntuación de Vida, y el Daño acumulado por una Nave no puede exceder su puntuación de Casco.
 - Todo el Daño que exceda estas puntuaciones se ignora.
- Cuando se “restaura” el Daño sufrido por un Personaje o Nave, se retira esa misma cantidad de fichas de Daño de su carta de Personaje o de su hoja de Nave (según corresponda).
 - Cuando un jugador opta por restaurar Daño durante el paso de Planificación de su turno, se retiran todas las fichas de Daño que haya sobre su carta de Personaje y su hoja de Nave.
 - Las fichas de Daño retiradas se devuelven al suministro común.
- Si alguna capacidad permite a un Personaje “evitar” Daño, el Daño que vaya a sufrir ese Personaje se reduce en la cantidad especificada.

Véase también: Combate; Derrota; Nave; Personaje.

Derrota

Un jugador es derrotado si su Personaje acumula un total de Daño igual a su puntuación de Vida, o bien si su Nave acumula un total de Daño igual a su puntuación de Casco.

- Cuando un jugador es derrotado:
 - Pierde 3.000 Créditos (o todos sus Créditos, si tiene menos de 3.000).
 - Descarta todos sus Secretos.
 - Vuelca su ficha de Personaje para indicar que está derrotado.
 - Termina de resolver su acción actual (o su paso actual, si no es el de Acción) y después su turno se da por finalizado.

- Si al comenzar su paso de Planificación un jugador está derrotado, debe elegir la opción de restaurar todo el Daño sufrido por su Personaje y su Nave. Luego vuelve a poner en pie su ficha de Personaje.
- Si un jugador derrotado restaura una cantidad suficiente de Daño como para que éste ya no exceda sus puntuaciones de Vida ni de Casco, deja de considerarse derrotado y se vuelve a poner en pie su ficha de Personaje.
- Si un jugador es derrotado durante la resolución de un Trabajo, éste fracasa de forma automática. El jugador conserva el Trabajo y podrá intentar resolverlo otra vez en un paso de Encuentro posterior.
- No se puede atacar a un jugador que está derrotado.
 - Un jugador que tenga identificado como Presa un Tripulante de un jugador derrotado aún puede librar un combate contra dicho Tripulante; sin embargo, el jugador derrotado no podrá proteger a ese Tripulante.
- Si un jugador vence en un combate pero también es derrotado en el mismo, recibe igualmente la recompensa por vencer en dicho combate.

Véase también: Combate; Créditos; Daño; Secreto.

Descartar

Cuando se descarta un componente, ha de colocarse en el lugar que corresponda a ese tipo de componente:

- Las cartas de Mercado y Encuentro se colocan en la parte inferior de sus respectivos mazos cuando son descartadas.
 - Algunas cartas de Mercado se retiran de la partida en lugar de descartarse. Esto siempre se indicará de manera específica en el enunciado de la carta, y suele ocurrir cuando se compra una Nave, se completa un Trabajo o se cobra la recompensa por una Presa.
- Las cartas del Banco de Datos que se descartan han de devolverse al Banco de Datos, colocándolas en la posición que corresponde a su número. Si hay varias cartas con ese mismo número, se barajan junto con la carta descartada y luego se colocan todas, juntas y seguidas, en la posición que les corresponde dentro del Banco de Datos.
- Las fichas descartadas se devuelven al suministro común de fichas.
 - Cuando se elimina un Contacto o Patrulla, su ficha se retira de la partida.
- Las hojas de Nave se devuelven al suministro de hojas de Nave disponibles.
- Si algún efecto de juego requiere que un jugador retire un componente de la partida, ese componente no se descarta; en vez de eso, se devuelve a la caja del juego y ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.
- Si un jugador descarta un Tripulante de su hoja de Nave, su carta se descarta siguiendo las reglas que se acaban de explicar. Si el Tripulante tiene asociada una ficha de Contacto, ésta se coloca boca arriba en el planeta más cercano al jugador que disponga de una casilla para Contactos libre (ignorando su categoría).

Véase también: Encuentro, carta de; Entrega (acción); Mercado, mazos de.

Droide

Algunos Personajes y Tripulantes poseen el icono de droide (👤). Este icono carece de efecto por sí solo, pero algunas capacidades pueden aludir a él.

Véase también: Personaje; Tripulante.

Encuentro, carta de

Las cartas de Encuentro se corresponden con casillas del tablero. Durante el paso de Encuentro de un jugador, éste puede robar y resolver una carta de Encuentro que se corresponda con el tipo de casilla que ocupa actualmente.

- Existen varios mazos de cartas de Encuentro. La mayoría contienen encuentros para dos planetas concretos; también hay un mazo general para todos los puntos de ruta del tablero, y otro mazo para Kessel y la casilla del Maelstrom.
- En el reverso de cada carta de Encuentro figuran los nombres de las casillas asociadas, o las palabras “Punto de ruta” si le corresponden las casillas de punto de ruta.
 - Además, en el mismo reverso también se indican los tipos de efectos más habituales en ese mazo.
- El anverso de una carta de Encuentro consta de diversos apartados. Los encuentros en planetas tienen un apartado individual para cada planeta (o para el Maelstrom), y los encuentros en puntos de ruta se dividen en apartados clasificados según la presencia o ausencia de Patrullas en ese punto de ruta.
 - Dentro de un mismo apartado puede haber distintas secciones que dependan de la Reputación del jugador con facciones específicas.
- Al resolver una carta de Encuentro, un jugador sólo ha de resolver uno de sus apartados (o una de las secciones de un apartado que conste de varias secciones).
 - El jugador resuelve el apartado (o sección del mismo) pertinente a su situación actual en la partida (la casilla que ocupa, la Reputación que tiene, etc.) en el instante en que haya robado la carta de Encuentro.
- Algunas cartas de Encuentro contienen recursos. En uno o varios de los apartados de la carta se especificará el modo en que pueden obtenerse estos recursos.
 - Estos recursos no tienen un precio definido y no pueden utilizarse para realizar trueques.

Véase también: Descartar; Encuentro, paso de; Recurso.

Encuentro, paso de

Durante el paso de Encuentro de su turno, el jugador actual debe resolver un encuentro.

- Durante el paso de Encuentro de un jugador, éste debe tener un encuentro en la **casilla** que ocupa actualmente, con una **Patrulla** situada en su misma casilla, o bien con un **Contacto** situado en su misma casilla.
 - Si hay una Patrulla en la casilla del jugador y éste tiene una Reputación negativa (👤) con la facción a la que pertenece dicha Patrulla, el jugador **debe resolver un encuentro con esa Patrulla**.
 - Si el jugador no se ve obligado a tener un encuentro con una Patrulla, podrá escoger el tipo de encuentro que desea resolver.
- Durante el paso de Encuentro de un jugador, éste puede resolver **una** capacidad cuyo enunciado esté precedido de la palabra “Encuentro” en lugar de tener un encuentro en su casilla.
 - Si el jugador se ve obligado a tener un encuentro con una Patrulla, no podrá resolver una capacidad de “Encuentro”.
- Los combates contra los Contactos identificados como Presas se libran durante el paso de Encuentro. Esto interrumpe un encuentro normal con un Contacto o, en el caso de una carta de Tripulante, se resuelve como una capacidad de “Encuentro”.

Véase también: Casilla; Contacto, ficha de; Encuentro, carta de; Patrulla; Presa; Turno.

Encuentro con una Patrulla

Cuando un jugador tiene un encuentro con una Patrulla, debe librar un combate espacial contra esa Patrulla (ver "Combate" en la página 3).

- Cuando un jugador vence en un combate contra una Patrulla, obtiene la recompensa indicada en la ficha de Patrulla (Créditos o Fama), **y pierde 1 de Reputación** con la facción a la que pertenece esa Patrulla. Luego la Patrulla es eliminada (se retira de la partida) y aparece una nueva Patrulla de esa facción.
- Cuando un jugador pierde un combate contra una Patrulla, mueve esa Patrulla a una casilla adyacente de su elección.
- El jugador debe resolver las consecuencias por vencer o perder en el combate antes de determinar si ha sido derrotado o no. El jugador puede vencer y obtener la recompensa pertinente aun siendo derrotado en dicho combate.
- Durante su paso de Encuentro, si el jugador actual tiene Reputación negativa (➔) con la facción a la que pertenece la Patrulla situada en su casilla, **debe** resolver un encuentro con esa Patrulla.
 - Si el jugador tiene una Reputación positiva (➕) o neutral (➔) con la facción a la que pertenece la Patrulla situada en su casilla, **puede** resolver un encuentro con esa Patrulla.
- Si hay varias Patrullas en la misma casilla que un jugador, éste **debe** tener un encuentro con una de esas Patrullas (a su elección) que pertenezca a una facción con la que tenga una Reputación negativa.
 - Si el jugador tiene una Reputación neutral o positiva con las facciones a las que pertenecen todas esas Patrullas, **puede** resolver un encuentro con una de ellas a su elección.

Encuentro en una casilla

Cuando un jugador tiene un encuentro en una casilla, ha de robar una carta de Encuentro del mazo asociado a esa casilla. Luego lee y resuelve el apartado de la carta que se corresponda con esa casilla. Si éste se compone de varias secciones, tendrá que resolver la que se aplique a su situación actual.

Por ejemplo, si un jugador que tiene una Reputación negativa con los Hutts se halla en Nal Hutta, tendrá que robar una carta de Encuentro del mazo de Tatooin/Nal Hutta. Luego deberá leer y resolver el apartado de esa carta correspondiente a Nal Hutta. Si ese apartado estuviese dividido en dos secciones distintas (una para los jugadores que tengan una Reputación positiva o neutral con los Hutts y otra para quienes tengan una Reputación negativa), entonces deberá resolver la segunda sección.

- El jugador debe leer en voz alta el enunciado del apartado, a menos que esté señalado como Secreto.
 - Si es un Secreto, el jugador debe coger la carta y colocarla boca abajo en su zona de juego.
 - Los Secretos se presentan del revés para que los jugadores no los lean en voz alta por error.
 - En el enunciado de cada Secreto se describe cuándo y cómo ha de resolverse.
 - Si el apartado es una Presa, el jugador puede ganarla en este momento.
- Algunas cartas de Encuentro contienen recursos que el jugador puede conseguir si resuelve apartados específicos de esa carta.
- Una vez resuelta la carta, el jugador la descarta colocándola en la parte inferior de ese mazo de Encuentros **a menos que** le haya proporcionado un Secreto o un recurso.

Encuentro con un Contacto

Cuando un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto, debe leer y resolver la carta del Banco de Datos que lleve el número impreso en el anverso de la ficha de Contacto.

