

# STAR WARS™

## EL BORDE EXTERIOR™

### ASUNTOS PENDIENTES

#### EXPANSIÓN

### INTRODUCCIÓN

*“Ah, la de historias que podría contar. Y muchas de ellas ciertas.” —Hondo Ohnaka*

**Asuntos pendientes** contiene nuevas cartas de Personaje, Equipo, Nave, Trabajo, Cargamento y Tripulante para todo aspirante a contrabandista y cazarrecompensas, así como un medio para recorrer rápidamente la galaxia atajando a través de los planetas del Núcleo. Esta expansión duplica también el tamaño de cada mazo de Encuentro para que no haya dos partidas iguales.

También se introducen dos reglas de juego opcionales: favores y ambiciones. Los favores permiten a los jugadores ayudarse

mutuamente de diversas maneras, dando pie a nuevas oportunidades para la negociación y propiciando una mayor interacción entre ellos durante la partida. Las ambiciones plantean a los jugadores objetivos adicionales que deben completar para ganar la partida, orientando así sus estrategias a largo plazo.

Por último, esta expansión añade mayor variedad al juego en solitario de la caja básica incorporando la opción de competir contra personajes cazarrecompensas y añadiendo una carta de IA especial para cada Personaje. De este modo, cada adversario supondrá un desafío único.

### CONTENIDO



2 piezas de límite de Mundos del Núcleo



8 fichas de Personaje (con 8 peanas de plástico)



91 cartas de Encuentro



45 cartas de Mercado



8 cartas de Personaje



6 hojas de Nave



52 cartas de Banco de Datos



21 cartas de IA



4 cartas de referencia



8 hojas de Ambición



3 dados



4 fichas de Deuda



11 fichas de Contacto de color naranja



4 fichas de Créditos (10.000),  
4 fichas de Daño y  
12 fichas de Objetivo

## CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Antes de preparar una partida utilizando esta expansión, es preciso añadir las siguientes cartas a los mazos de la caja básica del juego:

- Cartas de Personaje
- Cartas de Encuentro (**Importante:** La carta de Encuentro nº 10 de Takodana incluida en la caja básica debe reemplazarse por la carta nº 10 incluida en esta expansión.)
- Cartas de Mercado
- Cartas de Banco de Datos

Todas las cartas de esta expansión están señaladas con el icono de *Asuntos pendientes* para distinguirlas fácilmente de las que vienen en la caja básica de *El Borde Exterior*.



Icono de la expansión

### Preparación de la partida

Cuando se usa esta expansión, deben aplicarse las siguientes modificaciones a las reglas de preparación de la partida descritas en la página 16 de la *Guía de referencia*:

- **Mundos del Núcleo:** Al disponer el tablero, utiliza las piezas de límite de los Mundos del Núcleo en vez de las que vienen en la caja básica del juego. Baraja también el mazo de Encuentro de los Mundos del Núcleo y sitúalo junto a uno de los extremos del tablero. Al colocar las Patrullas, tanto las Patrullas de la Rebelión como las de los Sindicatos empiezan en el mismo punto de ruta de la pieza del Núcleo anterior, y tanto las Patrullas de los Hutts como las del Imperio empiezan en el mismo punto de ruta de la pieza del Núcleo posterior. Cuando aparezcan nuevas Patrullas, siempre aparecerán en esas mismas casillas, respectivamente.

- **Contactos de color naranja:** Cuando haya que colocar fichas de Contacto en los planetas, mezcla las fichas de Contacto de color naranja y sitúa **una boca abajo en cada planeta** (no en casillas de Contacto). No deben colocarse estas fichas en las casillas de los Mundos del Núcleo.
- **Cartas de referencia:** Cada jugador debe coger una de las cartas de referencia que se incluyen en esta expansión. Estas cartas presentan una versión alternativa de la cara “Turno de jugador” que ha de utilizarse en lugar de las cartas de referencia de la caja básica, pero las secciones “Métodos para ganar Fama” y “Pruebas de habilidad” del reverso de las cartas básicas siguen siendo de utilidad para los jugadores.

### El Banco de Datos

Esta expansión añade un surtido de cartas nuevas al Banco de Datos. Funcionan exactamente igual que las demás, y deben añadirse al mazo respetando el orden numérico.

El número de puntos blancos que hay en el dorso de las cartas indica la cantidad de copias que hay de cada una. No obstante, las cartas añadidas con esta expansión pueden provocar que esta información resulte errónea:

- **Todos los Trabajos** tienen ahora **dos** cartas de resolución en el Banco de Datos, aun cuando algunas de estas cartas tengan un solo punto blanco en el dorso. Cuando una carta de Trabajo requiera que se resuelva una carta específica del Banco de Datos, el jugador ha de buscar ambas cartas, mezclarlas y escoger una al azar.
- Ahora hay cuatro cartas de Cargamento inicial (nº 91) y cuatro cartas de Trabajo inicial (nº 92).

## Ejemplos de colocación de Patrullas y planetas



## REGLAS DE JUEGO

“Yo no preguntaría hasta después de haberlo hecho.” —Han Solo

En las secciones siguientes se explican las reglas introducidas en esta expansión.

### Mundos del Núcleo

Esta expansión ofrece a los jugadores la opción de visitar los Mundos del Núcleo e incluso atajar por ellos para alcanzar el extremo opuesto de la galaxia. Esto se consigue resolviendo un encuentro en una de las dos casillas de los Mundos del Núcleo; el Núcleo anterior o el Núcleo posterior. Cada una de estas casillas se representa mediante una pieza en el límite del tablero.



Mundos del Núcleo

Cada una de estas casillas se considera un **planeta** en lo que respecta a todos los efectos de juego. Los jugadores pueden desplazarse a estas casillas, **visitar el Mercado** en ellas y tener encuentros como en cualquier otro planeta.

