STAR WARS
EL BORDE EXTERIOR
APRENDE A JUGAR

RESUMEN DEL JUEGO

Asume el papel de un cazarrecompensas, contrabandista o mercenario y deja tu huella en la galaxia. Viaja por el Borde Exterior en tu propia astronave, reúne una tripulación contratando a personajes notorios de la saga de ***Star Wars*** y trabaja a favor o en contra de la Alianza Rebelde, los Hutts y diversos sindicatos del crimen.

El objetivo del juego consiste en acumular suficientes puntos de Fama para convertirte en una leyenda viva. La Fama representa los relatos de tus hazañas que se divulgan por toda la galaxia, así como el temor o la fascinación que suscitas entre otros mercenarios.

CÓMO USAR ESTE CUADERNO

El propósito de este cuaderno es servir de introducción a las reglas de ***El Borde Exterior***. Es recomendable leerlo de principio a fin antes de jugar la primera partida.

En esta caja básica se incluye también una *Guía de referencia* con reglas detalladas y excepciones a las mismas que se han omitido en este cuaderno introductorio. Podéis consultar la guía para resolver las dudas que vayan surgiendo durante el transcurso de una partida.

Concepto básico: Cartas del Banco de Datos

El Banco de Datos es un mazo de cartas numeradas que no se baraja nunca. Durante la partida habrá momentos determinados (por ejemplo, en los preparativos de la misma) en que se deberá extraer de este mazo una carta con un número concreto. Basta con pasar las cartas mirando el número que tienen en el reverso hasta dar con el número indicado, robar esa carta y resolverla.

Para facilitar la búsqueda de cartas, es preciso ordenar el mazo numéricamente de tal modo que las cartas con el 1 queden en la parte superior y las cartas con el 92 estén en la parte inferior. Cuando un jugador deba descartar una carta del Banco de Datos, ha de devolverla a su lugar correspondiente dentro del mismo.

Reverso de una carta del Banco de Datos

Si hay varias cartas de un mismo número (identificadas por la cantidad de puntitos que aparecen debajo de ese número en el reverso de cada carta), tan sólo hay que robar una carta al azar que tenga ese número.

CONTENIDO

12 hojas de Nave

4 paneles de jugador
(con 4 indicadores de Fama de plástico)

16 fichas de Reputación
(4 de cada facción)

22 fichas de Contacto

16 fichas de Patrulla
(4 de cada facción)

8 fichas de Personaje
(con 8 peanas de plástico)

40 fichas de Daño

60 fichas de Créditos (40 de 1.000, 16 de 5.000 y 4 de 10.000)

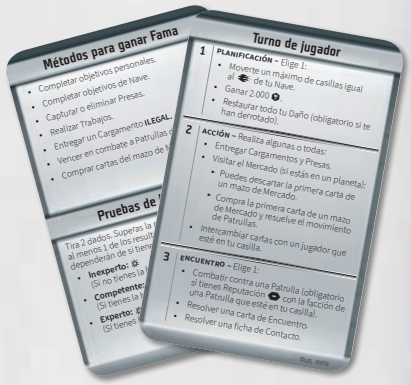
1 *Guía de referencia*

70 cartas de Encuentro
(10 de cada tipo)

