

STAR WARS REBELLION

EL AUJE DEL IMPERIO

Esta expansión aporta nuevas opciones para el juego de tablero *Star Wars: Rebellion*. Los héroes y villanos de *Rogue One: Una historia de Star Wars* se unen al conflicto junto con otros favoritos de los aficionados a la saga, como Jabba el Hutt. Además, con los nuevos vehículos y las cartas avanzadas de Táctica podréis librar trepidantes batallas como las que tienen lugar en las películas. Sea cual sea el bando al que profesas lealtad, *El auge del Imperio* pone a tu disposición las herramientas cruciales para conquistar la galaxia o liberarla de la tiranía.

CONTENIDO

- Este encarte de reglas
- 44 cartas de Misión (24 Imperiales y 20 Rebeldes)
- 12 cartas de Objetivo
- 32 cartas avanzadas de Táctica (16 Imperiales y 16 Rebeldes)
- 16 cartas de Acción (8 Imperiales y 8 Rebeldes)
- 8 Líderes con peanas de plástico
- 2 modificadores de estado
- 5 marcadores de Objetivo/Misión
- 3 dados verdes
- 2 tarjetas de referencia de unidades
- 36 miniaturas (18 Imperiales y 18 Rebeldes)

CARTAS DE LA EXPANSIÓN

Todas las cartas de esta expansión se identifican mediante el icono de *El auge del Imperio*.



Para jugar con *El auge del Imperio*, es preciso quitar primero las siguientes cartas de la caja básica y sustituirlas por las copias incluidas en esta expansión:

- Sabotaje (carta de Misión Rebelde)
- Hijo de Skywalker (carta de Acción Rebelde)
- Información fiable (carta de Acción Imperial)
- Construir superdestructor estelar (ambas copias de esta carta de Misión Imperial)

Estas cartas de reemplazo tienen el mismo nombre que sus contrapartidas de la caja básica, pero están señaladas con el icono de la expansión *El auge del Imperio*.

CÓMO USAR ESTA EXPANSIÓN

Antes de jugar con esta expansión hay que añadir todas las cartas de Acción y Misión a sus respectivos mazos y utilizar las variantes alternativas de las cartas que se indican en el recuadro de la izquierda. Todas las fichas, dados, miniaturas y Líderes de esta expansión pueden añadirse directamente al suministro común de componentes sin usar.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para utilizar esta expansión, los jugadores deben aplicar los siguientes cambios durante la preparación de la partida (según la página de la *Guía de referencia*):

Elegir facciones y reunir los componentes: Después de escoger los componentes de su facción, cada jugador ha de ponerse delante su tarjeta de referencia de unidades, debajo de su tarjeta de facción. Las unidades que figuran en esta tarjeta pueden construirse con normalidad siguiendo las reglas habituales.

Preparar el mazo de Objetivos: El paso 4 del procedimiento de preparación debe sustituirse por los siguientes:

- I.** Separa las cartas de Objetivo en tres montones diferenciados por el número que tienen en el reverso (I, II y III).
- II.** Crea un mazo de la etapa III con 1 carta de "Planos de la Estrella de la Muerte" y 4 cartas aleatorias del montón III. Luego baraja este mazo.
- III.** Crea un mazo de la etapa II con 1 carta de "Planos de la Estrella de la Muerte" y 4 cartas aleatorias del montón II. Baraja este mazo y colócalo encima de las cartas de la etapa III.
- IV.** Baraja el montón I, roba 5 cartas al azar y colócalas encima de las cartas de la etapa II. Luego devuelve a la caja todas las cartas de Objetivo que no hayas usado (sin mirar cuáles son). "Por último, el jugador Rebelde roba 1 carta de Objetivo".

Cartas de Táctica: Si vais a utilizar las reglas para combates cinematográficos, guarda en la caja todas las cartas de Táctica originales y utilízalas en su lugar las cartas avanzadas de Táctica incluidas en esta expansión, así como las nuevas reglas que se describen en la sección "Combates cinematográficos".

Preparar las cartas de Misión: Esta expansión contiene un nuevo conjunto de cartas de Misión. La primera vez que utilicen esta expansión, los jugadores deben crear sus mazos de Misión empleando **únicamente** las cartas de Misión que tengan el icono de Darth Vader o un icono de Líder en la parte izquierda.



Icono de Darth Vader

En partidas posteriores los jugadores podrán elegir las cartas de Misión que prefieren utilizar (ver "Selección de conjuntos de Misiones" en la página 2).