### Encuentros en los Mundos del Núcleo

Ambas casillas de los Mundos del Núcleo comparten un mismo mazo de Encuentro. Las cartas de este mazo representan las peripecias que viven los jugadores cuando visitan o atraviesan la región galáctica de los Mundos del Núcleo. Atajar por esta región puede resultar peligroso, especialmente para los jugadores que tengan una Reputación negativa con el Imperio.

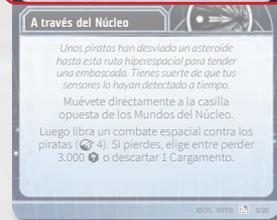
Durante su turno, un jugador que decida tener un encuentro en su casilla estando en una casilla de los Mundos del Núcleo debe robar la primera carta del mazo de Encuentro de los Mundos del Núcleo y resolverla.

**Antes de robar una carta de Encuentro de los Mundos del Núcleo, el jugador debe declarar si pretende viajar al extremo opuesto de la galaxia.** En caso afirmativo, ha de resolver la sección “A través del Núcleo” de la carta de Encuentro.

Si no tiene intención de cruzar al otro extremo, o si no declara que pretende hacerlo, el jugador ha de resolver la sección “Mundos del Núcleo” de la carta de Encuentro.



Encuentro a través del Núcleo



Encuentro en los Mundos del Núcleo

La sección “A través del Núcleo” de la carta de Encuentro de los Mundos del Núcleo proporciona a los jugadores un medio para desplazarse directamente a la casilla de los Mundos del Núcleo del otro extremo de la galaxia, siempre y cuando se cumplan los requisitos de la carta. Puede resultar bastante difícil cumplir dichos requisitos si el jugador posee una Reputación negativa con el Imperio. Cuando una carta indique al jugador “Muévete a la casilla opuesta de los Mundos del Núcleo”, el jugador ha de trasladar su ficha de Personaje a la casilla de los Mundos del Núcleo que está en el extremo opuesto del tablero. Ambas casillas de los Mundos del Núcleo contienen sendos iconos que sirven como recordatorio de este efecto.



Icono de viaje a través del Núcleo

### Aclaraciones sobre los Mundos del Núcleo

- Un jugador que se desplaza desde una casilla de los Mundos del Núcleo hasta la opuesta mediante un encuentro “A través del Núcleo” **no ha recorrido** ninguna otra casilla durante este movimiento.
- Cuando haya que determinar al jugador, casilla o componente más cercano, **no se tendrá en cuenta** la conexión entre ambas casillas de los Mundos del Núcleo.
- Cuando haya que resolver los iconos de movimiento de Patrulla, dichas Patrullas **no podrán** moverse a través de los Mundos del Núcleo. Tampoco podrán trasladarse desde una casilla de los Mundos del Núcleo hasta la opuesta.

## Fichas de Contacto

“Si vives lo suficiente, ves los mismos ojos en diferentes personas.” —Maz Kanata

Las fichas de Contacto de color naranja representan a varios personajes emblemáticos que los jugadores pueden reclutar como Tripulantes o perseguir como Presas. Como miembros potenciales de la tripulación, sus servicios suelen ser bastante caros; como presas, la mayoría serán rivales peligrosos.



Contacto  
naranja

Durante la preparación de la partida se coloca una ficha de Contacto de color naranja en cada planeta; los jugadores pueden tener un encuentro con estas fichas del mismo modo que con las demás al visitar los planetas en los que estén situadas.

Todas las demás reglas relativas a las fichas de Contacto se aplican igualmente a las fichas de Contacto de color naranja.

## Personajes de jugadores como Contactos

Debido a la incorporación de nuevas cartas de Personaje y fichas de Contacto, cabe la posibilidad de que un jugador tenga un encuentro con una ficha de Contacto asociada a la carta de Personaje de algún jugador (incluido él mismo). Si se da el caso, el jugador debe descartar la ficha de Contacto **inmediatamente** sin resolver su carta de Banco de Datos ni librar un combate contra ella como Presa. Luego el jugador resuelve un encuentro diferente de su elección, como por ejemplo un encuentro en la casilla o con una ficha de Contacto distinta.

*Ejemplo: Chewbacca tiene un encuentro con una ficha de Contacto amarilla que está boca abajo en su casilla; al darle la vuelta, descubre que es la ficha de Chewbacca. El jugador descarta esa ficha de Contacto y opta por tener un encuentro en su casilla.*

## Personajes de jugadores como Presas

Debido a la incorporación de nuevos Personajes y Presas, cabe la posibilidad de que un jugador gane una carta de Presa que represente al Personaje de algún jugador. Como las fichas de Contacto que representan a Personajes en juego deben descartarse, un jugador que tenga una carta de Presa correspondiente al Personaje de otro jugador no podrá resolverla localizando su ficha de Contacto de la manera habitual.

En vez de eso, el jugador que tiene la Presa puede elegir, como su encuentro del turno, librar un combate contra ese Personaje si ambos están en la misma casilla. Si están en una casilla de planeta, deberán librar un combate terrestre. En caso contrario, deberán librar un combate espacial. Si el jugador que tiene la Presa **vence en el combate**, habrá resuelto la Presa con éxito y podrá cobrar su recompensa. De no ser así, se queda con la carta de Presa y puede intentar completarla en un turno posterior.

## Recompensas por jugadores como Presas

Cuando un jugador completa la caza de una Presa que es el Personaje de otro jugador, **se ignoran todas las recompensas y demás efectos enumerados en la carta de Presa**. En su lugar deberá completarse el siguiente procedimiento:

1. Ganas 5.000
2. Ganas 1 de Fama.
3. Si el jugador defensor tiene Reputación negativa () con una o varias facciones, el jugador que está resolviendo la Presa elige una de esas facciones y gana 1 de Reputación con ella.
4. Si el jugador defensor tiene Reputación positiva () con una o varias facciones, el jugador que está resolviendo la Presa elige una de esas facciones y pierde 1 de Reputación con ella.