70 cartas de Mercado

53 cartas de Banco de Datos

8 cartas de Personaje



4 cartas de referencia

12 fichas de Objetivo

2 piezas de límite
para el tablero

10 cartas de IA

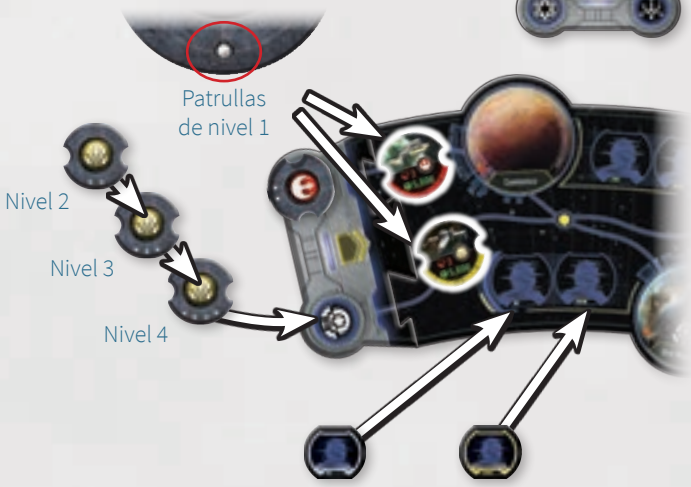
6 módulos de tablero

6 dados

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar a jugar es preciso completar el siguiente procedimiento. Para jugar una partida en solitario deberás llevar a cabo algunos pasos adicionales (ver páginas 14–15).

1. **Montar el tablero:** Conecta los módulos de tablero tal y como se muestra en la ilustración de debajo.



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 su facción.

   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. A continuación 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 se corresponden 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 los seis dados. Quien obtenga mayor número de ✷ y ✵ será el jugador inicial. Empezando por ese jugador y procediendo en sentido horario alrededor de la mesa, cada jugador elige un Personaje y recibe los siguientes componentes:

   a. 1 carta de Personaje con la cara de «Objetivo personal» a la vista.

   b. 1 ficha de Personaje correspondiente al Personaje que ha elegido.

   c. 1 panel de jugador con un indicador de Fama en el «0» del medidor de Fama.

   d. 4 fichas de Reputación (1 de cada facción). Estas fichas se colocan sobre los medidores de Reputación del panel de jugador, cubriendo los iconos de cada facción (la Reputación se explica más adelante).

   e. 1 hoja de Nave de inicio, poniendo a la vista la cara correspondiente a la Nave escogida (el Estibador G9 o el Caza estelar G-1A).

   f. 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.

   a. Cada jugador toma la carta del Banco de Datos que se especifique en su carta de Personaje (ver «Concepto básico: Cartas del Banco de Datos» en la página 2). Si la carta 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, pegada a uno de los espacios marcados como «Trabajo o Presa».

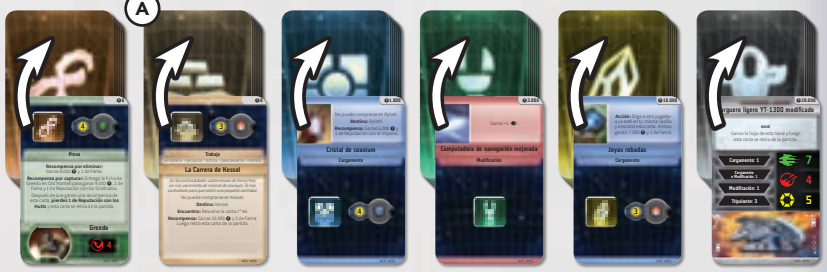
   b. Cada jugador sitúa su ficha de Personaje sobre el tablero en el planeta de inicio que aparezca indicado en la carta del Banco de Datos que acaba de robar.

   c. 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 ⊖).

Instrucciones de preparación

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

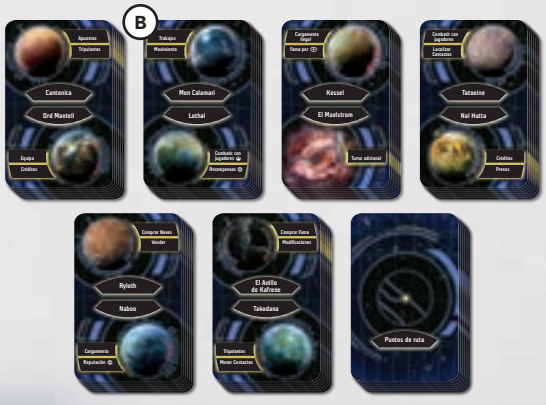
   a. Separa las cartas de Mercado en seis mazos diferentes según sus reversos. Baraja cada mazo por separado y colócalos boca abajo formando una fila debajo del tablero de juego. A continuación muestra la primera carta de cada mazo y **colócala boca arriba** en la parte superior del mismo.



   b. 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, junto a los planetas que representan.

   c. Organiza las cartas del Banco de Datos por orden numérico y sitúa el mazo al alcance de todos los jugadores.

   d. Amontona todas las hojas de Nave que no se estén utilizando y apártalas a un lado. Este montón constituye el suministro de Naves disponibles que los jugadores podrán adquirir durante la partida.