Todas las cartas de Misión inicial y de Proyecto se utilizan en todas las partidas. Las cartas de Proyecto de *El auge del Imperio* se añaden al mazo de Proyecto y luego se baraja éste.

Desplegar las unidades iniciales y fijar la Lealtad: Una vez fijada la Lealtad inicial en el paso 8 de la preparación de la partida, los jugadores deben acordar si van a utilizar la lista de unidades iniciales de la caja básica o bien las unidades iniciales de *El auge del Imperio* (ver columna siguiente).

A continuación se enumeran las unidades iniciales de *El auge del Imperio* (esto sustituye los apartados II y III del paso 8 de la preparación de la partida):

- El jugador Imperial coloca 1 Estrella de la Muerte en la casilla 3 de su cola de construcción. Acto seguido elige **cualquier** sistema lejano y coloca en él 4 Cazas TIE, 1 Soldado de asalto y 1 Estrella de la Muerte parcialmente construida.
 - **Importante:** La carta del sistema lejano debe quitarse del mazo de Sondas y guardarse en la caja del juego.
- El jugador Imperial recibe 8 Cazas TIE, 3 Portacazas de asalto, 3 Destruyores estelares, 2 Fustigadores TIE, 12 Soldados de asalto, 4 AT-ST, 2 Tanques de asalto y 1 AT-AT. Estas unidades pueden colocarse en sistemas que contengan indicadores de Lealtad al Imperio, indicadores de Subyugación o una Estrella de la Muerte parcialmente construida.
 - Debe colocarse al menos 1 unidad terrestre en cada sistema Imperial.
- El jugador Rebelde recibe 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 1 Ala-U, 1 Transporte rebelde, 1 Corbeta corelliana, 5 Soldados rebeldes, 2 Aerodeslizadores y 1 Vanguardia rebelde. "Estas unidades pueden repararse entre el espacio de la "Base Rebelde" y un solo sistema Rebelde o neutral (excepto en el sistema que contiene la Estrella de la Muerte parcialmente construida)."

LOS DADOS VERDES

Algunas unidades y Líderes tiran dados verdes. Estos dados presentan dos caras con iconos de impacto directo (☘), el resto están vacías. Durante un combate, este icono puede infligir daño a cualquier unidad que esté participando en esa batalla, según el procedimiento habitual.



Solamente hay 3 dados verdes en el juego. No se pueden tirar más de 3 dados verdes cuando se emprende una Misión ni tampoco en combate. Estos dados pueden utilizarse además del máximo de 5 dados rojos y 5 dados negros que pueden lanzarse en combate o en una Misión.

Cuando alguna capacidad especial requiera que un jugador tire dados, a menos que se especifique lo contrario deberán utilizarse siempre dados rojos o negros. Por ejemplo, el jugador Rebelde tira dados rojos o negros cuando resuelve la carta de Objetivo "Planos de la Estrella de la Muerte".

HABILIDADES MENORES

Algunos Líderes poseen iconos de habilidades menores. Las habilidades menores de los Líderes aparecen representadas mediante iconos de habilidad más pequeños.

Cada icono de habilidad menor permite al Líder lanzar 1 dado verde cuando participa en una Misión. Por ejemplo, cuando Jabba el Hutt resuelve una Misión de Espionaje (👁), tira 2 dados normales (rojos o negros) y 1 dado verde.



Jabba el Hutt tiene 4 habilidades normales y 2 habilidades menores.

Los iconos de las habilidades menores también sirven para cumplir los requisitos de habilidad de las cartas de Misión. Por ejemplo, Jabba el Hutt puede emprender Misiones que exijan hasta 3 iconos de Espionaje (👁) o 3 iconos de Diplomacia (♣).

LÍMITE A LA RESERVA DE LÍDERES

Si un jugador llega a tener en algún momento más de 8 Líderes en su reserva de Líderes, debe quedarse con 8 de su elección y descartar el resto (se eliminan de la partida).

En el juego por equipos, cada equipo sólo puede tener un máximo de 8 Líderes. Si en algún momento un equipo llega a tener más de 8 Líderes en sus reservas, deben quedarse con 8 de su elección y descartar el resto. Si un jugador tiene más Líderes que su compañero de equipo, los Líderes sobrantes deben eliminarse de su reserva.