Una vez resuelta la Presa, su carta se retira de la partida.

## Aclaraciones a las Presas como jugadores

- A diferencia de las Presas que son Contactos, un jugador no tiene la opción de capturar el Personaje de otro jugador.
- Un jugador no puede resolver una Presa si ésta es su propio Personaje. Sin embargo, sí puede quedarse con la carta de Presa correspondiente a su Personaje para evitar así que otros jugadores intenten darle caza.

## Trabajos para múltiples jugadores

Algunos de los Trabajos incluidos en esta expansión requieren la cooperación de dos jugadores para completarlos. Un jugador que tenga uno de estos Trabajos debe coincidir con otro jugador en la casilla de destino especificada para poder emprender el Trabajo. Si se plantea alguna decisión durante el Trabajo, será el jugador actual quien deba tomarla. Si **cualquiera** de los jugadores que participan en el Trabajo es derrotado durante el mismo, el Trabajo fracasa.

## Trabajos disputados

Algunos de los Trabajos incluidos en esta expansión permiten a un jugador arrebatar Créditos o recursos a otro jugador. Dichos Trabajos identifican una habilidad como “(disputa)” en su lista de habilidades; esto significa que ambos jugadores deben efectuar una prueba de esa habilidad al resolver el Trabajo. El mejor resultado posible para el jugador que ha emprendido el Trabajo consiste en superar esta prueba al tiempo que su adversario falla la suya.

## Descartes al visitar el Mercado

Durante el primer paso de una acción para visitar el Mercado (“Descartar una carta”), después de que el jugador actual descarte una carta, puede optar por descartar una segunda carta **del mismo mazo de Mercado**. Al mostrar esta segunda carta, **no se resuelve** ningún icono de movimiento de Patrulla ni de mostrar Contacto (ver a continuación).

## Iconos de mostrar Contacto

La mayoría de las cartas de Mercado de esta expansión contienen un icono de mostrar Contacto. Al igual que con los iconos de movimiento de Patrulla, el jugador actual ha de resolver este icono cuando se ponga boca arriba la carta **después de que un jugador compre o gane una carta** del Mercado.



Icono de mostrar Contacto

Cada icono de mostrar Contacto tiene asociado un intervalo numérico. Al resolver uno de estos iconos, si el número de jugadores que hay en la partida está comprendido en el intervalo del icono, el jugador actual **debe** elegir un Contacto que esté boca abajo en su planeta y ponerlo boca arriba (si es posible). **No ha de resolver un encuentro** con ese Contacto, aunque puede hacerlo igualmente durante su paso de Encuentro siguiendo el procedimiento habitual.



El icono que se muestra en la carta sólo se resolverá en partidas con tres jugadores o menos, pues el intervalo que tiene asociado es “1-3”.

## Aclaraciones al icono de mostrar Contacto

- Si un jugador pone boca arriba un Contacto que se corresponde con el Personaje de un jugador, ese Contacto se retira de la partida y se le da la vuelta a otra ficha.
- Si un jugador no está en un planeta al resolver un icono de mostrar Contacto, dicho icono no tiene ningún efecto.

## Recursos giratorios

Algunas cartas de Mercado tienen recursos distintos en los extremos. Cada una de estas cartas presenta una flecha en la esquina superior izquierda de uno de los recursos; esta flecha lo señala como el recurso inicial de la carta.



Icono de recurso inicial

Esta carta representa dos recursos.

Cuando un jugador compra o gana una de estas cartas del Mercado, debe pagar el precio del recurso inicial y colocar la carta en un espacio de tal modo que el recurso inicial quede a la vista y el otro quede oculto bajo su hoja de Nave o panel de jugador.



Cuando un jugador compra o gana un recurso giratorio, debe situarlo en un espacio de tal modo que pueda verse el icono del recurso inicial.

Las capacidades que figuran en la parte superior o inferior de la carta pueden requerir que se “gire la carta”. En tal caso, la carta se gira 180 grados para dejar a la vista el otro recurso en lugar del inicial. La carta permanece en el mismo espacio que ocupaba antes de girarse.

## Aclaraciones al uso de recursos giratorios

- Si un jugador gana un recurso giratorio de otro jugador mediante un intercambio o cualquier otro efecto de juego, esa carta debe permanecer en la misma posición al ser transferida al nuevo propietario.
- Si se descarta un recurso giratorio, debe devolverse al mazo correspondiente en la misma posición que todas las demás cartas de ese mazo.

## REGLAS OPCIONALES

En esta sección se describen las reglas opcionales de favores y ambiciones que los jugadores pueden incorporar en sus partidas, ya sea por separado o las dos a la vez. Los jugadores deben acordar antes de empezar la partida cuáles de estas reglas quieren usar.

Los favores permiten a los jugadores prestarse ayuda mutuamente, fomentando con ello la interacción y la negociación. No afectan de manera significativa a la duración de las partidas.

Las ambiciones constituyen objetivos a largo plazo que los jugadores deben cumplir para hacerse con la victoria. Esto incrementa la duración de las partidas, pero al mismo tiempo provee a cada jugador de una línea argumental para sus personajes.

### Favores

Incluso en un lugar tan implacable como el Borde Exterior, existe la posibilidad de persuadir a un rival para que te preste ayuda... por un módico precio.

#### Cómo usar los favores

Un jugador puede pedir favores a sus adversarios, incluso aunque no estén en la misma casilla. Un favor puede pedirse en cualquier momento, **excepto** después de tirar los dados para resolver un combate o prueba de habilidad. Cada jugador sólo puede beneficiarse de un favor por turno.