- Si la ficha de Contacto está boca abajo, el jugador debe darle la vuelta para ponerla boca arriba.
- Si el jugador está en un planeta donde hay más de una ficha de Contacto, debe elegir con cuál de ellas resolverá el encuentro **antes** de ponerla boca arriba. Debe resolver un encuentro con la ficha escogida.
- Cuando un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto que se corresponde con una de sus Presas, puede librar un combate contra ella en vez de resolver la carta del Banco de Datos de ese Contacto (ver "Presa" en la página 12).
 - Después de poner boca arriba la ficha de Contacto, el jugador puede elegir entre librar un combate contra ese Contacto o bien resolver su carta del Banco de Datos de la manera habitual. El jugador puede consultar la carta del Banco de Datos antes de tomar esta decisión.
- Una vez resuelta la carta del Banco de Datos, la ficha de Contacto se deja boca arriba en el planeta (a menos que la carta requiera que el Contacto se descarte o se retire de la partida).

Véase también: Banco de Datos; Casilla; Combate; Contacto, ficha de; Patrulla; Presa; Recurso; Reputación; Secreto; Turno.

Entrega (acción)


Durante su paso de Acción, el jugador actual puede resolver una acción de entrega para entregar Cargamentos o Presas en el planeta donde está situado.

- Si un jugador está en el planeta señalado como "Destino" en su Cargamento, puede entregarlo resolviendo una acción de entrega. Luego el jugador obtiene la recompensa indicada en la sección de "Recompensa" del Cargamento y descarta dicho Cargamento.
 - Si un jugador trata de entregar un Cargamento que posee el rasgo **ILEGAL**, debe lanzar un dado antes de entregarlo. Si obtiene un impacto (✱), el Cargamento se entrega sin contratiempos y el jugador obtiene la recompensa. Con cualquier otro resultado, incluso aunque saque un crítico (✱), el jugador deberá resolver la carta nº 1 del Banco de Datos en vez de completar la entrega del Cargamento.
- Si un jugador ha capturado una ficha de Contacto como Presa y se halla en el planeta designado por esa carta de Presa, puede entregarla resolviendo una acción de entrega. El jugador obtiene la recompensa indicada en la sección "Recompensa por capturar" de la carta de Presa, y después **retira de la partida** la carta de Presa y su correspondiente ficha de Contacto.
- Un jugador puede entregar múltiples Cargamentos y Presas con una misma acción de entrega. Estas entregas se resuelven de una en una, en el orden que prefiera el jugador.
 - Si la consecuencia por entregar un recurso supone el fin del turno del jugador, los recursos que no se hayan entregado aún ya no podrán entregarse en este turno.
- Si un jugador gana un Cargamento o captura un Contacto durante su paso de Encuentro, no podrá entregarlo hasta su paso de Acción (ni siquiera aunque ya esté en el planeta de destino).

Véase también: Cargamento; Presa; Turno.

Equipo

El Equipo es un tipo de recurso que proporciona capacidades adicionales al Personaje de un jugador.

- Normalmente los jugadores obtienen Equipo comprándolo del mazo de Mercado .
- Cuando un jugador gana una carta de Equipo, la sitúa en un espacio de "Equipo" que esté libre en su panel de jugador.
 - El jugador puede descartar una carta de un espacio de "Equipo" a fin de dejar hueco para el nuevo Equipo que ha obtenido. Si está realizando una acción para visitar el Mercado, puede emplear la carta que ha descartado como parte de un trueque.
- Las cartas de Equipo proporcionan a los jugadores capacidades especiales en cuyos enunciados se describen sus efectos y el momento en que pueden resolverse.
- Todas las cartas de Equipo del Mercado tienen un precio que indica la cantidad de Créditos que deben gastarse para comprarlas, así como el valor que se les adjudica cuando se utilizan en un trueque.

Véase también: Descartar; Personaje; Recurso; Visitar el Mercado (acción).





Espacio

Los paneles de jugador y las hojas de Nave tienen espacios en los que pueden colocarse recursos.

- En cada espacio puede colocarse un recurso del tipo que aparece impreso en el espacio.
 - Algunos espacios presentan un "x2" junto a su nombre. En estos espacios se pueden colocar dos recursos del tipo especificado.
 - Ciertas capacidades pueden permitir que un jugador tenga múltiples recursos en un mismo espacio.
 - Hay espacios que tienen dos nombres, como por ejemplo "Cargamento o Modificación". En cada uno de estos espacios puede colocarse un solo recurso de cualquiera de esos dos tipos.
- Cuando un jugador gana un recurso, lo sitúa en uno de los espacios libres de su panel de jugador o de su hoja de Nave que se corresponda con el tipo de recurso obtenido.
 - El recurso debe introducirse parcialmente debajo del panel de jugador o la hoja de Nave, de modo que únicamente asome la parte de la carta que representa el recurso.
 - Si un jugador puede colocar múltiples recursos en un mismo espacio, debe situar el segundo por encima del primero de modo que éste cubra la parte no esencial de la carta del segundo.
- Si un jugador gana un recurso pero no dispone de un espacio libre en el que colocarlo, puede descartar otra de sus cartas a fin de dejar un hueco para el nuevo recurso.
- Un jugador puede reorganizar en cualquier momento los recursos que tenga en los espacios de su panel de jugador y su hoja de Nave. Sin embargo, todos los recursos han de colocarse siempre en espacios válidos.
 - Es posible que los jugadores necesiten reorganizar sus recursos si algún efecto de juego les hace perder un espacio, o si la configuración de sus espacios se ve alterada al adquirir una Nave nueva.
 - Si en algún momento un jugador no dispone de suficientes espacios para todos sus recursos, deberá descartar recursos de su elección hasta que todos ellos hayan sido descartados o colocados en un espacio apropiado.

Véase también: Descartar; Nave; Recurso.


Facción

Hay cuatro facciones en el juego: la Rebelión () , el Imperio () , los Hutts () y los Sindicatos () .

- En los paneles de jugador se muestra el tipo de Reputación que se tiene con cada una de estas cuatro facciones.
- Cada facción tiene una Patrulla que se desplaza por el tablero para obstaculizar los movimientos de los jugadores.

Véase también: Patrulla; Reputación.

Fama

La Fama representa la notoriedad de un jugador a lo largo y ancho de la galaxia. El primer jugador que consiga 10 puntos de Fama gana la partida. La Fama se representa mediante un icono () en el medidor de Fama de cada jugador y también como recompensa en algunas fichas de Patrulla.

El principal método para obtener Fama consiste en entregar Cargamentos ilegales, adquirir Lujos, derrotar Patrullas, cobrar Presas, completar Trabajos y cumplir objetivos.

- Cuando un jugador gana o pierde Fama, su indicador de Fama se desplaza por el medidor de Fama de su panel de jugador para reflejar su puntuación actual de Fama.
 - Todos los jugadores empiezan la partida con 0 puntos de Fama. Si un jugador con 0 puntos de Fama sufre una pérdida de Fama, su indicador seguirá marcando el 0.
- Si un recurso proporciona Fama adicional a un jugador, éste recibe esa cantidad de Fama y ajusta su indicador de Fama en consecuencia. Si el jugador pierde ese recurso o deja de cumplir los requisitos estipulados para obtener esa Fama adicional, perderá la Fama proporcionada por el recurso y deberá ajustar su indicador de Fama para reflejar la pérdida.
- Si dos jugadores consiguen suficiente Fama para ganar la partida al mismo tiempo, el jugador empatado que tenga más Créditos es declarado vencedor. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de Créditos, gana la partida el jugador empatado que esté sentado más lejos (en sentido horario) del jugador que empezó la partida.
- Algunas capacidades afectan al "jugador más famoso". Éste es el jugador que tenga la puntuación más alta de Fama. En caso de empate, todos los jugadores empatados se consideran los jugadores más famosos.
 - Las capacidades que afecten expresamente al **jugador actual** si es el más famoso no están sujetas a las reglas de desempate. Si el jugador actual es el más famoso (o es uno de los jugadores más famosos, en caso de empate), entonces deberá ser seleccionado como blanco de esa capacidad.
- Antes de llevar a cabo los preparativos de la partida, los jugadores pueden optar por prolongar la duración de la misma. Si deciden hacerlo, el requisito para ganar la partida será acumular un total de 12 puntos de Fama en lugar de 10.

Véase también: Entrega (acción); Lujos (mazo de Mercado); Patrulla; Presa; Recurso; Trabajo.

Ganar la partida

Ver "Fama" en el apartado anterior.

Gastar

Ver "Créditos" en la página 5.

Habilidad

Las habilidades representan el grado de competencia de un Personaje o Tripulante en la ejecución de distintas tareas.

- Cada carta de Personaje y Tripulante tiene impresas una o varias habilidades.
- Si un jugador pierde un Tripulante, pierde también las habilidades que éste posee.
 - Las habilidades impresas en una carta de Personaje no pueden perderse.
- A lo largo de la partida se pedirá a los jugadores que realicen pruebas de habilidad para determinar los resultados de distintos efectos de cartas.
 - Cuando se realiza una prueba de habilidad, el número de veces que aparezca dicha habilidad en las cartas de Personaje y Tripulante de un jugador determinará los resultados de dados necesarios para superar la prueba con éxito.
- Si alguna capacidad permite a un jugador ganar una habilidad, será siempre con carácter temporal. El jugador solamente dispondrá de esa habilidad mientras dure el efecto de la capacidad que se la ha proporcionado.
 - Un jugador puede otorgarse a sí mismo una habilidad que ya posea. Por ejemplo, la Doctora Aphra puede utilizar su capacidad especial para ganar la habilidad Tecnología incluso aunque ya figura en su carta de Personaje.

Véase también: Personaje; Prueba de habilidad; Trabajo; Tripulante.

Intercambio (acción)

Durante el paso de Acción de su turno, el jugador actual puede realizar una acción de intercambio si está en la misma casilla que otro jugador para intercambiar cualquier combinación de Créditos y cartas con ese jugador.

- Si hay varios jugadores en la misma casilla que el jugador actual, éste puede intercambiar componentes con todos ellos, pero los demás solamente podrán intercambiar componentes con el jugador actual.
- Estos intercambios no tienen por qué ser equitativos; puede entregarse cualquier combinación de cartas y Créditos a cambio de menos componentes, o incluso sin recibir nada a cambio.
- Los intercambios que no puedan completarse de inmediato y en su totalidad no se considerarán vinculantes.

Por ejemplo, si un jugador presta Créditos a otro con la condición de que se los devuelva más adelante, el jugador que ha recibido los Créditos es libre de ignorar esta promesa.
- Los jugadores pueden intercambiarse Créditos, Trabajos, Presas, Cargamentos, Tripulantes, Modificaciones y Equipo.
 - Si un jugador intercambia una Presa que tiene encima una ficha de Contacto, esa ficha también se intercambia.
- No se pueden intercambiar Secretos ni hojas de Nave.
- Todos los jugadores pueden intercambiar Créditos con el jugador actual en cualquier momento durante el turno de éste. Esto no se considera una acción, y puede hacerse incluso aunque los dos jugadores no estén en la misma casilla.
 - El intercambio de Créditos puede interrumpir una capacidad, encuentro o combate.

Véase también: Acción, paso de; Créditos; Recurso.

Jugador actual

El jugador actual es el que está resolviendo su turno en este momento, ya sea durante el paso de Planificación, Acción o Encuentro.