¡Ya está todo listo para empezar a jugar!

CÓMO JUGAR

"La llave ha sido legal. No es correcta tu protesta." —C-3PO

Aunque los protagonistas de este juego sean granujas y mercenarios, sus reglas se estructuran de manera imparcial y civilizada. Empezando por el jugador inicial y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador resuelve un turno. En tu propio turno debes llevar a cabo estos tres pasos en el orden establecido.

1. **Planificación:** Puedes moverte, restaurar todo el Daño que hayas sufrido o bien ganar 2.000 Créditos.
2. **Acción:** Puedes efectuar cualquier número de acciones, incluyendo adquirir cartas de Mercado y entregar Cargamentos y Presas.
3. **Encuentro:** Resuelves un único encuentro, para lo que normalmente deberás robar una carta de Encuentro correspondiente al tipo de casilla que ocupas.

Más adelante se describen con mayor detalle los procedimientos para completar cada uno de estos pasos, que también aparecen resumidos en las cartas de referencia.

Una vez resuelto tu paso de Encuentro, concluye tu turno y empieza el turno del jugador que está sentado a tu izquierda. Esta secuencia de turnos se repite hasta que uno de los jugadores gane la partida.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

"Todo lo que oigas sobre mí es cierto." —Lando Calrissian

Sea cual sea el camino que decidas recorrer, tu meta en ***El Borde Exterior*** es convertirte en el mercenario más famoso (o infame) de la galaxia.

El primer jugador que obtenga 10 puntos de Fama es declarado vencedor. La partida termina en cuanto algún jugador haya acumulado Fama suficiente para alcanzar la victoria.

En la partida introductoria, el objetivo de cada jugador consiste en acumular 8 puntos de Fama en lugar de 10. De este modo los jugadores pueden aprender las reglas en un periodo de tiempo razonable.

La Fama se puede conseguir de muy diversas maneras:

- Completando los objetivos descritos en las cartas de Personaje y las hojas de Nave.
- Cazando Presas y completando Trabajos.
- Entregando Cargamentos ilegales.
- Derrotando Patrullas de niveles 2 y 3 en combate.
- Utilizando cartas del mazo de Mercado de Lujo ( ).

Más adelante se describen todas estas opciones en detalle; también aparecen resumidas en las cartas de referencia.

Cada vez que un jugador gana Fama, debe desplazar su indicador de Fama hacia la derecha tantas casillas como la cantidad obtenida.

Este jugador tiene 10 puntos de Fama, suficientes para ganar la partida.

Algunas reglas afectan al jugador más famoso (es decir, al jugador que posea la más alta puntuación de Fama actualmente). Si hay varios jugadores empatados a máxima puntuación de Fama, todos ellos se consideran el jugador más famoso. Esto significa que al principio de la partida todos los jugadores son al mismo tiempo el jugador más famoso.

Concepto básico: Reputación

"Jabba está harto de ti. No tiene tiempo para los contrabandistas que sueltan la carga en cuanto ven un crucero imperial." —Greedo

Las decisiones que tomes influirán en la opinión que tengan de ti las distintas facciones galácticas. Por ejemplo, si robas a Jabba, tu Reputación con los Hutts podría resentirse.

Existen cuatro facciones en el juego; sus nombres e iconos se muestran en la página 16.