Pueden pedirse cuatro tipos distintos de favores:

- **Asesoramiento:** Ganas una habilidad de tu elección para la próxima prueba de habilidad que hagas en el turno actual. La habilidad elegida debe figurar entre las que posee el jugador que te concede el favor (ya sea en su carta de Personaje o en la de alguno de sus Tripulantes).
- **Estrategia de combate:** Tiras 1 dado adicional en un combate en el que participe tu Personaje o Nave.
- **Aval:** Elige una facción con la cual el jugador que te concede el favor tenga Reputación positiva (☉). Se considera que tienes Reputación positiva con la facción elegida hasta el final del turno.
- **Atajo:** Ganas +1 de Hiperimpulsor (⚡) hasta el final del turno.

Si un jugador accede a conceder un favor, el jugador que lo ha pedido se beneficia del efecto de dicho favor. Si varios jugadores se ofrecen a conceder el favor, el jugador que lo ha pedido elige cuál de esas ofertas prefiere aceptar.

### Fichas de Deuda

Las fichas de Deuda representan el compromiso de hacer un favor en el futuro a otro jugador.

Si se va a utilizar la regla opcional de los favores, durante la preparación de la partida cada jugador ha de coger la ficha de Deuda correspondiente al color de su panel de jugador.



Ficha de Deuda

Como ocurre con los Créditos, las fichas de Deuda pueden intercambiarse en cualquier momento de la partida. Incluso pueden intercambiarse fichas de Deuda que se hayan recibido de otros jugadores.

Un jugador puede beneficiarse de un favor de su elección concedido por otro jugador devolviéndole su ficha de Deuda. El jugador que recibe la ficha de Deuda está obligado a concederle el favor que le pida.

### Negociaciones

Un jugador puede ofrecer algún tipo de compensación a otros jugadores a cambio de un favor; esta compensación puede consistir en fichas de Deuda y Créditos. También se pueden ofrecer recursos (regalados o intercambiados) a otro jugador que esté situado en la misma casilla. Incluso se pueden prometer compensaciones futuras; sin embargo, un acuerdo que no pueda satisfacerse de inmediato no se considerará vinculante.

*Ejemplo: Enfys Nest ha emprendido un Trabajo que le exige una prueba de Tecnología, una habilidad que no posee. Ofrece a Dengar 2.000 ⚔ para hacer uso de su habilidad de Tecnología. Dengar le propone una contraoferta de 2.000 ⚔ más la ficha de Deuda de Enfys Nest, y ésta decide aceptar. La jugadora entrega a Dengar su ficha de Deuda y 2.000 ⚔, y a cambio gana la habilidad Tecnología para su prueba.*

### Aclaraciones a los favores

- Los jugadores no pueden pedirse favores a sí mismos.
- Los jugadores pueden dar Créditos a otros jugadores para que **no** concedan un favor a otro jugador. No obstante, estos acuerdos no son vinculantes.

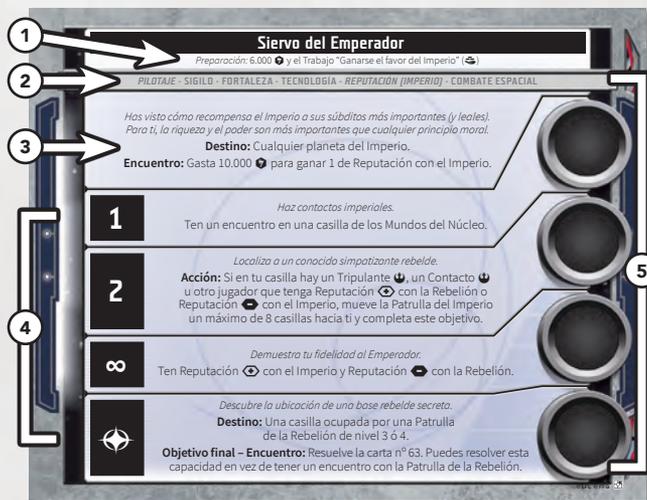
## Ambiciones

Las ambiciones proporcionan a cada jugador una vía para consolidar su posición como el individuo más famoso del Borde Exterior. Cuando se juega con esta regla opcional, los jugadores no sólo deben alcanzar la puntuación de Fama requerida para ganar la partida; también deberán cumplir una serie de objetivos.

### Contenido de una hoja de Ambición

Con esta regla opcional, cada jugador utiliza una hoja de Ambición propia. Estas hojas constan de varios apartados.

- Instrucciones de preparación:** La cantidad de Créditos y demás beneficios que recibe el jugador durante los preparativos de la partida.
- Resumen de objetivos:** Un listado de las habilidades y demás requisitos para cumplir los objetivos de la hoja.
- Capacidades:** Efectos adicionales que el jugador puede utilizar.
- Objetivos:** Los requisitos que debe cumplir el jugador para ganar la partida.
- Medidor de progresos:** En estas casillas se colocan fichas de Objetivo cada vez que se cumpla uno de los objetivos correspondientes.



### Preparación de las ambiciones

Antes de llevar a cabo los preparativos de la partida, los jugadores deben acordar un **REQUISITO DE FAMA**, que es la cantidad de Fama necesaria para ganar la partida. Las ambiciones incrementan la duración de las partidas, por lo que se recomienda un requisito de Fama de 8 puntos en vez de los 10 habituales (a menos que se prefiera jugar más tiempo).

Durante la preparación de la partida, **los jugadores no reciben Créditos iniciales**. Una vez completados los preparativos habituales, se ponen boca arriba sobre la mesa tantas hojas de Ambición como el número de jugadores **más una**, escogidas al azar.

Acto seguido, empezando por el **último jugador** y procediendo **en sentido inverso al orden de turnos**, cada jugador elige una hoja de Ambición de entre las disponibles y la sitúa junto a su panel de jugador. Cuando todos los jugadores tengan una hoja de Ambición, se retiran de la partida todas las hojas sobrantes.

Luego cada jugador sigue las instrucciones de preparación de su hoja de Ambición, que le proporcionarán Créditos iniciales y algún otro beneficio (normalmente una carta de Mercado). Estos beneficios se suman a los otorgados por las cartas de Personaje. Las hojas que proporcionan cartas de Mercado indican el mazo concreto en el que pueden encontrarse dichas cartas. Siempre que se busque en un mazo de Mercado, ha de barajarse después.