Véase también: Turno.

Lujos (mazo de Mercado)

El mazo de Mercado de Lujos (♠) contiene recursos muy costosos que los jugadores pueden comprar. Todas las cartas de este mazo proporcionan Fama de alguna manera.

- Este mazo de Mercado contiene un amplio surtido de recursos que incluye Cargamentos, Equipo, Modificaciones, Trabajos y Tripulantes.
- Las cartas de este mazo cuestan entre 10.000 y 20.000 Créditos cada una.

Véase también: Cargamento; Descartar; Equipo; Fama; Modificación; Recurso; Trabajo; Tripulante; Visitar el Mercado (acción).

Maelstrom

El Maelstrom es una casilla especial del tablero que dificulta el movimiento de los jugadores.

- Si un jugador se mueve a la casilla del Maelstrom durante su paso de Planificación, su movimiento finaliza de inmediato y ha de pasar directamente a su paso de Acción.
- Si una capacidad proporciona a un jugador movimiento adicional o le permite moverse fuera de su propio paso de Planificación, no podrá moverse a través del Maelstrom. Sin embargo, si ha empezado este movimiento en la casilla del Maelstrom, entonces sí que podrá salir de ella.
- Cuando un jugador situado en el Maelstrom tiene un encuentro en su casilla, debe robar una carta de Encuentro del mazo de Kessel/Maelstrom. Estas cartas siempre ofrecen al jugador un modo de resolver un turno adicional.
- Hay cartas de Encuentro en el Maelstrom que otorgan un turno adicional. Si un jugador recibe un turno adicional, resolverá otro turno completo (con sus respectivos pasos de Planificación, Acción y Encuentro) una vez concluido su turno actual.
 - Un jugador no puede recibir un turno adicional si ya está resolviendo un turno adicional. Todo turno adicional obtenido de este modo se ignora.
- Las Patrullas pueden moverse a través del Maelstrom sin que su movimiento finalice por ello.
- En lo que respecta a capacidades y textos de reglas, el Maelstrom no se considera un punto de ruta.

Véase también: Adyacente; Casilla; Encuentro, paso de; Movimiento.

Más cercano

La expresión “más cercano/a” se aplica al jugador, casilla o componente que esté al menor número de casillas de distancia de otro jugador, casilla o componente.

- Para determinar la cercanía siempre ha de contarse la distancia más corta entre ambas casillas.
- Algunas capacidades o efectos de juego utilizan esta expresión para precisar que su blanco es un jugador, casilla o componente. Si hay varios jugadores, casillas o componentes que cumplan este requisito, el jugador actual determina cuál de esos jugadores, casillas o componentes se verá afectado por la capacidad.
- Una Patrulla situada en la misma casilla que un jugador es la Patrulla más cercana a ese jugador.

Véase también: Casilla; Movimiento; Patrulla.

Mercado, mazos de

Hay seis mazos de Mercado con cartas que los jugadores pueden comprar: Cargamentos (📦), Equipo y Modificaciones (🛠️), Lujos (💎), Naves (🚀), Presas (🐟) y Trabajos (👷).

- La primera carta de cada mazo de Mercado siempre se muestra colocándose boca arriba en la parte superior de dicho mazo.
 - Si la carta mostrada de un mazo de Mercado se compra, gana, descarta o baraja de nuevo con el resto del mazo, deberá mostrarse la nueva primera carta del mazo.
 - Si algún efecto requiere que un jugador vuelva a barajar un mazo de Mercado tras comprar o ganar una carta, no se mostrará la primera carta de ese mazo hasta después de haberlo barajado.
- Si algún efecto requiere que un jugador robe o busque una cantidad determinada de cartas en un mazo de Mercado, la carta que esté actualmente boca arriba encima del mazo se contará como una de esas cartas.
- Los mazos de Mercado contienen un surtido variado de cartas. Por este motivo siempre se hará referencia a estos mazos por sus iconos y no por sus nombres.
 - Cuando una capacidad alude a un tipo de recurso (por ejemplo, Cargamento), se refiere a cualquier carta de Cargamento, sin importar de qué mazo procede.

Véase también: Cargamento; Equipo; Lujos (mazo de Mercado); Modificación; Nave; Presa; Recurso; Trabajo; Visitar el Mercado (acción).

Modificación

Una Modificación es un tipo de recurso que proporciona capacidades adicionales a la Nave de un jugador.

- Normalmente los jugadores obtienen Modificaciones comprándolas del mazo de Mercado 🛠️.
- Cuando un jugador gana una Modificación, la sitúa en un espacio de “Modificación” que esté libre en su hoja de Nave.
 - El jugador puede descartar una carta de un espacio de “Modificación” a fin de dejar hueco para la nueva Modificación que ha obtenido. Si está realizando una acción para visitar el Mercado, puede emplear la carta que ha descartado como parte de un trueque.
- Todas las cartas de Modificación del Mercado tienen un precio que indica la cantidad de Créditos que deben gastarse para comprarlas, así como el valor que se les adjudica cuando se utilizan en un trueque.

Véase también: Descartar; Nave; Recurso; Visitar el Mercado (acción).

Movimiento

Los jugadores pueden mover sus fichas de Personaje durante el paso de Planificación de su turno.

- Un jugador puede moverse un número máximo de casillas igual a la puntuación de Hiperimpulsor (🚀) de su Nave.
 - El jugador puede moverse 0 casillas si lo desea.
 - Moverse 1 casilla consiste en desplazarse de una casilla a otra adyacente.
- Si un jugador se mueve a una casilla ocupada por una Patrulla, **debe finalizar su movimiento inmediatamente a menos que** tenga una Reputación positiva (👑) con la facción a la que pertenece esa Patrulla.
 - Los jugadores pueden moverse libremente a través de casillas ocupadas por otros jugadores o por Patrullas con cuyas facciones mantengan una Reputación positiva.

- Si un jugador se mueve a la casilla del Maelstrom, debe terminar su movimiento en el acto y proceder con el paso de Acción de su turno.
- Si un jugador empieza su movimiento en la casilla del Maelstrom o en una casilla ocupada por una Patrulla, podrá salir de ella empleando su movimiento con normalidad.
- Si alguna capacidad mueve a un jugador o Patrulla “directamente” a una casilla, ese jugador o Patrulla se retira de su casilla actual y se sitúa en la casilla especificada por el enunciado de la capacidad.
 - Se considera que el jugador o la Patrulla no se ha movido por ninguna de las casillas que haya entre su casilla de origen y la de destino.

Véase también: Adyacente; Maelstrom; Nave; Patrulla; Planificación, paso de.

Nave

Cada jugador empieza la partida con una Nave de inicio.

- La puntuación de Hiperimpulsor (🚀) de la Nave de un jugador determina el número de casillas que puede moverse ese jugador durante su paso de Planificación.
- La puntuación de Combate espacial (🚀) de la Nave de un jugador determina el número de dados que lanzará cuando deba librar un combate espacial.
- La puntuación de Casco (🛡️) de la Nave de un jugador determina cuánto Daño puede sufrir su Nave antes de que el jugador sea derrotado.
- Cada hoja de Nave dispone de varios espacios. En cada uno de estos espacios se puede colocar un recurso del tipo indicado por su nombre.
- Cada Nave tiene un precio que indica la suma de Créditos que deben gastarse para comprarla, así como el valor que se le adjudica cuando se utiliza en un trueque.
- Un jugador puede comprar una Nave nueva en el mazo de Mercado 🚀. Cuando se compra una Nave, el jugador debe entregar su Nave actual como parte de un trueque, incluso aunque el precio de ésta sea 0.
- Cuando un jugador compra una Nave, su carta de Mercado se retira de la partida (tal y como se indica en la propia carta). Luego sustituye su hoja de Nave por la hoja de Nave correspondiente a la que acaba de comprar.
 - Las fichas de Daño que haya sobre su anterior hoja de Nave se retiran sin más efecto.
 - La anterior hoja de Nave se devuelve al suministro de hojas de Nave disponibles. Si esa Nave tiene una carta de Mercado propia, esa carta **no se devuelve** al mazo de Mercado.
 - Si un jugador compra una Nave que no tiene suficientes espacios para todos sus recursos, deberá descartar recursos de su elección hasta que todos ellos hayan sido descartados o colocados en un espacio apropiado.
- Los jugadores pueden consultar en cualquier momento las hojas de Nave que haya en el suministro de Naves disponibles.
- Todas las Naves que los jugadores pueden comprar en el Mercado tienen un objetivo propio descrito en su hoja de Nave.
 - Los progresos realizados en el cumplimiento del objetivo de una Nave antes de su adquisición no se tendrán en cuenta para el mismo.
- Las Patrullas no se consideran Naves en lo que respecta a capacidades y efectos del juego.

Véase también: Combate; Daño; Espacio; Modificación; Movimiento; Objetivo; Visitar el Mercado (acción).

Objetivo

Todas las cartas de Personaje y la mayoría de las hojas de Nave plantean a los jugadores un objetivo que puede proporcionarles Fama y capacidades adicionales.

- Cada jugador empieza la partida con un objetivo personal descrito en su carta de Personaje.
- Todas las Naves que los jugadores pueden comprar en el Mercado tienen un objetivo propio descrito en su hoja de Nave.
 - Los progresos realizados en el cumplimiento del objetivo de una Nave antes de su adquisición no se tendrán en cuenta para el mismo, a menos que el jugador cumpla sus requisitos actualmente gracias a ellos.
- En el enunciado de cada objetivo (ya sea personal o de una Nave) se explica cómo ha de completarse y qué debe hacer el jugador una vez que lo haya completado.
 - Completar un objetivo proporciona Fama y permite al jugador darle la vuelta a su carta de Personaje u hoja de Nave.
- Cuando se le da la vuelta a una carta u hoja tras haber completado un objetivo impreso en ella, éste queda sustituido por una nueva capacidad especial que el jugador podrá usar a partir de ese momento.
 - El enunciado de esta capacidad describe cómo y cuándo ha de resolverse.
- Los jugadores pueden colocar fichas de Objetivo sobre sus cartas de Personaje y sus hojas de Nave para reflejar sus progresos en el cumplimiento de sus objetivos.
- Si en una carta de Trabajo no se utiliza claramente la expresión “completar este Trabajo”, no se contará de cara al cumplimiento del objetivo personal de la Doctora Aphra.

Véase también: Fama; Nave; Personaje.

Patrulla

Las Patrullas representan vehículos espaciales enviados por diversas facciones para interceptar o ayudar a los jugadores durante el transcurso de la partida.