MARCADORES DE OBJETIVO/MISIÓN

Los marcadores incluidos en esta expansión se utilizan en combinación con cartas de Misión y de Objetivo. Cada marcador presenta la misma ilustración que la carta a la que está asociado.



Marcador del Objetivo "Atacar puestos avanzados"

En los enunciados de estas cartas se especifican los sistemas en los que deben colocarse sus marcadores.

QUITAR MARCADORES

Si un jugador tiene una unidad terrestre en un sistema que contiene un marcador, y su adversario no tiene ninguna unidad terrestre en ese sistema, puede quitar el marcador y devolverlo al suministro de fichas sin usar. En la carta asociada al marcador se indicará si debe resolverse algún efecto como consecuencia de haber quitado el marcador.

Cuando un sistema es destruido, también se quitan todos los marcadores que hubiera en él, resolviéndose asimismo los efectos pertinentes.

OBJETIVOS INMEDIATOS

Algunas cartas de Objetivo presentan la palabra "Inmediato" en la parte superior. Cuando el jugador Rebelde roba una de estas cartas para añadirla a su mano, debe mostrarla inmediatamente y resolver su efecto. Más adelante la carta le proporcionará Reputación según se indique en su enunciado.

Un Objetivo Inmediato permanece en juego mientras al menos uno de sus marcadores esté sobre el tablero. Una vez que se hayan quitado todos sus marcadores, se descarta la carta de Objetivo.

CAPACIDADES ESPECIALES DE LAS UNIDADES

Algunas de las unidades incluidas en esta expansión poseen reglas especiales.

BÚNKER DE CONTROL DEL ESCUDO

Un Búnker de control del escudo proporciona diversos beneficios:

- Despliegue fácil:** Además de las reglas habituales de despliegue, un Búnker de control del escudo puede desplegarse en cualquier sistema que contenga al menos 1 unidad terrestre Imperial y en el que no haya ninguna unidad Rebelde. La Lealtad del planeta no tiene ningún efecto.
- Protege la Estrella de la Muerte:** Las Estrellas de la Muerte y las Estrellas de la Muerte parcialmente construidas no pueden ser destruidas ni se les puede infligir o asignar daño mientras se encuentren en el mismo sistema que un Búnker de control del escudo. Esto las hace inmunes a los efectos de la carta de Objetivo "Planos de la Estrella de la Muerte". En cuanto se hayan destruido todos los Búnteres de control del escudo del sistema, esta capacidad especial deja de aplicarse.
- Refuerzos locales:** Si un Búnker de control del escudo se encuentra en un sistema lejano que no contiene unidades Rebeldes, el jugador Imperial puede desplegar unidades en ese sistema como si fuera un sistema leal. Esta regla no se aplica durante el paso de construcción en el que se despliega el Búnker de control del escudo. Es preciso señalar que el despliegue de una Estrella de la Muerte en este sistema se cuenta de cara al límite de despliegue de 2 unidades durante la fase de Recuperación.

INTERDICTOR

Las unidades Rebeldes no pueden retirarse de un sistema que contenga un *Interdictor*. No podrá utilizarse en dicho sistema ninguna capacidad especial Rebelde que proporcione un método adicional para retirarse. Una vez destruidos todos los *Interdictores* del sistema, esta capacidad especial deja de aplicarse.

CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Ahora los dos jugadores disponen de opciones adicionales para construir unidades. Si se produce algún conflicto de prioridades cuando ambos jugadores estén escogiendo las unidades que construirán durante la fase de Recuperación, el jugador Rebelde tendrá preferencia a la hora de escoger qué unidades colocará en la cola de construcción, seguido del jugador Imperial.

DESTRUCCIÓN Y MOVIMIENTO DE ESTRUCTURAS

Todas las unidades terrestres inmóviles son estructuras. Normalmente, cuando las unidades terrestres que tiene un jugador en un sistema son todas estructuras y su adversario todavía posee unidades terrestres en ese sistema, dichas estructuras son destruidas. Sin embargo, si un jugador **ha lanzado al menos un dado** durante la ronda actual en la batalla que ha tenido lugar en este escenario de guerra, sus estructuras no son destruidas y debe resolverse otra ronda de combate.

Algunas capacidades especiales permiten a un jugador mover unidades de su adversario o bien obligarle a moverlas. Estas capacidades especiales no se pueden utilizar para mover estructuras.