### Objetivos de las ambiciones

En cada hoja de Ambición se enumeran una serie de objetivos que el jugador debe completar para ganar la partida. Cada objetivo va precedido por uno de los siguientes caracteres, que indica el momento de la partida en el que puede completarse dicho objetivo:

- Guión (-):** Estos objetivos pueden completarse en cualquier momento.
- Número:** Estos objetivos deben completarse en sucesión. Por ejemplo, un jugador debe completar un objetivo marcado con el número "1" antes de poder completar otro objetivo marcado con el número "2".
- Infinito (∞):** Estos objetivos permanecen siempre vigentes, y sólo se consideran completados mientras se cumplan determinadas condiciones. Pueden completarse en cualquier momento, pero dejarán de estar completados si estas condiciones ya no se cumplen.
- Fama (♦):** Este **OBJETIVO FINAL** sólo puede completarse después de que el jugador haya acumulado una puntuación de Fama igual o superior al requisito de Fama **y además** haya completado todos los demás objetivos de la ambición.

Algunos de estos objetivos proporcionan al jugador una capacidad de **Encuentro** que especifica cómo ha de completarse dicho objetivo; también es posible que se indique un **Destino** concreto. El jugador debe hallarse en el destino indicado para poder resolver la capacidad de **Encuentro** de ese objetivo. Si el enunciado de esta capacidad requiere que el jugador resuelva una carta de Banco de Datos, esa carta se resuelve del mismo modo que para cualquier Trabajo. Si el jugador es derrotado mientras resuelve esa carta, habrá fracasado en el encuentro y deberá volver a intentarlo en un turno posterior.

Cuando un jugador completa un objetivo, coge una ficha de Objetivo y la sitúa en la casilla del medidor de progresos correspondiente a ese objetivo. Si se trata de un objetivo con un símbolo de infinito (∞) y el jugador deja de reunir las condiciones estipuladas, la ficha de Objetivo se retira de esa casilla del medidor de progresos.

¡Cuando un jugador tenga completados **todos** los objetivos de su hoja de Ambición **y además** haya alcanzado el requisito de Fama, habrá ganado la partida!

## REGLAS PARA JUGAR EN SOLITARIO

Para utilizar esta expansión en solitario es preciso aplicar las siguientes reglas:

- **Preparación de la partida:** Durante la preparación, se quitan las cartas “Inutilizar la red de comunicaciones”, “Quien roba a un ladrón”, “Sabotear la barcaza velera” y “Pescar al vuelo” del mazo de Mercado de Trabajos (☞). También debe quitarse la carta nº 11 del mazo de Encuentro del Anillo de Kafrene/Takodana.
- **Crear el mazo de IA:** Cada Personaje tiene una carta de IA exclusiva. Durante la preparación de la partida, escoge un Personaje contra el que jugar y prepara su mazo de IA en función de la carta de Banco de Datos con la que empiece la partida:
  - **90:** Completa las instrucciones del apartado “Preparación de la partida”, en la sección “IA cazarrecompensas como adversaria” (ver a la derecha).
  - **91 ó 92:** Baraja la carta de IA del Personaje junto con las cartas de IA de la caja básica que tienen los números 1, 2, 6, 7 y 9 en la esquina inferior derecha.
- **Mundos del Núcleo:** La IA no puede moverse a través de los Mundos del Núcleo.
- **Descartes del Mercado:** Antes de comprar una carta del Mercado, la IA puede descartar **un máximo de dos cartas** siguiendo el procedimiento del paso 1 descrito en el apartado “Compras de la IA” (página 18 de la *Guía de referencia*).
- **Cargamentos con una Patrulla como destino:** La IA no comprará Cargamentos cuyo destino sea una Patrulla.
- **Cargamentos giratorios:** Cuando la IA entrega un Cargamento que es un recurso giratorio, se gira esa carta y su ficha de Objetivo se traslada al nuevo destino.
- **Iconos de mostrar Contacto:** Cuando la IA resuelve un icono de mostrar Contacto después de comprar una carta del Mercado, se pone boca arriba la ficha de Contacto de menor categoría (es decir, la ficha que tenga menos puntitos de colores en el dorso) que haya boca abajo en su planeta. Si hay varias, se elige una al azar.
- **Personajes de jugadores como Contactos:** Si la IA muestra una ficha de Contacto que representa al Personaje de un jugador, se descarta esa ficha y se repite el efecto que haya causado la revelación de la ficha.
- **Favores:** La regla opcional de los favores no puede utilizarse cuando se juega en solitario.
- **Ambiciones:** Si se juega con esta regla opcional, la IA no utilizará una hoja de Ambición. En vez de eso, empieza la partida con 6.000 ☛ y debe obtener 2 puntos de Fama adicionales para ganar la partida. Para escoger tu hoja de Ambición, roba dos al azar y elige una de ellas.

## IA cazarrecompensas como adversaria

Ahora puedes enfrentarte a los cazarrecompensas más temibles de la galaxia en partidas de un solo jugador utilizando el nuevo mazo de IA cazarrecompensas.

### Preparación de la partida

Para preparar una partida en solitario contra un mazo de IA cazarrecompensas, sigue el procedimiento habitual de juego en solitario con las siguientes modificaciones:

- Elige un Personaje para la IA que empiece la partida con la carta nº 90 del Banco de Datos.
- Añade la carta de IA del Personaje elegido al mazo de IA cazarrecompensas (las cartas 1 a 5) y barájalo. Las cartas de IA sobrantes se devuelven a la caja del juego.
- La IA empieza con el Caza estelar G-1A como Nave de inicio.

### Cómo jugar

El mazo de IA cazarrecompensas funciona del mismo modo que el mazo de IA de la caja básica. Para resolver el turno de la IA, roba la primera carta del mazo de IA y resuelve todos sus apartados de arriba abajo.