- Las Patrullas no se consideran Naves en lo que respecta a capacidades y efectos de juego.
- La facción a la que pertenece una Patrulla se indica mediante un icono (☸, ☹, ☺, ☻) que aparece en las dos caras de su ficha.
 - En los enunciados de muchas capacidades y efectos de juego se alude a la facción a la que pertenece una Patrulla.
- Las Patrullas pueden tener cuatro niveles distintos (1–4), según el número de puntos blancos que haya en el reverso de su ficha de Patrulla.
- Algunas Patrullas tienen recompensas impresas en el anverso de su ficha. Los jugadores pueden conseguir estas recompensas derrotando a la Patrulla en combate.
 - Las Patrullas de nivel 1 proporcionan Créditos como recompensa, y las Patrullas de niveles 2 y 3 proporcionan Fama como recompensa.
 - Las Patrullas de nivel 4 no otorgan ninguna recompensa porque no pueden ser derrotadas.
- Cada ficha de Patrulla tiene una puntuación de Combate espacial (☉) que indica la cantidad de dados que lanza en combate.
- Las Patrullas de nivel 4 tienen una puntuación de Combate de valor infinito. Estas Patrullas no pueden ser eliminadas, siempre vencen en todos los combates e infligen a la Nave de cada jugador tanto Daño como sea necesario para derrotarlo.
 - Al resolver un combate contra una Patrulla de nivel 4 no se lanzan dados.

- Cuando un jugador pierde un combate contra una Patrulla, la mueve a una casilla adyacente de su elección.
- Cuando un jugador vence en combate a una Patrulla, obtiene la recompensa indicada en la ficha de Patrulla (Créditos o Fama), **y pierde 1 de Reputación** con la facción a la que pertenece esa Patrulla. Luego la Patrulla es eliminada (se retira de la partida).
- Siempre debe haber una Patrulla de cada facción sobre el tablero. Cuando una de ellas es eliminada, aparece otra Patrulla de esa facción en el tablero.
 - Para resolver la aparición de una Patrulla en el tablero, se coge la ficha de Patrulla que haya en la parte superior del montón correspondiente a su facción (que estará situado en una de las piezas del límite del tablero) y se coloca boca arriba en la casilla adyacente a ese montón.
- No existe límite al número de Patrullas que puede haber en una misma casilla.

Movimiento de Patrullas

Las Patrullas se mueven cuando así lo indican los iconos de movimiento de Patrulla que aparecen en algunas cartas de los mazos de Mercado.

- Después de que un jugador compre o gane una carta de un mazo de Mercado, deberá mostrar la primera carta de la parte superior de ese mazo. Si en la carta mostrada aparece un icono de movimiento de Patrulla, ese jugador deberá mover una Patrulla.
 - Los jugadores sólo mueven Patrullas por efecto de iconos de movimiento de Patrulla después de que un jugador haya comprado o ganado una carta de un mazo de Mercado. Si se muestra una carta con un icono de movimiento de Patrulla después de **descartar** una carta de un mazo de Mercado, el jugador **no moverá** una Patrulla.
- Cada icono de movimiento de Patrulla consta de una facción y un número. La facción, representada mediante su propio icono, señala cuál de las fichas de Patrulla ha de moverse. El número indica la cantidad de casillas que debe moverse esa ficha.
 - Para resolver un icono de movimiento de Patrulla, el jugador actual desplaza la ficha de Patrulla que esté boca arriba sobre el tablero y pertenezca a la facción designada por el icono de movimiento de Patrulla. La ficha de Patrulla se mueve en dirección a ese jugador tantas casillas como el número que aparezca en el icono de movimiento de Patrulla.
- Si una Patrulla se mueve hacia un jugador y se le presentan varias rutas alternativas, el jugador actual decidirá por cuál de ellas se desplazará, incluso aunque haya otras más cortas.
 - El jugador actual no puede escoger otra ruta si la Patrulla puede alcanzar su casilla actual. En este caso la Patrulla deberá moverse hacia la casilla ocupada por el jugador actual.
 - Para moverse hacia el jugador actual, la Patrulla siempre se desplazará por el tablero en el sentido de las agujas del reloj si ésta es la dirección en la que se encuentra el jugador. Del mismo modo, si el jugador se halla en la dirección opuesta al sentido de las agujas del reloj, la Patrulla deberá moverse en ese sentido.
- Si una Patrulla alcanza la casilla ocupada por el jugador hacia el que se está moviendo, se detiene de inmediato.
 - Cuando esto ocurre, no hay que resolver un combate enseguida. Si un jugador tiene Reputación negativa (☹) con la facción de una Patrulla que está en su misma casilla **durante su paso de Encuentro**, es entonces cuando deberá resolver un encuentro con ella.

- Las Patrullas pueden moverse a través de otras Patrullas, jugadores y el Maelstrom sin verse obligadas a detenerse.
- Si alguna capacidad mueve una Patrulla “directamente” a una casilla, esa Patrulla se retira de su casilla actual y se sitúa en la casilla especificada por el enunciado de esa capacidad.
 - Se considera que la Patrulla no se ha movido por ninguna de las casillas que hay entre su casilla de origen y la de destino.
- Las Patrullas pueden situarse en puntos de ruta, planetas y el Maelstrom.

Véase también: Casilla; Combate; Encuentro, paso de; Facción; Más cercano; Nave; Reputación; Visitar el Mercado (acción).

Personaje

Cada jugador controla un personaje de la galaxia de **Star Wars** que se representa mediante una ficha de cartón con peana y una carta de Personaje.

- Cada Personaje empieza la partida con una capacidad especial impresa en su carta de Personaje, en cuyo enunciado se explica cuándo y cómo resolver sus efectos.
- Cada Personaje tiene un objetivo personal impreso en su carta de Personaje cuyo enunciado explica cómo completarlo. Cuando un jugador completa el objetivo personal de su Personaje, gana 1 de Fama y le da la vuelta a su carta para mostrar una segunda capacidad especial que podrá utilizar a partir de este momento.
- Las habilidades de un Personaje, que aparecen impresas en la parte inferior de su carta, se utilizan en las pruebas de habilidad.
- La puntuación de Combate terrestre (👊) de un Personaje determina el número de dados que lanza en un combate terrestre, y su puntuación de Vida (🛡️) indica la cantidad de Daño que puede sufrir antes de ser derrotado.
- El anverso de cada carta de Personaje contiene instrucciones de preparación, justo debajo del enunciado de su capacidad especial. Estas instrucciones proporcionan al jugador una carta del Banco de Datos al comienzo de la partida, además de cualquier valor positivo o negativo de Reputación con el que su Personaje empieza a jugar.
 - La carta del Banco de Datos que recibe el jugador durante la preparación de la partida indica el nombre de su planeta de inicio, es decir, la casilla de planeta donde ha de situar su ficha de Personaje al principio de la partida.

Véase también: Combate; Daño; Equipo; Habilidad; Objetivo.

Planeta

Ver “Casilla” en la página 3.

Planificación, paso de

Durante el paso de Planificación de su turno, el jugador actual elige entre moverse, ganar Créditos o restaurar todo el Daño que haya sufrido.

- Moverse:** Si el jugador opta por moverse durante su paso de Planificación, podrá desplazar su ficha de Personaje una cantidad máxima de casillas igual a la puntuación de Hiperimpulsor de su Nave (ver “Movimiento” en la página 10).
- Ganar Créditos:** Si el jugador opta por ganar Créditos durante su paso de Planificación, recibe 2.000 Créditos en fichas que deberá coger del suministro común y colocar en su zona de juego.
- Restaurar Daño:** Si el jugador opta por restaurar Daño durante su paso de Planificación, se descartan todas las fichas de Daño que haya sobre su carta de Personaje y su hoja de Nave.
 - Si el jugador actual está derrotado, **debe** escoger esta opción. No podrá moverse ni ganar Créditos estando derrotado.

- Durante su paso de Planificación, un jugador puede resolver **una** capacidad cuyo enunciado vaya precedido de la palabra “Planificación” en vez de moverse, ganar Créditos o restaurar Daño.

Véase también: Créditos; Daño; Derrota; Movimiento.

Presa

Una Presa es un Contacto específico a cuya cabeza se ha puesto precio. Cada Presa tiene un nombre y un retrato que se corresponde con una ficha de Contacto.

- Las Presas son recursos que pueden hallarse en cartas de Mercado, Encuentro y Banco de Datos.
- Cuando un jugador gana una Presa, la sitúa en un espacio de “Presa” que esté libre en su panel de jugador o su hoja de Nave.
 - El jugador puede descartar una carta de un espacio de “Presa” a fin de dejar hueco para la nueva Presa que ha obtenido.
- Si un jugador descarta un recurso de tipo Presa de su panel de jugador o su hoja de Nave, la carta se devuelve a su mazo.
 - Si había una ficha de Contacto sobre la Presa, esta ficha se coloca boca arriba en el planeta más cercano a ese jugador que tenga una casilla libre para fichas de Contacto (ignorando su categoría).
- Si una Presa tiene un precio de “0”, puede comprarse gratis, pero no podrá utilizarse para efectuar un trueque.
- Cada Presa pertenece a una categoría (indicada mediante puntitos de colores) que se corresponde con la categoría de la ficha de Contacto asociada a ella.

Cómo resolver una Presa

Para que un jugador pueda cobrar la recompensa otorgada por una carta de Presa, debe localizar al Contacto especificado en ella y vencerlo en un combate.

Cuando un jugador tiene un encuentro con una ficha de Contacto que se corresponde con una de sus Presas, ese jugador puede librar un combate contra ese Contacto **en vez de resolver la carta de Banco de Datos asociada a ese Contacto**.

- Cada Presa tiene una puntuación de Combate que indica la cantidad de dados que tira el Contacto durante un combate.
- Junto a la puntuación de Combate de una Presa aparece un icono de combate terrestre (👊) o combate espacial (🚀) que determina el tipo de combate que ha de librar un jugador cuando se enfrenta a la Presa.
- Si un jugador vence en combate al Contacto que tiene identificado como Presa, debe decidir si quiere eliminarlo o a capturarlo.
 - Si **elimina** al Contacto, el jugador gana la “Recompensa por eliminar” descrita en la carta de Presa. Luego la carta de Presa y su correspondiente ficha de Contacto se retiran de la partida.
 - Si **captura** al Contacto, el jugador coloca la ficha de Contacto sobre esa carta de Presa. El jugador puede ganar la “Recompensa por capturar” descrita en la carta de Presa resolviendo una acción de entrega en el planeta designado. Una vez cobrada la recompensa por su captura, la carta de Presa y su correspondiente ficha de Contacto se retiran de la partida.
- Si el jugador actual tiene identificada como Presa una ficha de Contacto que se corresponde con uno de sus propios Tripulantes, puede librar un combate contra ese Tripulante como si utilizase una capacidad de “Encuentro”.

Punto de ruta

Ver “Casilla” en la página 3.

Rasgo

Un recurso puede tener uno o varios rasgos, que aparecen escritos en mayúsculas y negrita en la parte superior del recuadro de texto de la carta (por ejemplo, **ILEGAL**).

Los rasgos carecen de efecto por sí mismos, pero otros efectos de juego pueden hacer referencia a ellos.

Véase también: Cargamento; Recurso.

Recurso

Los recursos son Cargamentos, Equipo, Modificaciones, Presas, Trabajos y Tripulantes que aparecen en diversos tipos de cartas.