La Reputación que mantienes con cada facción se indica en tu panel de jugador mediante el uso de fichas de Reputación. Siempre se tiene una ficha de Reputación para cada facción, y cada una de estas fichas puede ocupar una de las tres posiciones que hay en su columna del medidor de Reputación:

- **Reputación positiva:** Si la ficha se encuentra en la posición más alta del medidor, significa que esa facción te considera un aliado muy valioso. Los efectos de ciertos encuentros y Patrullas pueden beneficiarte por esto (ver más adelante).
- **Reputación neutral:** Si la ficha se encuentra en la posición central del medidor, significa que esa facción no te odia pero tampoco se fía de ti. No recibirás beneficios ni penalizaciones por parte de esta facción.
- **Reputación negativa:** Si la ficha se encuentra en la posición más baja del medidor, significa que esa facción te considera un enemigo y una amenaza. Los efectos de ciertos encuentros y Patrullas pueden penalizarte por esto (ver más adelante).

Muchos efectos de juego pueden aumentar o reducir tu Reputación con una facción. Cuando ganes Reputación con una facción, mueve la ficha correspondiente una posición hacia el extremo positivo. Cuando pierdas Reputación con una facción, mueve la ficha correspondiente una posición hacia el extremo negativo.

Si ya gozas de Reputación positiva con una facción, la Reputación adicional que ganes con ella no tendrá ningún efecto. Del mismo modo, si tienes Reputación negativa con una facción, toda Reputación adicional que pierdas carecerá de consecuencias.

El jugador ha perdido 1 de Reputación con la Rebelión, con la cual tenía Reputación .

PASO DE PLANIFICACIÓN

"¿Preparados para saltar a la velocidad luz? Uno... dos... ¡tres!" —Han Solo

El paso de Planificación es el momento de tu turno que te permite prepararte para la acción. Elige y resuelve **una** de las siguientes opciones:

- Mover tu Personaje por el tablero (ver más adelante).
- Restaurar todo el Daño que han sufrido tu Personaje **y también** tu Nave. El Daño suele acumularse durante los combates, tal y como se describe más adelante.
- Recibir 2.000 Créditos. Esto representa que has dedicado un tiempo a trabajar como especialista en seguridad, pastoreando nerfs o timando a algún incauto.
- Algunos enunciados de cartas van precedido del encabezado «Planificación», escrito en negrita. Basta con resolver el enunciado de la carta.

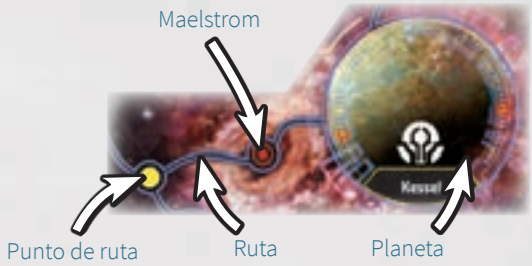
Cuando hayas aplicado la opción escogida, continúa con el paso de Acción.

Reglas de movimiento

Tanto si optas por cazar fugitivos, transportar mercancía de contrabando o participar en cualquier otra actividad ilícita, deberás viajar por toda la galaxia para cumplir tus objetivos.

Si decides moverte durante el paso de Planificación, desplaza tu ficha de Personaje por el tablero un número máximo de casillas igual a la puntuación de Hiperimpulsor de tu Nave ( ).

Existen tres tipos de casillas: planetas, puntos de ruta y el Maelstrom. Dos casillas se consideran adyacentes entre sí cuando están conectadas mediante una ruta.