### Cacería de Presas

Todas las cartas de IA cazarrecompensas mueven a la IA hacia una Presa designada o inician un encuentro con ella. Una **PRESA DESIGNADA** es un Personaje, Tripulante o Contacto que coincide con una de las Presas de la IA. Si la IA tiene una Presa que no se corresponde con ningún Personaje, Tripulante o Contacto que esté boca arriba sobre el tablero, se considera que la Presa designada es la ficha de Contacto más cercana que esté boca abajo y se corresponda con la categoría de esa Presa (blanca, verde, amarilla o naranja).

Si la IA posee múltiples Presas designadas, debe aplicarse la siguiente jerarquía de prioridades:

1. Personaje
2. Tripulante
3. Ficha de Contacto boca arriba de la categoría más baja (con menos puntitos de colores)
4. Ficha de Contacto boca abajo de la categoría más baja (con menos puntitos de colores)

Si hubiera varias Presas designadas con la misma prioridad, la IA se decantará por la que esté más cerca. Si hay dos Presas designadas con la misma prioridad y a la misma distancia, la IA escogerá una de ellas al azar.

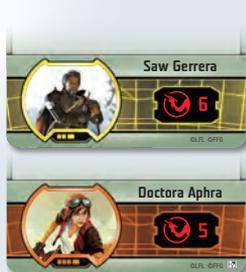
## Encuentros

El modo en que la IA resuelve un encuentro con una Presa designada se determina en función del tipo de Presa. Cada encuentro requiere que la IA resuelva una **PRESA SIN DISPUTAR** o bien una **PRESA DISPUTADA** (ver más adelante).

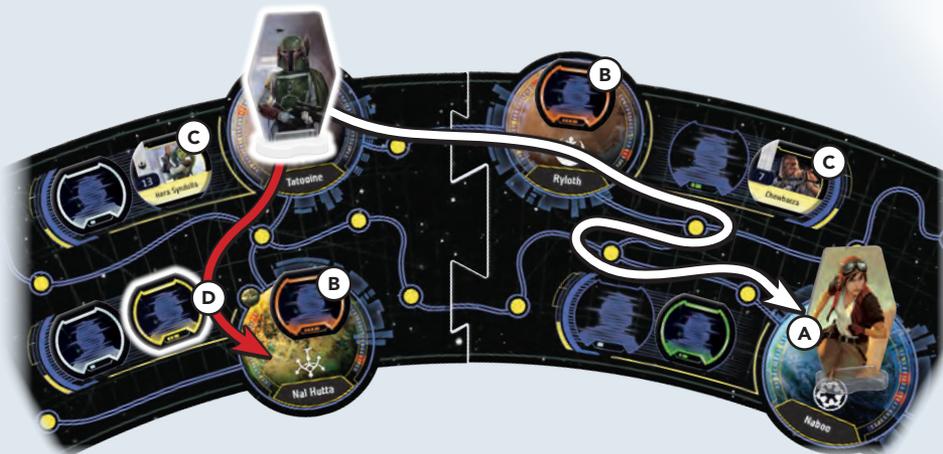
Existen tres tipos de encuentros para la IA cazarrecompensas, que deberán resolverse de las siguientes maneras:

- **Fichas de Contacto:** La IA puede tener encuentros con fichas de Contacto que estén boca arriba o boca abajo. Cuando tiene un encuentro con una ficha de Contacto que está boca abajo, la pone boca arriba: si se corresponde con una de sus Presas, se resuelve una **Presa sin disputar**. En caso contrario, el encuentro finaliza.
- **Cartas de Tripulante:** Si en la casilla ocupada por la IA hay un Tripulante que se corresponde con una de sus Presas, puede tener un encuentro con ese Tripulante. Si pertenece a otro jugador, éste puede optar por defender a su Tripulante. En tal caso, la IA resuelve una **Presa disputada**. De no ser así, se resuelve una **Presa sin disputar**.
- **Cartas de Personaje:** Si la IA está en la misma casilla que un jugador cuyo Personaje se corresponda con una de sus Presas, puede tener un encuentro con ese Personaje resolviendo una **Presa disputada**.

### Ejemplo de cacería de Presas de la IA



Cartas de Presa de Boba Fett



Boba Fett está controlado por la IA y tiene como Presas a Saw Gerrera (ficha amarilla) y la Doctora Aphra (ficha naranja). Boba Fett se halla en Tatooine cuando recibe las siguientes instrucciones: “Muévete hacia una Presa designada (Personaje, Tripulante o Contacto).”

- El jugador humano controla a la Doctora Aphra, que es una de las Presas de Boba Fett.
- Las fichas de Contacto de color naranja que están boca abajo no se corresponden con la Presa naranja “Doctora Aphra” de Boba Fett porque la Doctora Aphra es un Personaje que está en juego.

C. Las fichas de Contacto de Hera Syndulla y Chewbacca están boca arriba, y no se corresponden con la Presa amarilla de Boba Fett.

- Saw Gerrera no es un Tripulante ni una ficha de Contacto que esté boca arriba sobre el tablero, así que la ficha de Contacto amarilla que está boca abajo en Nal Hutta se corresponde con la Presa amarilla de Boba Fett.

Como los Personajes ocupan un puesto prioritario sobre las fichas de Contacto que están boca abajo, Boba Fett se mueve hacia la Doctora Aphra.

## Presas sin disputar

Para resolver una Presa sin disputar:

1. Retira de la partida el Contacto o Tripulante con el que se va a tener el encuentro.
2. La IA gana la recompensa por eliminación que figura en la carta de Presa correspondiente al Contacto o Tripulante involucrado en el encuentro, y resuelve el enunciado “Después de que ganes una recompensa de esta carta”.
3. El Personaje controlado por la IA sufre tanto Daño como la puntuación de  de la carta de Presa, o bien su Nave sufre tanto Daño como la puntuación de  de la carta de Presa.