- Cuando un jugador gana un recurso, lo sitúa en uno de los espacios libres de su panel de jugador o de su hoja de Nave que se corresponda con el tipo de recurso obtenido.
 - Los recursos de tipo Cargamento, Equipo y Modificación aparecen boca abajo en las cartas de Encuentro porque se colocan en los espacios que hay en la parte superior de los paneles de jugador y las hojas de Nave. La carta del recurso ha de introducirse parcialmente bajo el panel o la hoja, de modo que sólo quede a la vista la parte de la carta donde figura el recurso.
- Si un jugador gana un recurso pero no dispone de un espacio libre donde colocarlo, puede descartar una de sus cartas a fin de dejar hueco para la nueva.
- Cuando se gana un recurso puede rechazarse, en cuyo caso se descarta sin más.
- Los recursos no pueden descartarse en cualquier momento. Un jugador sólo puede descartar un recurso cuando así se lo permita una capacidad especial o regla de juego, o bien cuando gane otro recurso y necesite descartar alguno anterior para dejar un espacio libre.

Véase también: Cargamento; Equipo; Espacio; Modificación; Presa; Rasgo; Trabajo; Tripulante.

Reemplazar

Ver “Contacto, ficha de” en la página 4.

Reputación

Todos los jugadores tienen una Reputación positiva (☉), neutral (☽) o negativa (☾) con cada una de las cuatro facciones del juego.

- La Reputación de un jugador con estas cuatro facciones se registra en su panel de jugador. Cada facción dispone de un medidor propio con una posición para cada tipo de Reputación: positiva (☉), neutral (☽) y negativa (☾).
 - La posición neutral se halla en el punto intermedio del medidor y se señala con el icono de la facción en vez del icono de Reputación neutral (☽).
- Si un jugador gana Reputación, su indicador de Reputación se desplaza una posición hacia el extremo positivo (☉).
 - Si un jugador con Reputación positiva gana más Reputación, su indicador se queda donde está (ya no puede mejorar más).
- Si un jugador pierde Reputación, su indicador de Reputación se desplaza una posición hacia el extremo negativo (☾).
 - Si un jugador con Reputación negativa pierde más Reputación, su indicador se queda donde está (ya no puede empeorar más).

- Si el atacante vence en el combate, el Tripulante se descarta y luego el jugador elige si quiere eliminar o capturar su ficha de Contacto. Si decide capturarla, coge su ficha de Contacto del suministro común situado junto al tablero y la coloca sobre su carta de Presa.
- Si el atacante pierde el combate, debe descartar ese Tripulante de su hoja de Nave y colocar su ficha de Contacto boca arriba en el planeta más **cercano** que tenga una casilla libre para fichas de Contacto (ignorando su categoría).
- Durante este combate, el jugador no podrá utilizar las habilidades ni las capacidades de ese Tripulante.
- Si el jugador actual tiene una Presa y está en la misma casilla que otro jugador que posee el Tripulante identificado como Presa, el jugador actual puede librar un combate contra ese Tripulante como si utilizase una capacidad de “Encuentro”. El propietario del Tripulante identificado como Presa puede optar por protegerlo. Si decide hacerlo, el jugador actual deberá librar un combate contra el otro jugador en vez de contra su Tripulante.
 - Si el propietario del Tripulante decide protegerlo, se librá un combate terrestre si los jugadores se hallan en un planeta, o bien un combate espacial si los jugadores no están en un planeta.
 - Si el defensor pierde el combate, su Tripulante se descarta y el jugador actual elige entre eliminar o capturar la ficha de Contacto del Tripulante.
 - Si el propietario del Tripulante prefiere no protegerlo, el jugador que se sienta a la izquierda del jugador actual tira los dados por el Tripulante para librar un combate de Presa siguiendo el procedimiento habitual.

Véase también: Combate; Contacto, ficha de; Encuentro, paso de; Entrega (acción); Recurso; Tripulante; Visitar el Mercado (acción).

Prueba de habilidad

Los jugadores deben poner a prueba sus habilidades cuando así lo requiere el enunciado de una carta.

- Para realizar una prueba de habilidad, el jugador **lanza dos dados** y aplica el siguiente procedimiento para determinar si la ha superado con éxito o si ha fracasado en el intento:
 - **Inexperto:** Si el jugador **no posee** la habilidad que se está poniendo a prueba, deberá sacar al menos 1 crítico (✱) en la tirada para superar dicha prueba. En caso contrario, habrá fallado la prueba.
 - **Competente:** Si el jugador posee **una vez** la habilidad que se está poniendo a prueba, deberá sacar al menos 1 crítico (✱) o 1 impacto (✱) en la tirada para superar dicha prueba. En caso contrario, habrá fallado la prueba.
 - **Experto:** Si el jugador posee **dos o más veces** la habilidad que se está poniendo a prueba, deberá sacar al menos 1 crítico (✱), 1 impacto (✱) o 1 resultado de concentración (☉) en la tirada. En caso contrario, habrá fallado la prueba.
- Las habilidades impresas en las cartas de Personaje y Tripulante de un jugador se cuentan a la hora de determinar si es inexperto, competente o experto durante una prueba de habilidad.
- Las consecuencias del éxito o el fracaso en una prueba de habilidad se describen en el enunciado de la capacidad que ha exigido dicha prueba al jugador.
 - Algunos de estos enunciados describen una consecuencia para el éxito, pero no para el fracaso. En estos casos, fallar la prueba no supone ningún perjuicio para el jugador.
 - Algunos de estos enunciados describen una consecuencia para el fracaso, pero no para el éxito. En estos casos, superar la prueba no supone ningún beneficio para el jugador.

Véase también: Dados; Encuentro, carta de; Habilidad; Personaje; Trabajo; Tripulante.

- Si se exige a un jugador “fijar” su Reputación con una facción en una posición concreta, deberá desplazar su indicador a esa posición sin importar en cuál estuviese antes.
- La Reputación que tiene un jugador con una facción específica puede determinar el apartado concreto de una carta de Encuentro que deberá resolver, permitirle moverse a través de la Patrulla de esa facción u obligarle a tener un encuentro con la Patrulla de esa facción.

Véase también: Encuentro, carta de; Encuentro, paso de; Facción; Movimiento; Patrulla.

Restaurar

Ver “Daño” en la página 5.

Retirar de la partida

Ver “Descartar” en la página 6.

Ruta

Ver “Casilla” en la página 3 y “Adyacente” en la página 2.

Secreto

Los Secretos son capacidades especiales ocultas que los jugadores pueden obtener en algunas cartas de Encuentro.

- Cuando un jugador roba una carta de Encuentro y el apartado que ha de resolver contiene un Secreto, debe coger la carta y colocarla boca abajo en su zona de juego.
 - Los Secretos se presentan del revés para que los jugadores no los lean en voz alta por error.
- En el enunciado de cada Secreto se explica cuándo y cómo ha de resolverse. Cuando un jugador resuelve un Secreto, debe leer la carta en voz alta y mostrarla.
- Los jugadores pueden revelar tanta información sobre sus Secretos como deseen; no obstante, está prohibido enseñar la carta a los demás jugadores, leer su enunciado en voz alta o entregar la carta a otro jugador.
- Cada jugador puede consultar sus propios Secretos en cualquier momento.
- Cuando un jugador es derrotado, debe descartar todos sus Secretos. Estas cartas se colocan en la parte inferior de su correspondiente mazo de Encuentro sin mostrarlas a los demás jugadores.

Véase también: Acción, paso de; Encuentro, carta de.

Tablero


El tablero está formado por una serie de piezas (módulos y límites) que representan diversos planetas de la galaxia de *Star Wars*.

- Las instrucciones de preparación de la partida introductoria contienen una ilustración de un tablero de juego predeterminado; no obstante, los jugadores pueden seguir las reglas descritas en el recuadro de la página 16 de este mismo cuaderno para montar un tablero de juego aleatorio.

Véase también: Adyacente; Casilla; Movimiento.

Trabajo

Un Trabajo es un tipo de recurso que los jugadores pueden resolver durante su paso de Encuentro si se hallan en una localización concreta.

- Normalmente los jugadores obtienen Trabajos comprándolos del mazo de Mercado . Sin embargo, algunos Personajes empiezan la partida con un Trabajo.
 - Si una carta de Trabajo tiene un precio de “0”, puede comprarse gratis.

- No se pueden efectuar trueques con Trabajos.
- Cuando un jugador gana un Trabajo, lo sitúa en un espacio de “Trabajo” que esté libre en su panel de jugador o su hoja de Nave.
 - El jugador puede descartar una carta de un espacio de “Trabajo” a fin de dejar hueco para el nuevo Trabajo que ha obtenido.
- Si un jugador está en un planeta designado como “Destino” de un Trabajo, puede intentar completar dicho Trabajo resolviendo su enunciado.
- Muchos Trabajos precisan que el jugador resuelva una carta del Banco de Datos. Estas cartas suelen exigir que el jugador lleve a cabo una serie de pruebas de habilidad.
 - Encima del nombre de cada Trabajo se enumeran las habilidades que el jugador deberá poner a prueba al resolver ese Trabajo. Si es indispensable que el jugador supere con éxito alguna de estas pruebas, el nombre de la habilidad aparecerá escrito en cursiva.
 - El jugador puede leer todos los apartados de la carta del Banco de Datos que esté resolviendo, pero se recomienda leer únicamente la parte que se esté resolviendo para no adelantar acontecimientos.
- Cuando en un texto de reglas se utilice la expresión “completa este Trabajo”, el jugador obtiene la recompensa indicada en el enunciado “Recompensa” de esa carta. En dicho enunciado se especificará si el Trabajo ha de descartarse o retirarse de la partida.
- Cuando en un texto de reglas se utilice la expresión “el Trabajo fracasa”, el jugador deja de resolver el Trabajo, descarta la carta del Banco de Datos y conserva la carta de Trabajo.
 - Si un jugador es derrotado mientras resuelve un Trabajo, éste fracasa.

Véase también: Banco de Datos; Descartar; Fama; Recurso; Visitar el Mercado (acción).

Tripulante

Un Tripulante es un tipo de recurso que proporciona habilidades y capacidades adicionales a los jugadores.

- Los jugadores suelen conseguir Tripulantes resolviendo encuentros con fichas de Contacto.
- Cuando un jugador gana un Tripulante, lo sitúa en un espacio de “Tripulante” que esté libre en su hoja de Nave.
 - El jugador puede descartar otra carta que esté en un espacio de “Tripulante” a fin de dejar hueco para el nuevo Tripulante que ha obtenido.
 - Cuando un jugador gana un Tripulante, puede optar por descartarlo en vez de colocarlo en un espacio de “Tripulante”.
- Si un jugador descarta un Tripulante de su hoja de Nave, la carta se devuelve a su mazo. Si el Tripulante tiene asociada una ficha de Contacto, ésta se coloca boca arriba en el planeta más cercano a ese jugador que tenga una casilla para Contactos libre (ignorando su categoría).
 - Si hay más de un planeta que cumpla este requisito (son los más cercanos y están a la misma distancia), el jugador puede elegir en cuál de ellos colocar la ficha de Contacto.
- Mientras un jugador tenga una carta de Tripulante, dispone de todas las habilidades que haya en esa carta. Si el jugador descarta un Tripulante, pierde las habilidades que haya en su carta.
 - Si alguna capacidad requiere que un jugador “tenga una habilidad”, se tendrán en cuenta las habilidades de su carta de Personaje y también las que figuren en sus cartas de Tripulante.