COMBATES CINEMATOGRAFICOS

Esta expansión presenta nuevas reglas de combate y cartas avanzadas de Táctica que poseen emocionantes efectos temáticos. Tanto el jugador Rebelde como el Imperial disponen de mazos de Táctica terrestre y Táctica espacial que proporcionan capacidades exclusivas a sus unidades.

Al utilizar esta expansión, los jugadores deben emplear las cartas avanzadas de Táctica en lugar de las cartas de Táctica de la caja básica. En esta sección se explica cómo usar estas cartas nuevas.

CARTAS AVANZADAS DE TÁCTICA

Durante el paso “Robar cartas de Táctica” de la resolución del combate, cada jugador puede coger sus mazos de Táctica y examinar las cartas que los componen. Estos mazos no se barajan nunca; cada jugador tiene acceso a todas sus cartas, excepto a las que estén en sus pilas de descartes.

Antes del primer paso de **cada ronda** de una batalla espacial y de **cada ronda** de una batalla terrestre, deben resolverse los siguientes pasos previos:

1. Cada jugador elige 1 carta de Táctica del mazo correspondiente al escenario de guerra actual y la coloca boca abajo sobre la mesa. Ambos jugadores deben elegir sus cartas al mismo tiempo.
2. Cuando los dos jugadores hayan escogido sus respectivas cartas, se ponen boca arriba las dos a la vez.
3. Empezando por el jugador actual, cada jugador elige y resuelve el enunciado superior o el inferior de la carta de Táctica que ha escogido.

Algunos de estos enunciados van precedidos de un icono de unidad; en estos casos solamente se podrán resolver si hay al menos 1 unidad de ese tipo presente en el sistema.

Una vez hecho esto, los jugadores reanudan la batalla siguiendo el procedimiento habitual, con el jugador actual lanzando los dados para resolver su ataque.

No se pueden jugar cartas avanzadas de Táctica **durante** un ataque. Las cartas avanzadas de Táctica **solamente pueden jugarse** al inicio de cada ronda de una batalla, tal y como se acaba de describir.

Después de que un jugador haya resuelto una carta avanzada de Táctica, ésta se descarta colocándose boca arriba junto a su mazo. Las cartas de Táctica de esta pila de descartes **no se devuelven al mazo** al final del combate. En vez de eso, después de que el jugador haya utilizado la última carta de Táctica de su mazo, podrá formar un nuevo mazo con todas las cartas que haya en su pila de descartes (excepto la que acaba de resolver).

Cualquier jugador puede examinar las cartas de Táctica de una pila de descartes siempre que lo desee.

REPETICIÓN DE TIRADAS DE LOS LÍDERES

Cuando se utilizan las reglas para combates cinematográficos, las puntuaciones de Táctica de los Líderes no determinan el número de cartas que se roban al principio del combate. En vez de eso, un jugador puede emplear una acción de combate para volver a lanzar un número máximo de sus dados igual a la puntuación de Táctica de su Líder en ese escenario de guerra.

Todos los dados se eligen y se vuelven a lanzar a la vez. Cada dado solamente se puede volver a lanzar una vez en cada ataque empleando puntuaciones de Táctica. Si un jugador tiene varios Líderes en el sistema, sólo se aplicarán las puntuaciones más altas de Táctica terrestre y Táctica espacial

de entre todos sus Líderes presentes en el sistema. Un jugador puede realizar esta acción **una vez** durante cada uno de sus ataques.

EVITAR IMPACTOS

Algunas cartas de Táctica pueden evitar **IMPACTOS** (☒) o **IMPACTOS DIRECTOS** (☒). Estos efectos se aplican al inicio del paso “Asignación de daño”. Antes de asignar el daño, el adversario debe descartar dados en los que se hayan obtenido los iconos mostrados.

Ejemplo: El jugador Imperial utiliza una carta que evita 2 impactos negros (☒). El jugador Rebelde efectúa su tirada y obtiene los siguientes resultados: 3 ☒ negros, 1 ☒ rojo y 1 ☒ negro. Dos de los dados negros que arrojan impactos se descartan, por tanto el resultado final del jugador Rebelde es de 1 ☒ negro, 1 ☒ rojo y 1 ☒ negro.

DESTRUIR Y DAÑAR UNIDADES

Algunas cartas de Táctica **DESTRUYEN** unidades. Cuando una unidad es destruida por una carta de Táctica, no lanzará dados en la ronda actual. La unidad se quita **después** de que ambos jugadores hayan resuelto sus cartas de Táctica. Esto significa que la unidad aún puede utilizarse para cumplir el requisito de la carta de Táctica del jugador.