## Presas disputadas

Para resolver una Presa disputada, la IA tiene que librar un combate contra el jugador que controle al Personaje o Tripulante correspondiente a la carta de Presa de la IA. Si ambos jugadores (el humano y la IA) se hallan en una casilla de planeta, se libra un combate terrestre. De no ser así, deberán librar un combate espacial.

Este combate se resuelve siguiendo el procedimiento habitual. La IA es el atacante, y se ignoran todas sus capacidades salvo las que modifiquen sus puntuaciones de Combate, Vida y Casco.

Si el vencedor del combate es el defensor, la IA descarta la carta de Presa correspondiente al Personaje o Tripulante con el que se ha tenido el encuentro.

Si el vencedor del combate es la IA, se resuelve el punto correspondiente al tipo de encuentro:

- **Tripulante:** La carta del Tripulante se retira de la partida. La IA gana la recompensa por eliminación de la carta de Presa correspondiente a ese Tripulante y resuelve su enunciado “Después de que ganes una recompensa de esta carta”.
- **Personaje:** La IA gana 5.000  y 1 de Fama, sea cual sea la recompensa ofrecida por la carta de Presa. Dicha carta se retira de la partida. Luego la IA gana o pierde Reputación en función de las siguientes condiciones:
  - Si el jugador defensor tenía Reputación negativa () con una o varias facciones, la IA gana 1 de Reputación con una de esas facciones. La elección se deja en tus manos, pero en la medida de lo posible has de escoger una facción con la que la IA no tenga Reputación positiva.
  - Si el jugador defensor tenía Reputación positiva () con una o varias facciones, la IA pierde 1 de Reputación con una de esas facciones (elegida por ti).

## Ejemplo de Presa sin disputar



1. La IA, que controla a Boba Fett, tiene a “Ahsoka Tano” como Presa y se halla en posición de resolver un encuentro con la ficha de Contacto de Ahsoka Tano en Tatooine.
2. Boba Fett resuelve la Presa retirando de la partida la ficha de Contacto de Ahsoka Tano.
3. Boba Fett gana la recompensa por eliminación de la carta de Presa.
4. Boba Fett resuelve el enunciado “Después de que ganes una recompensa de esta carta” que figura en la carta de Presa: pierde 1 de Reputación con la Rebelión y luego retira la carta de Presa de la partida.
5. Boba Fett sufre tanto Daño como la puntuación de  de la carta de Presa y es derrotado, lo que le provoca la pérdida de 3.000 .

## Aclaraciones a la IA cazarrecompensas

- La IA no puede comprar la carta de Trabajo “Se busca” ni tampoco la carta “Proveedor de información” del mazo de Mercado de Presas. Cuando deba comprar una carta del mazo de Mercado de Presas, la IA descartará estas cartas siempre que estén en la parte superior del mazo.
- Cuando la IA tenga que resolver un icono de mostrar Contacto después de comprar una carta, deberá mostrar en la medida de lo posible un Contacto que se corresponda con la categoría de una de sus Presas.
- Si una capacidad de la IA muestra un Contacto que se corresponde con un Personaje que está en juego, se descarta ese Contacto y se repite el efecto que lo ha mostrado (si es posible).
- La IA no puede proteger a sus Tripulantes.
- Cuando la IA descarta la primera carta del mazo de Mercado ☒ y gana Créditos, no está comprando esa carta de Cargamento, y por tanto no se resuelve ninguno de los iconos que haya en la carta siguiente.

## Jugar contra múltiples IA

Esta expansión te permite jugar en solitario contra múltiples adversarios controlados por la IA. Para ello hay que completar los preparativos de una partida contra un Personaje cazarrecompensas (empieza con la carta de Banco de Datos nº 90) y otro Personaje que no sea cazarrecompensas (empieza con la carta de Banco de Datos nº 91 ó 92), y luego se determina al azar una secuencia de turnos para dichos jugadores (tú sigues siendo el jugador inicial). El Personaje controlado por la IA que vaya primero en la secuencia de turnos empieza la partida con 6.000 , y el otro empieza con 8.000 .

Durante la partida, los turnos de cada adversario controlado por la IA se resuelven por separado robando cartas de IA del mazo correspondiente (el mazo de IA cazarrecompensas para el Personaje cazarrecompensas, y el mazo de IA de la caja básica para el otro Personaje). Los Créditos y recursos de cada Personaje controlado por la IA deben contabilizarse también por separado. Ambos Personajes de la IA compiten entre sí y contra ti para ser los primeros en alcanzar la puntuación de Fama necesaria para ganar la partida.

Después de cada uno de tus turnos, roba y resuelve una carta de IA de cada uno de los mazos de IA siguiendo el orden establecido para la secuencia de turnos. Luego juegas tú un nuevo turno.

## Ejemplo de Presa disputada



Dados de Boba Fett



Dados de la Doctora Apha

- La IA, que controla a Boba Fett, tiene como Presa a la “Doctora Apha” e inicia un encuentro con ella en Tatooine.
- Boba Fett y la Doctora Apha libran un combate terrestre. El vencedor es Boba Fett, habiendo sacado 3 puntos de Daño en sus dados frente a los 2 obtenidos por la Doctora Apha.
- Como la Doctora Apha es un Personaje controlado por un jugador, Boba Fett ignora la recompensa ofrecida por su carta de Presa; en vez de eso, gana 5.000  y 1 de Fama.



- La Doctora Apha tiene Reputación negativa con los Hutts, de modo que Boba Fett gana 1 de Reputación con los Hutts.
- La Doctora Apha tiene Reputación positiva con el Imperio, de modo que Boba Fett pierde 1 de Reputación con el Imperio.
- La carta de Presa “Doctora Apha” se retira de la partida.
- Ambos jugadores sufren los puntos de Daño que se han infligido mutuamente durante el combate.