- Los Tripulantes de un jugador se consideran situados en su misma casilla.
 - Si hay otros jugadores en esa casilla, sus Tripulantes también están en esa casilla.

Véase también: Banco de Datos; Contacto, ficha de; Descartar; Habilidad; Presa; Prueba de habilidad; Recurso.

Trueque

Ver “Visitar el Mercado (acción)” en la página 15.

Turno

En el transcurso de una partida de *El Borde Exterior*, los jugadores resuelven turnos individuales en el sentido de las agujas del reloj hasta que uno de ellos gana la partida.

- Durante su propio turno, un jugador ha de resolver los siguientes pasos en el orden establecido:
 - Planificación
 - Acción
 - Encuentro
- Si algún efecto finaliza el turno de un jugador, éste no podrá utilizar ninguna de sus capacidades, realizar acciones ni resolver los restantes pasos de su turno.
- Cuando un jugador termina de resolver los tres pasos de su turno, éste finaliza y se procede con el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

Véase también: Acción, paso de; Encuentro, paso de; Planificación, paso de.

Visitar el Mercado (acción)

Si el jugador actual se halla en un planeta durante su paso de Acción, puede realizar una acción de visitar el Mercado para comprar un recurso de un mazo de Mercado.

Para llevar a cabo esta acción, el jugador actual ha de resolver el siguiente procedimiento:

- Descartar una carta:** El jugador actual puede descartar la primera carta de la parte superior de cualquier mazo de Mercado de su elección.
 - Para descartar una carta, el jugador coge la primera carta de cualquier mazo de Mercado (la que está mostrada) y la coloca boca abajo en la parte inferior de ese mazo. Luego ha de mostrar la primera carta de ese mismo mazo y dejarla encima boca arriba.
- Comprar una carta:** El jugador actual puede comprar la primera carta de un mazo de Mercado de su elección. Después de comprar una carta de un mazo de Mercado, el jugador ha de mostrar la primera carta de ese mazo. Si aparece un icono de movimiento de Patrulla en la carta recién mostrada, el jugador deberá mover esa Patrulla.

Compras

Para comprar una carta, un jugador debe gastar tantos Créditos como su precio.

- Si el jugador compra un recurso, obtiene la carta y debe colocarla en un espacio libre de su panel de jugador o su hoja de Nave que esté reservado para ese tipo de recurso (por ejemplo, un Cargamento debe colocarse en un espacio de “Cargamento”).
 - Si el jugador no dispone de un espacio libre para el tipo de recurso que desea comprar, puede descartar otra de sus cartas a fin de dejar hueco para la nueva.

- Cuando un jugador compra una Nave, su carta de Mercado se retira de la partida (tal y como se indica en la propia carta). A continuación sustituye su hoja de Nave por la hoja de Nave correspondiente a la que acaba de comprar.

- Las fichas de Daño que haya sobre su anterior hoja de Nave se retiran sin más efecto.
- La anterior hoja de Nave se devuelve al suministro de hojas de Nave disponibles. Si esa Nave tiene una carta de Mercado propia, esa carta **no se devuelve** al mazo de Mercado.
- Si un jugador compra una Nave que no tiene suficientes espacios para todos sus recursos, deberá descartar recursos de su elección hasta que todos ellos hayan sido descartados o colocados en un espacio apropiado.

- Después de comprar una carta de un mazo de Mercado, el jugador debe mostrar la primera carta de ese mazo. Si en ella aparece un icono de movimiento de Patrulla, el jugador deberá mover esa Patrulla.

Trueques

Al comprar una carta de un mazo de Mercado, un jugador puede efectuar un trueque utilizando los recursos que posee actualmente para reducir el precio de la carta que desea comprar.

- Para llevar a cabo un trueque, el jugador descarta uno o varios recursos de su panel de jugador o su hoja de Nave para reducir el precio de la carta que desea comprar en una suma equivalente al precio combinado de las cartas descartadas.
 - Algunos recursos, como los que aparecen en las cartas de Encuentro, no tienen un precio definido y por tanto no pueden utilizarse en trueques.
 - No se pueden descartar Presas, Trabajos ni Tripulantes para efectuar trueques.
- Un jugador puede efectuar un trueque siempre que compre cartas de un mazo de Mercado, tanto si está realizando una acción para visitar el Mercado como si la compra se lleva a cabo mediante algún otro efecto de juego.
 - No se pueden hacer trueques para pagar otros efectos (por ejemplo, para ganar un recurso proporcionado por una carta de Encuentro).
- Un jugador no recibe cambio si realiza un trueque con cartas cuyo valor en Créditos exceda el precio de la carta que ha comprado.

Por ejemplo, si un jugador descarta un Cañón de iones que vale 5.000 Créditos para comprar una Computadora de selección de blancos que cuesta 2.000 Créditos, no recibirá los 3.000 Créditos que sobran del trueque.
- Algunas capacidades pueden permitir expresamente que un jugador realice un trueque al gastar Créditos para pagar el coste de un efecto de juego. Aparte de no poder comprar nada de un mazo de Mercado, estas capacidades están sujetas a todas las demás reglas pertinentes a los trueques.
- Cuando un jugador compra una Nave nueva, debe presentar la anterior como parte de un trueque y luego devolverla al suministro de Naves disponibles.
 - No se pueden ofrecer Naves como parte de un trueque para comprar recursos, únicamente para comprar Naves nuevas.
 - Un jugador puede realizar un trueque (y debe hacerlo ofreciendo su Nave actual) al resolver la carta “Nave de segunda mano” del mazo de Mercado ♠.

Véase también: Créditos; Mercado, mazos de; Nave; Patrulla; Recurso; Turno.

APÉNDICE 1: PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para preparar una partida de *El Borde Exterior*, los jugadores han de completar el procedimiento descrito en esta sección en el orden establecido. Para jugar en solitario es preciso aplicar reglas adicionales (ver “Reglas para jugar en solitario” en la página 18 de este mismo cuaderno).

1. Montar el tablero: Conecta los módulos de tablero de izquierda a derecha en el orden que se indica a continuación para montar el tablero. Si preferís configurar el tablero de forma aleatoria, seguid las instrucciones descritas en el recuadro “Tablero aleatorio” de esta misma página.

- Límite con las facciones Rebelión y Sindicatos
- Módulo de Cantonica y Ord Mantell
- Módulo de Lothal y Mon Calamari
- Módulo de Kessel
- Módulo de Tatooine y Nal Hutta
- Módulo de Ryloth y Naboo
- Módulo del Anillo de Kafrene y Takodana
- Límite con las facciones Imperio y Hutts

2. Colocar las fichas de Patrulla: Organiza las fichas de Patrulla según su nivel (el número de puntos blancos que tienen en el reverso). Sitúa cada ficha de nivel 1 boca arriba en el punto de ruta (el círculo amarillo) adyacente a la casilla del límite del tablero señalada con el icono de la facción correspondiente.

Las fichas de Patrulla sobrantes se agrupan boca abajo formando cuatro montones, uno de cada facción, en orden numérico según su nivel. En cada montón, la ficha de nivel 4 debe quedar en la parte inferior y la ficha de nivel 2 en la parte superior. Sitúa cada montón de fichas en la casilla del límite del tablero señalada con el icono de su facción.

3. Preparar los Contactos: Mezcla todas las fichas de Contacto boca abajo para organizarlas de manera aleatoria. Luego coloca una ficha de Contacto boca abajo en cada casilla del tablero reservada para los Contactos; asegúrate de que el color y el número de puntos que aparecen en esa casilla coincidan con los de la ficha.

4. Crear el suministro común de fichas: Separa las fichas de Créditos, Daño y Objetivo en sendos montones y colócalos al alcance de todos los jugadores.

5. Elegir Personajes: Cada jugador lanza seis dados. El jugador que obtenga mayor número de ✨ y ✨ será el jugador inicial (los empates se resuelven volviendo a tirar). Empezando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario alrededor de la mesa, cada jugador elige un Personaje y recibe los siguientes componentes:

- 1 carta del Personaje elegido, con la cara de “Objetivo personal” a la vista.
- 1 ficha de Personaje correspondiente al Personaje que ha elegido.
- 1 panel de jugador con un indicador de Fama situado en la casilla “0” del medidor de Fama.
- 4 fichas de Reputación (1 de cada facción) que se sitúan sobre los medidores de Reputación del panel de jugador, cubriendo los iconos de cada facción.
- 1 hoja de Nave de inicio, con la cara de la Nave escogida boca arriba (el Estibador G9 o el Caza estelar G-1A).
 - Los jugadores deben elegir sus Naves de inicio antes de ver las cartas del Banco de Datos con las que empiezan.
- 1 carta de referencia.

g. Fichas de Créditos (la cantidad varía). Empezando por el jugador inicial y procediendo en sentido horario, los jugadores reciben 4.000 Créditos, 6.000 Créditos, 8.000 Créditos y 10.000 Créditos, respectivamente.

6. Preparar los Personajes: Todos los jugadores completan a la vez las instrucciones descritas en la parte inferior de sus cartas de Personaje.

- Estas cartas de Personaje proporcionan a los jugadores cartas de números concretos que han de coger del Banco de Datos. Si la carta que un jugador ha cogido del Banco de Datos se identifica como “Cargamento”, debe situarse encima de su hoja de Nave, en el espacio marcado para “Cargamento”. De no ser así, la carta se coloca debajo de su panel de jugador, bajo uno de los espacios de “Trabajo o Presa”.
- Cada jugador sitúa su ficha de Personaje sobre el tablero en el planeta de inicio que aparezca indicado en la carta del Banco de Datos que acaba de robar.
- Si las instrucciones de preparación le otorgan Reputación, el jugador debe deslizar la ficha de Reputación de la facción correspondiente hasta la posición indicada (ya sea o).

7. Preparar los mazos y las hojas: Los mazos de cartas se organizan siguiendo este método:

- Separa las cartas de Mercado en seis mazos diferentes según sus reversos. Baraja cada mazo por separado y colócalos boca abajo formando una fila debajo del tablero. Luego muestra la primera carta de cada mazo y colócala boca arriba encima del mismo.
- Separa las cartas de Encuentro en siete mazos diferentes según sus reversos. Baraja cada mazo por separado y colócalos boca abajo a un lado del tablero.
- Organiza las cartas del Banco de Datos por orden numérico y sitúalo al alcance de todos los jugadores.
- Amontona todas las hojas de Nave que no se estén utilizando y apártalas a un lado.