Cuando se juega con las reglas para combates cinematográficos, el paso “Destrucción de unidades” de los ataques se omite. En vez de eso, las unidades son destruidas cuando el daño que han recibido es igual o superior a su Resistencia al final de la ronda de batalla actual (después de que todas las unidades de ese escenario de guerra hayan atacado). El daño que lleva asignado cada unidad se representa mediante fichas de Daño.

Cuando una carta **INFLIGE DAÑO**, el jugador que la ha usado coloca la ficha de Daño junto a una unidad de su elección. En caso de que se especifique un color, este daño debe infligirse a una unidad cuya puntuación de Resistencia sea de ese color. Si una carta inflige más de un punto de daño, podrá repartirse entre varias unidades (a menos que se indique lo contrario en el enunciado de la carta).

QUITAR DAÑOS

Un jugador puede emplear una acción de combate para gastar un dado en el que haya obtenido un icono especial (☒) a fin de quitar un punto de daño de una de sus unidades. Para dejar constancia de ello, basta con quitar una ficha de Daño de la unidad en cuestión. “Este daño debe quitarse de una unidad presente en el escenario de guerra actual que tenga una puntuación de Resistencia del mismo color que el dado”. No se pueden gastar iconos especiales para robar ni jugar cartas de Táctica.

Dado que las unidades no se destruyen hasta el final de la ronda de batalla, un jugador podría evitar la destrucción de una unidad quitándole daños suficientes. *Ejemplo: Se inflige 1 punto de daño a una unidad que tiene una Resistencia roja de 1. Más adelante en esa misma batalla, el propietario de esa unidad gasta 1 ☒ obtenido en un dado rojo para quitarle 1 punto de daño, evitando así su destrucción.*

ANULACIÓN DE CARTAS

Cuando una carta de Táctica es **ANULADA**, su propietario no puede resolver ninguno de sus enunciados. Aunque normalmente el jugador actual es el primero que resuelve su carta de Táctica, si la carta del defensor utiliza la expresión **ANULAR**, es el defensor quien resuelve primero su carta.

Si un jugador dispone de alguna capacidad especial que le permite jugar una carta adicional, ésta no podrá ser anulada ni tampoco se podrá utilizar para anular otra carta.

REGLAS ADICIONALES PARA COMBATES CINEMATOGRAFICOS

Los jugadores deben aplicar todas las reglas de combate descritas en el reglamento básico, con las siguientes excepciones:

☒ Si una capacidad especial permite que un jugador robe cartas de Táctica, deberá escoger las que desee de su pila de descartes y devolverlas a su mazo.

La capacidad especial del Generador de escudo, que permite robar una carta, se resuelve **inmediatamente antes** de que los jugadores escojan sus cartas de Táctica terrestre.

☒ A menos que se especifique lo contrario, las cartas avanzadas de Táctica sólo afectan a las unidades de ese escenario de guerra que estén presentes en el sistema donde se está resolviendo el combate.

☒ Los enunciados de las cartas avanzadas de Táctica permanecen en vigor hasta el final de esa ronda de batalla.

☒ Todo jugador debe usar una carta avanzada de Táctica en cada ronda de batalla. No obstante, puede optar por no resolver ninguno de sus enunciados y descartarla sin más.

☒ Algunas cartas alteran el orden en que los jugadores atacan (por ejemplo, haciendo que el defensor lance sus dados en primer lugar). Este efecto permanece en vigor hasta el final del combate, o bien hasta que algún otro efecto vuelva a alterar el orden de los ataques.

SELECCIÓN DE CONJUNTOS DE MISIONES

Una vez completada la primera partida usando las nuevas reglas de esta expansión, los jugadores pueden optar por utilizar el conjunto de Misiones de **El auge del Imperio** en lugar de las cartas de Misión de la caja básica.

Al finalizar el paso 7 de la preparación de la partida, tanto el jugador Rebelde como el jugador Imperial escogen una carta cualquiera de sus respectivos mazos de Misión y la colocan boca abajo sobre la mesa. Luego ambas cartas se muestran a la vez.

Cada jugador que haya mostrado una carta con el icono de Darth Vader utilizará el conjunto de cartas de Misión de **El auge del Imperio** durante la partida. Para ello deberá quitar de su mazo todas las cartas que no contengan un icono de Líder ni el icono de Darth Vader.