## ACLARACIONES A ESTA EXPANSIÓN

- **“Brazo roto”, “Mensaje codificado”, “Entrega prioritaria” y “Daños estructurales”:** Cuando ganes una de estas cartas, si no tienes un espacio disponible del tipo adecuado, debes descartar otra carta para dejar libre un espacio.
- **Cad Bane:** La capacidad de Cad Bane precisa de algunas aclaraciones:
  - Cuando “ganas 1 de Fama adicional” a causa de alguna capacidad o efecto de juego, la capacidad de Cad Bane **no reduce** esa cantidad de Fama.
    - *Ejemplo: Cad Bane tiene la Modificación “Torpedos de protones” en su Nave cuando destruye una Patrulla que le otorga 1 de Fama como recompensa. Cad gana 1 de Fama por la Patrulla, más 1 de Fama adicional por los “Torpedos de protones”, y este total sólo se reduce en 1 a causa de su capacidad. Su ganancia neta es de 1 punto de Fama y 5.000.*
  - Si el enunciado de una capacidad dice “tienes X de Fama adicional”, esa Fama no se ve afectada por la capacidad de Cad Bane.
  - Si un efecto de juego reduce a 0 la recompensa ofrecida por una Presa, Trabajo o Cargamento, los Créditos que gana Cad por medio de su capacidad no se verán afectados por dicho efecto.
- **Dengar:** Si Dengar tiene la carta de Equipo “Fusil bláster IQA-11”, la capacidad de Dengar para reducir Daño se aplica en primer lugar, y si el Daño sufrido aún sigue siendo mayor que 2, la capacidad del Fusil bláster reduce ese total a 2.
- **Casillas para Contactos vacías:** Los planetas que no tienen encima una ficha de Contacto de color naranja (incluidas las casillas de los Mundos del Núcleo) se consideran casillas de Contactos vacías en lo que respecta a cualquier efecto de juego que aluda a esas casillas.
  - *Ejemplo: Maz Kanata está en la casilla del Núcleo anterior cuando debe descartar a su Tripulante “Chewbacca”. La ficha de Contacto de “Chewbacca” debe colocarse boca arriba en el planeta más cercano que tenga una casilla para Contactos disponible, de modo que se sitúa boca arriba en la casilla del Núcleo anterior.*
- **Vida restante:** La “Vida restante” de un Personaje es igual a su puntuación de Vida menos la cantidad de Daño que haya sobre él.
- **Hondo Ohnaka:** Las fichas de Objetivo que se colocan sobre los recursos de Hondo Ohnaka permanecen sobre esas cartas aun cuando se dé la vuelta a su carta de Personaje para poner boca arriba su cara frontal.
- **Lando Calrissian:** Al resolver la carta de Encuentro de Lando, puedes volver a tirar el dado utilizando su capacidad de Tripulante. Si obtienes una cara vacía durante este encuentro y Lando es tu único Tripulante, debes descartarlo.
- **Reputación:** Mientras “se considera que la Reputación” de un jugador es distinta a su verdadera Reputación, dicho jugador ignora todo aumento o pérdida de Reputación con esa facción concreta.

## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** Tony Fanchi y Corey Konieczka

**Producción:** Jason Walden

**Redacción técnica:** Adam Baker

**Edición de estilo:** Michael Gernes

**Corrección de texto:** Allan Kennedy

**Traducción:** Juanma Coronil

**Coordinación de juegos de tablero:** Chris Winebrenner-Palo

**Diseño gráfico de la expansión:** Michael Silsby

**Coordinadora de diseño gráfico:** Mercedes Opheim

**Ilustración de la caja:** Darren Tan

**Ilustraciones del interior:** Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Ignacio Bazán Lazzano, Natalie Bernard, Michael Berube, Sara Biddle, Cassandre Bolan, Marius Bota, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, JB Casacop, Anna Christenson, Alexandre Dainche, Mauro Dal Bo, Anthony Devine, Florian Devos, Alexandr Elichev, Logan Feliciano, Aurore Folny, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Blake Henriksen, Audrey Hotte, Kory Lynn Hubbell, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Romana Kendelic, Alex Kim, William Koh, Robert Laskey, Chris Metcalf, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Claudio Pozas, Vlad Ricean, Martin de Diego Sádaba, Adam Schumpert, Stephen Somers, Angela Sung, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Christer Wibert, Andreas Zafiratos y Timothy Ben Zweifel

**Dirección artística:** Jeff Lee Johnson

**Jefe de dirección artística:** Tony Bradt

**Control de calidad:** Zach Tewalthomas

**Coordinación de licencias:** Calli Oliverius

**Gestión de licencias:** Sherry Anisi

**Coordinadores de producción:** Justin Anger y Austin Litzler

**Dirección visual creativa:** Brian Schomburg

**Jefe de proyecto:** John Franz-Wichlacz

**Dirección de estrategias de producto:** Jim Cartwright

**Diseño de juego ejecutivo:** Nate French

**Jefe del estudio:** Chris Gerber

### Lucasfilm Limited

**Aprobación de licencias:** Chris Gollaher y Brian Merten

### Pruebas de juego

Sean Abbott, Alex Almond, Rob Almond, Tim Bailey, Simone Biga, Kathy Bishop, Dane Brower, Katy Burton, Paul Carlson, Michael Carney, Micah Crosley, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Richard A Edwards, William Edwards, Julia Faeta, Molly Glover, Caleb Grace, Aaron Haltom, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, Joseph Karamitsios, Leila Kennedy, Matthew Lansdowne, Scott Lewis, Craig Lincoln, Emile de Maat, Xavier Marleau, Scott Marlow, Andrea Marmioli, Judson MacCaull, Kandice Nelson, Angelic Phelps, Joe Phelps, Katie Picotte, Zap Reicken, Caroline Seabrook, Dave Seefeldt, Rachael Sims y Kevin Van Sloun

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® Fantasy Flight Games. Gamegenic y el logotipo de Gamegenic son ™ & © Gamegenic GmbH, Alemania. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.