Tablero aleatorio

Sigue estas instrucciones para jugar con un tablero de configuración aleatoria:

- Mezcla los seis módulos de tablero y apílalos boca abajo en un montón. Como no todos tienen la misma forma, se recomienda mezclarlos con los ojos cerrados.
- Dale la vuelta al módulo que ha quedado en la parte superior y conéctalo a la pieza del límite del tablero donde empiezan las Patrullas de la Rebelión y los Sindicatos.
- A continuación muestra el siguiente módulo y conéctalo al anterior. Repite este procedimiento hasta que hayas colocado todos los módulos. Finalmente, conecta al último módulo colocado la pieza del límite donde empiezan las Patrullas del Imperio y los Hutts, cerrando así el tablero.

Dada la naturaleza impredecible del tablero modular, no se considera tan equilibrado como el tablero básico que se utiliza en la partida introductoria. Dicho esto, algunos jugadores veteranos prefieren esta opción porque supone una nueva experiencia de juego en cada partida.

APÉNDICE 2: INTERPRETACIÓN DE CARTAS Y CAPACIDADES

La mayoría de las cartas poseen capacidades especiales que los jugadores pueden utilizar en diversos momentos a lo largo de la partida. El enunciado de cada capacidad explica cuándo puede utilizarse y cómo se resuelven sus efectos.

El propósito de este apéndice es ayudar a los jugadores a interpretar la terminología concreta que se utiliza en los enunciados de las capacidades, así como a resolver conflictos de simultaneidad.

Terminología

- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la expresión “no puede”, tendrá carácter absoluto y no podrá ser invalidado por otras capacidades.
- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la expresión “puede”, su efecto es opcional.
- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la palabra “luego”, deberá resolverse en primer lugar el efecto descrito antes de la palabra “luego”, seguido del efecto descrito después de esa palabra.
- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la palabra “para”, deberá resolverse por completo el efecto descrito antes de la palabra “para” a fin de poder resolverse el efecto descrito después de la palabra “para”.

Por ejemplo, si una capacidad permite a un jugador perder 1 de Reputación con los Hutts para ganar 1 de Fama, ese jugador no podrá ganar Fama si su Reputación con los Hutts ya es negativa.

- Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la palabra “y”, deberán resolverse en la medida de lo posible los efectos descritos tanto antes como después de la palabra “y”.

Por ejemplo, si una capacidad hace que un jugador gane 5.000 Créditos y pierda 1 de Reputación con la Rebelión, el jugador podrá recibir esos Créditos incluso aunque su Reputación con la Rebelión ya sea negativa.

- En el enunciado de algunas capacidades se especifica que solamente pueden utilizarse “una vez por turno”. Si un jugador puede resolver una de estas capacidades durante el turno de otro jugador, entonces podrá usarla una vez durante ese turno, aun cuando ya la hubiera utilizado en su propio turno.

Conflictos de simultaneidad

- Si en el enunciado de una capacidad se define un suceso concreto utilizando la palabra “después”, el efecto de esa capacidad se resolverá inmediatamente después de que se produzca el suceso descrito.
- Si en el enunciado de una capacidad se define un suceso concreto utilizando la palabra “cuando”, el efecto de esa capacidad se resolverá en el instante en que se esté produciendo el suceso descrito.
- Todo efecto que se aplique “cuando” tenga lugar un suceso determinado tendrá prioridad sobre los que se apliquen “después” de ese mismo suceso.
- Si deben resolverse varias capacidades al mismo tiempo, el jugador actual decide el orden en que se resolverán.
- Cada capacidad solamente puede resolverse una vez por cada situación en la que se cumpla la condición necesaria para su uso.

Por ejemplo, si una capacidad ha de resolverse “al comienzo del combate”, su efecto podrá resolverse una vez al principio de cada combate.

- El uso de una capacidad no puede interrumpir otras capacidades. En cada caso podrá utilizarse antes o después de que se resuelva otra capacidad, o bien de forma independiente.

Capacidades de combate

- Si una capacidad “anula” un resultado durante un combate, dicho resultado se ignora; no infligirá Daño ni tampoco se utilizará para determinar al vencedor del combate.
- Si una capacidad “convierte” un resultado en otro distinto, el resultado original se ignora; además, tampoco podrá utilizarse en ese dado ninguna capacidad que modifique su resultado original.
- Si una capacidad añade un impacto (✱) a una tirada, se considera que en esa tirada se ha lanzado un dado adicional en el que se ha obtenido un impacto (✱), pero este dado adicional no podrá volver a lanzarse.
- Si una capacidad se resuelve “al comienzo de un combate”, deberá resolverse antes de que ningún jugador lance dados para ese combate.
- Si en una capacidad se utiliza la expresión “ganas +X” seguida de un icono (🎲, 🎲, 🎲 o 🎲), el jugador añade la bonificación indicada a la correspondiente puntuación impresa en su carta de Personaje o en su hoja de Nave.

- Estas capacidades son efectos pasivos que permanecen en vigor mientras el jugador posea las cartas en las que aparecen.
- Estas capacidades pueden combinarse con otras similares para beneficiarse de un incremento aún mayor de las puntuaciones especificadas.

- Cuando el jugador que está sentado a la izquierda del jugador actual tira dados para combatir en representación de un Contacto, una Patrulla o un enemigo descrito en una carta de Trabajo o Encuentro, ese jugador no podrá utilizar ninguna de sus capacidades de combate. Por ejemplo, Lando Calrissian no puede volver a lanzar los dados de una Patrulla.

Métodos de desempate

- El jugador actual dictará los resultados de todos los empates y conflictos de simultaneidad que no se mencionen expresamente en este reglamento.

Por ejemplo, si una capacidad requiere que el jugador más famoso pierda 2.000 Créditos y hay varios jugadores empatados con la máxima puntuación de Fama, el jugador actual decide cuál de ellos pierde los Créditos.

- Si dos jugadores consiguen al mismo tiempo la cantidad necesaria de Fama para ganar la partida, el jugador empatado que tenga más Créditos será declarado ganador. Si el empate persiste, ganará la partida el jugador empatado que esté sentado más lejos del jugador que haya empezado la partida (procediendo en sentido horario).

APÉNDICE 3: REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO

El Borde Exterior puede jugarse también en solitario. Con esta variante controlas un solo Personaje como es habitual, y compites contra otro Personaje controlado por las cartas de IA (Inteligencia Artificial). En este apéndice se describen las reglas para jugar una partida en solitario.

Preparación de la partida

Los preparativos son los mismos que para una partida convencional, pero se aplican los siguientes cambios:

- Organiza todos los componentes de la IA como si fuera un jugador más.
- Tú eres el jugador inicial (no tires dados durante el paso 5). Siguiendo el procedimiento habitual, al principio de la partida tú recibes 4.000 Créditos y la IA recibe 6.000 Créditos.
- Después de elegir tu Personaje, escoge también el Personaje contra el que vas a jugar. Tiene que ser un Personaje que empiece la partida con la carta 91 ó 92 del Banco de Datos.
- La IA empieza la partida con el Estibador G9 como Nave de inicio.
- Sigue las instrucciones de preparación descritas en la carta de Personaje controlada por la IA (paso 6). Luego coloca una ficha de Objetivo en el destino que figure en su carta de Trabajo o de Cargamento (ver “Objetivos de la IA” a la derecha).
- Baraja las cartas de IA formando un mazo y sitúalo boca abajo junto a la carta de Personaje controlada por la IA.

Cómo jugar

Durante la partida, resuelve tu turno con normalidad. Al final de cada uno de tus turnos, la IA jugará un turno propio. Para resolver este turno de la IA basta con robar la primera carta del mazo de IA y seguir sus instrucciones de arriba abajo. La IA nunca resuelve cartas de Encuentro.

Algunos apartados de las cartas de IA requieren hacer “lo primero que se aplique”. Esto significa que la IA debe resolver la primera opción si es posible. Si dicha opción no tuviera ningún efecto o no se pudiera resolver (por ejemplo, si ninguno de los componentes de la IA ha sufrido Daños que puedan restaurarse), entonces se resuelve la opción siguiente. Si la IA no puede resolver ninguna de las opciones descritas, no hará nada.

Algunos apartados de las cartas de IA requieren hacer “todo lo que se aplique”. Esto significa que la IA debe resolver todas las opciones de ese apartado en el orden en que se enumeran. Las opciones que no tengan ningún efecto o que no se puedan resolver se omiten sin más.

Una vez que la carta se haya resuelto, se descarta colocándola boca abajo en la parte inferior del mazo de IA. Las reglas concernientes a la interpretación de las cartas de IA se describen en las secciones siguientes.

Si consigues 10 puntos de Fama antes de que lo haga la IA, ganas la partida. Si la IA consigue 10 puntos de Fama antes que tú, pierdes la partida.

Cartas y Créditos de la IA

Debes llevar la cuenta de la Fama, los Créditos y las cartas de la IA como si se tratase de un jugador real (por ejemplo, debes encargarte de colocar sus cartas de Cargamento en espacios de Cargamento de su hoja de Nave).

La IA **no utiliza las capacidades de sus cartas**, a excepción de aquellas que aumenten las puntuaciones de su Nave o Personaje (por ejemplo, “Ganas +1 🎯”). Tampoco completa objetivos personales ni objetivos de Nave.

Objetivos de la IA

La IA utiliza fichas de Objetivo para señalar los planetas en los que puede entregar Cargamentos o completar Trabajos. Estas fichas se usan para determinar adónde se moverá la IA durante su turno (ver más adelante).

La primera ficha de Objetivo de la IA se coloca durante la preparación de la partida en el planeta de destino del Cargamento o Trabajo con el que empieza.

Cuando la IA entrega un Cargamento o completa un Trabajo en un planeta, se retira 1 ficha de Objetivo de ese planeta.

Movimiento de la IA

Cuando la IA deba moverse, desplaza su ficha de Personaje por el tablero tantas casillas como la puntuación de Hiperimpulsor (🚀) de su Nave. Siempre se moverá hacia la ficha de Objetivo más cercana que haya sobre el tablero. Si ya hay una ficha de Objetivo en su misma casilla, no se moverá.

Si la IA puede recorrer varias rutas distintas hacia una misma ficha de Objetivo, se moverá en la dirección que la sitúe más cerca de esa ficha. Al igual que un jugador real, deberá detenerse si entra en una casilla ocupada por una Patrulla de una facción con la que no tenga una Reputación positiva (👤).

- A diferencia de un jugador real, la IA sí puede moverse a través del Maelstrom como si fuese un punto de ruta corriente.
- La IA no escogerá una ruta más larga para evitar Patrullas. Si la casilla más cercana a su objetivo está ocupada por una Patrulla, se moverá igualmente en esa dirección, aun cuando tenga una Reputación negativa (👤) con la facción de esa Patrulla.
- Si la IA puede recorrer dos rutas diferentes, y ambas la dejan a la misma distancia de su objetivo, la IA optará por: 1) la ruta que esté libre de Patrullas que pudieran obstaculizar su movimiento, y 2) si no hay Patrullas que interrumpan su movimiento, se detendrá en la casilla equidistante que sea un planeta. Si ambas casillas son planetas, se escoge una de ellas al azar (arrojando una moneda al aire, por ejemplo).