Cada jugador que haya mostrado una carta con el icono de un Líder o sin icono, usará las cartas de Misión de la caja básica durante la partida. Para ello deberá quitar de su mazo todas las cartas que contengan el icono de



ICONO DE LÍDER

Se usa siempre



SIN ICONO

Misiones básicas



ICONO DE DARTH VADER

Misiones de El auge del Imperio

Darth Vader.

☒ Todas las cartas quitadas se devuelven a la caja del juego (no se utilizarán durante la partida).

CRÉDITOS

FANTASY FLIGHT GAMES

Diseño de la expansión: Corey Konieczka

Producción: Molly Glover

Revisión de texto: Allan Kennedy

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de juegos de tablero: James Kniffen

Diseño gráfico de la expansión: Wil Springer

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones del interior: Justin Adams, Alex Aguilar, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Adam Burn, Von Caberte, JB Casacop, Anthony Devine, Dinodrawing, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Audrey Hotte, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Jennifer Lange, Ignacio Bazán Lazcano, Henning Ludvigsen, Alejandro Mirabal, Mark Molnar, Ameen Naksewe, David Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Vlad Ricean, Siim Rimm, Matthew Starbuck, Matt Stawicki, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Alex Tooth, Ryan Valle, VIKO, Magali Villeneuve y Ben Zweifel

Dirección artística: John Taillon

Esculpido de miniaturas: Jason Beaudoin y Akshay Pathak

Coordinador de esculpido: Niklas Norman

Responsable de dirección artística: Melissa Shetler

Coordinador del control de calidad: Zach Tewalthomas

Jefe de coordinación de proyectos: John Franz-Wichlacz

Jefe de coordinación de desarrollo de productos: Chris Gerber

Director creativo: Andrew Navaro

☒ Todas las cartas de Misión inicial y las cartas de Proyecto se utilizan en todas las partidas.

☒ En el juego por equipos, cada General decide el conjunto de Misiones de su facción durante la preparación de la partida.

ACLARACIONES A LAS CARTAS

Algunas de las cartas incluidas en esta expansión infringen las reglas del juego y precisan de ciertas aclaraciones:

“SUBVERSIÓN”

A diferencia de otras cartas de Misión, la “Subversión” no se emprende nunca. En vez de eso, la carta se revela y se resuelve cuando es el adversario quien emprende una Misión (en el momento de oponerse a dicha Misión). Los Líderes asignados a esta Misión se opondrán a la Misión del adversario.

☒ Pueden asignarse un máximo de 2 Líderes a esta Misión.

☒ A diferencia de otras Misiones, los jugadores pueden revelar sus cartas de “Subversión” después de haber pasado su turno en la fase de Mando.

☒ Un jugador puede oponerse a una Misión utilizando tanto un Líder de su reserva de Líderes como los Líderes asignados a una Misión de “Subversión”.

☒ Cuando un jugador utiliza una Misión de “Subversión”, no se considera que ha resuelto su turno (ya que la carta se juega durante el turno de su adversario).

☒ Las Misiones de “Subversión” sólo pueden utilizarse contra Misiones que se “emprenden”, nunca contra las que contienen la expresión “resuelve”.

☒ Los Líderes asignados a una Misión de “Subversión” no se ven afectados por la Misión Rebelde “Despistar”.

“PEINAR LA ZONA” E “INSTALACIONES SECRETAS”

Estas cartas de Acción utilizan las cartas de Sonda que el jugador Imperial ha adquirido durante el transcurso de la partida. Permanecen en juego hasta que la carta de Sonda es revelada y se resuelven sus capacidades.

Estas cartas de Acción **no requieren** que el Líder correspondiente se encuentre presente en el sistema para que se resuelvan sus efectos.

ASMODEE NORTEAMÉRICA

Coordinadora de licencias: Sherry Anisi

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Editor: Christian T. Petersen

LUCASFILM

Aprobaciones de Lucasfilm: Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Jeffrey Allen, Lars Betts, Craig Bishell, Bryan Bornmueller, Tomáš Caithaml, Jan Dedecek, Andrew Fischer, Brooks Flugaur-Leavitt, Marieke Franssen, Nick Glover, Matt Harkrader, Anita Hilberdink, Sean Hubbard, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Steven Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Conor McCory, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Jake Ryan, Vera van Schaijk, Dan Smith, Tom Sorenson, Jason Walden y Joe Webb

Un agradecimiento especial a todos los que han colaborado en las pruebas del juego.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede utilizarse sin permiso expreso. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.