Importante: Si el movimiento de la IA termina en un punto de ruta después de haber recorrido tantas casillas como su puntuación de Hiperimpulsor (🚀), se moverá una o dos casillas menos si con ello puede terminar su movimiento en un planeta.




- Si la IA puede terminar su movimiento en un planeta moviéndose una casilla menos, y también puede terminar su movimiento en un planeta moviéndose dos casillas menos, entonces se moverá una casilla menos.

Compras de la IA

La mayoría de las cartas de IA le permiten comprar una carta. En todos los casos se especificará el mazo de Mercado del cual comprará dicha carta (por ejemplo, “compra 🎯”). La IA solamente puede comprar cartas si está en un planeta.

Para efectuar una compra, la IA debe completar el siguiente procedimiento:

1. Antes de comprar nada, la IA descartará la primera carta del mazo especificado (la que está boca arriba) si se cumple alguna de estas condiciones:
 - La carta no se puede comprar en el planeta que ocupa actualmente la IA.
 - La IA no dispone de suficientes Créditos para comprar esa carta. Pese a ello descartará igualmente la primera carta del mazo, aun cuando no tenga suficientes Créditos para permitirse ninguna otra carta del mazo.

- La IA no dispone de espacios libres en los que colocar esa carta. Pese a ello descartará igualmente la primera carta del mazo, aun cuando en él no haya ninguna carta que se pueda colocar en un espacio diferente.
 - La IA tiene que comprar del mazo de Mercado  y la primera carta del mismo **no cuesta** más que su Nave actual.
- 2.** La IA gastará los Créditos necesarios para comprar la primera carta de ese mazo de Mercado, y después se sitúa esa carta en un espacio que esté libre.
- Si no dispone de un espacio libre para la primera carta del mazo, entonces no la comprará. La IA no descartará cartas de otros espacios a fin de dejar hueco para la nueva carta.
 - La IA debe respetar todas las restricciones indicadas en las cartas de Mercado, como por ejemplo “No puede comprarse en Kessel” o “Límite de 1 ARMADURA por Personaje”.
 - La IA comprará un recurso aunque no pueda utilizarlo (por ejemplo, una carta de Tripulante “Ayudante contratada” del mazo de Mercado ).
 - La IA nunca comprará una Nave a menos que cueste más que su Nave actual. Siempre llevará a cabo un trueque ofreciendo su Nave actual, pero nunca ofrecerá recursos como parte del trueque.
 - Si la IA compra la carta “Nave de segunda mano” del mazo de Mercado , aplicará todos los efectos de esa carta y optará por comprar la Nave más cara que se pueda permitir (si hay varias, se elige una al azar).
- 3.** Después de que la IA haya comprado una carta, se muestra la primera carta de ese mazo de Mercado y se resuelven los iconos de movimiento de Patrulla que aparezcan en ella, desplazando dicha Patrulla hacia la ficha de Personaje de la IA.
- A diferencia del procedimiento empleado por los jugadores para mover las Patrullas, la IA siempre moverá una Patrulla hacia su propia ficha de Personaje siguiendo la ruta más corta posible.

Trabajos y Cargamentos

Algunas cartas permiten a la IA completar Trabajos. Para ello basta con resolver el apartado de “Recompensa” de la carta de Trabajo (la IA gana o pierde la Reputación, Fama y Créditos indicados). La IA no robará una carta de Banco de Datos **y** tampoco realizará ninguna prueba de habilidad.

Algunas cartas permiten a la IA entregar un Cargamento en su planeta de destino. Si se da el caso, basta con resolver el apartado de “Recompensa” de esa carta de Cargamento y luego se descarta dicha carta. Si la IA transporta varios Cargamentos con un mismo destino, todos ellos se entregan a la vez.

Cuando la IA entrega un Cargamento **ILEGAL**, se ignora toda instrucción de esa carta que requiera lanzar un dado. Sin embargo, algunas cartas de IA le infligen Daño al entregar un Cargamento **ILEGAL**.

Tripulantes de la IA

Algunas cartas permiten a la IA usar fichas de Contacto para conseguir Tripulantes. En estos casos la IA seguirá las reglas habituales concernientes a los Tripulantes, con la salvedad de que no resolverá en su totalidad las cartas del Banco de Datos asociadas a esas fichas de Contacto. En vez de eso, robará la carta del Banco de Datos **y**, si aparece un Tripulante en ella, colocará dicho Tripulante en un espacio libre de su hoja de Nave.

- La IA no gastará Créditos, realizará pruebas de habilidad ni resolverá los efectos del Banco de Datos.
- Si la IA no dispone de espacios libres para el Tripulante, descartará al azar uno de sus Tripulantes a fin de dejar hueco para la nueva carta (se aplican las reglas habituales para el descarte de Tripulantes).

- Si en la carta del Banco de Datos no aparece un Tripulante, se descarta sin más y se devuelve al mazo.
- Las cartas de IA siempre requerirán que se muestren fichas de Contacto que estén **boca abajo**. No obstante, si no hubiera ninguna ficha de Contacto boca abajo en el planeta, la IA resolverá la ficha de Contacto de categoría más baja (es decir, con el menor número de puntitos) que haya boca arriba en ese planeta.
 - Si hay dos fichas de Contacto de la misma categoría boca abajo o boca arriba en ese planeta, la IA resolverá la que esté situada en el extremo izquierdo.
- La IA no protegerá a sus Tripulante contra el uso de cartas de Presa.

Decisiones de la IA

Si alguna de tus capacidades obliga a la IA a tomar una decisión (por ejemplo, algunas cartas de Encuentro permiten a los jugadores realizar apuestas), la IA optará por no participar siempre que le resulte posible. Si la IA se ve obligada a tomar una decisión forzosa (como al aplicar las instrucciones de preparación de Lando Calrissian), su decisión se tomará al azar (por ejemplo, cogiendo un puñado de fichas y seleccionando una de ellas sin mirar).

Aclaraciones

- La IA debe obedecer todas las reglas que se apliquen a los jugadores reales, a menos que se especifique lo contrario en este apéndice.
- Si la IA es derrotada durante su turno, no resolverá ninguna de las opciones que queden en su carta de IA. En vez de eso terminará de resolver la opción que estuviese resolviendo en el momento de su derrota, y acto seguido su turno se dará por finalizado.
- Durante los combates, tú deberás lanzar los dados por tu adversario (ya que no hay más jugadores presentes). Asegúrate de contabilizar el Daño de cada tirada por separado y de completar todos los pasos del combate en el orden necesario.
- Si un Trabajo te permite resolver la carta nº 40 del Banco de Datos, la IA podría verse obligada a realizar una prueba de habilidad. En este caso deberás lanzar los dados por la IA y resolver la prueba de habilidad siguiendo las reglas habituales.
 - Si alguna de estas cartas obliga a la IA a tomar una decisión, ésta deberá tomarse al azar siguiendo el método descrito en la sección “Decisiones de la IA” (ver más arriba).

Modalidad de juego experto

Los jugadores más experimentados pueden considerar que la IA no constituye un reto a su altura. Esto puede compensarse haciendo que la IA empiece la partida con varios puntos de Fama de ventaja. ¡Cuanta más Fama tenga la IA al principio de la partida, más prestigiosa será tu victoria!

También puedes enfrentarte a la IA jugando con la regla de partidas más largas (es decir, que necesitaréis 12 puntos de Fama para ganar la partida). Por lo general esto no supone una complicación adicional, pero sí que puede facilitar tu victoria.

ÍNDICE ALFABÉTICO

A	
Acción, capacidad de	<i>ver</i> Acción, paso de
Acción, paso de	2
Adversario	2
Adyacente	2
Aparición	<i>ver</i> Patrulla
B	
Banco de Datos	2
C	
Capacidades	<i>ver</i> Interpretación de cartas y capacidades
Capturar	<i>ver</i> Presa
Cara vacía	<i>ver</i> Datos
Cargamento	3
Casco	<i>ver</i> Daño, Nave
Casilla	3
Categoría	<i>ver</i> Contacto, ficha de
Combate	3
Combate espacial	<i>ver</i> Combate
Combate terrestre	<i>ver</i> Combate
Combate, capacidades	4
Combate, procedimiento	4
Comprar	4
Comprar cartas	<i>ver</i> Visitar el Mercado (acción)
Concentración	<i>ver</i> Datos
Contacto, ficha de	4
Créditos	5
Crítico	<i>ver</i> Datos
D	
Dados	5
Daño	5
Derrota	5
Descartar	6
Desempate	17
Droide	6
E	
Eliminar	<i>ver</i> Patrulla, Presa
Empates	<i>ver</i> Desempate
Encuentro con un Contacto	7
Encuentro con una Patrulla	7
Encuentro en una casilla	7
Encuentro, carta de	6
Encuentro, paso de	6
Entrega (acción)	7
Equipo	8
Espacio	8
F	
Facción	8
Fama	8
G	
Ganar la partida	<i>ver</i> Fama
Gastar	<i>ver</i> Créditos
H	
Habilidad	
Hacia	<i>ver</i> Más cercano
Hiperimpulsor	<i>ver</i> Movimiento, Nave
Hutts	<i>ver</i> Facciones, Reputación
I	
IA, cartas de	18
Impacto	<i>ver</i> Datos
Imperio	<i>ver</i> Facciones, Reputación
Intercambio (acción)	9
Interpretación de cartas y capacidades	17
J	
Juego en solitario	18
Jugador actual	9
Jugadores y personajes	2
L	
Limitación de componentes	2
Lujos (mazo de Mercado)	9
M	
Maelstrom	9
Más cercano	9
Mercado, mazos de	10
Modificación	10
Movimiento	10
Movimiento de Patrullas	11
N	
Nave	10
No puede	<i>ver</i> Terminología
O	
Objetivo	11
Objetivo de Nave	<i>ver</i> Objetivos
Objetivo personal	<i>ver</i> Objetivos
P	
Partidas más largas	<i>ver</i> Fama
Patrulla	11
Personaje	12
Planeta	<i>ver</i> Casilla
Planificación, paso de	12
Preparación de la partida	16
Presa	12
Prueba de habilidad	13
Punto de ruta	<i>ver</i> Casilla
R	
Rasgo	13
Rebelión	<i>ver</i> Facciones, Reputación
Recurso	13
Reemplazar	13
Reglas de oro	2
Reputación	13
Resolver Presas	12
Retirar de la partida	<i>ver</i> Descartar
Ruta	<i>ver</i> Adyacente, Casilla
S	
Secreto	14
Sindicatos	<i>ver</i> Facciones, Reputación
T	
Tablero	14
Terminología	17
Trabajo	14
Tripulante	14
Trueque	15
Turno	15
V	
Vida	<i>ver</i> Daño, Personaje
Visitar el Mercado (acción)	15