Interrupción del movimiento

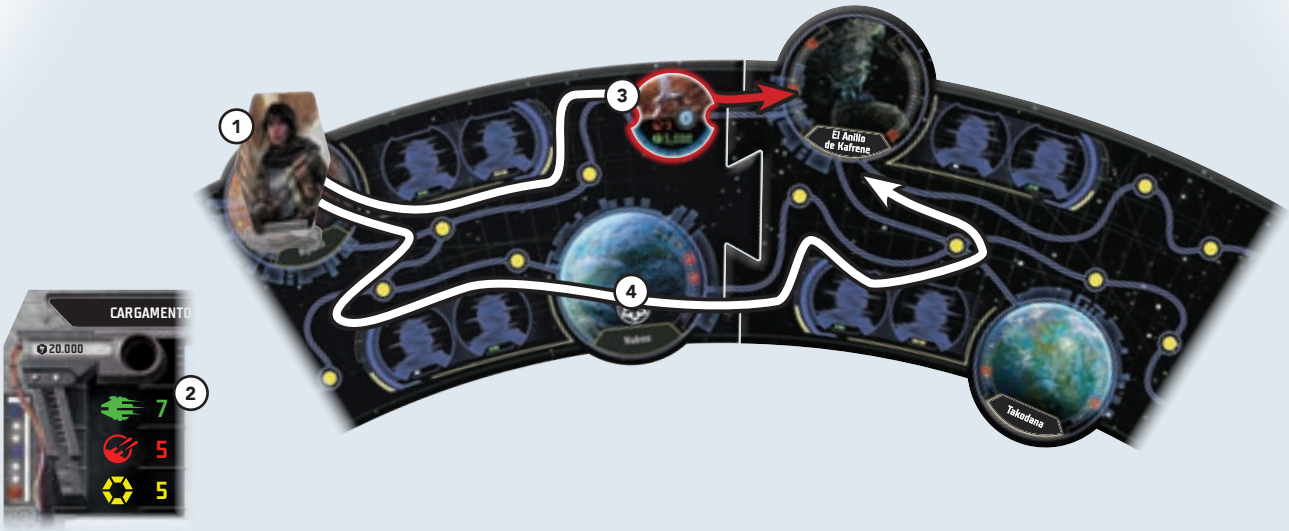
Hay dos factores que bloquean el movimiento: la casilla del Maelstrom y las Patrullas.

Si entras en la casilla del Maelstrom, debes detenerte de inmediato (finaliza tu paso de Planificación y continúa con tu paso de Acción).

Si entras en una casilla ocupada por una ficha de Patrulla, **debes detenerte de inmediato** a menos que tengas Reputación positiva ( ) con la facción a la que pertenece esa ficha (ver «Concepto básico: Reputación» en la página 6). Por ejemplo, si tu Reputación con el Imperio es , puedes moverte libremente a través de Patrullas del Imperio. Más adelante se describen con detalle las reglas de las Patrullas.

El Maelstrom y las Patrullas sólo interrumpen tu movimiento cuando entras en sus casillas, pero no al salir de ellas en un turno posterior.

Ejemplo de movimiento



1. Jyn Erso se halla en Ryloth y decide trasladarse al Anillo de Kafrene durante su paso de Planificación.
2. Su Nave posee una puntuación de Hiperimpulsor ( ) de 7, y el Anillo de Kafrene se encuentra a 4 casillas de distancia.
3. Sin embargo, una Patrulla del Imperio se interpone en su camino. Como Jyn carece de Reputación con esta facción, tendría que detenerse en la casilla ocupada por la ficha de Patrulla.
4. En vez de enfrentarse a la Patrulla del Imperio, Jyn opta por desviarse buscando una ruta alternativa hacia el Anillo de Kafrene.

PASO DE ACCIÓN

"¡Un generador de hipermotor T-14! Estás de suerte, soy el único de por aquí que tiene uno. Pero quizá prefieras comprar una nave nueva..."
—Watto

Las acciones representan actividades secundarias que puede llevar a cabo tu Personaje. A diferencia de los pasos de Planificación y Encuentro, en éste puedes resolver **cualquier cantidad de acciones**. Existen cuatro tipos de acciones, pero cada una de ellas sólo puedes realizarla una vez en cada paso de Acción:

- **Intercambiar cartas:** Intercambia cartas con otro jugador que esté en tu misma casilla.
- **Visitar el Mercado:** Si estás en un planeta, compra una carta de un mazo de Mercado.
- **Realizar una entrega:** Canjea cartas de Cargamento y Presa en los planetas designados a cambio de una recompensa.
- **Resolver una capacidad de acción:** Algunos enunciados de cartas van precedido del encabezado «Acción», escrito en negrita. Basta con resolver el enunciado de la carta. Puedes resolver cualquier cantidad de acciones de cartas, aunque cada una de ellas solamente puede resolverse una vez por turno.

Cuando hayas completado tu última acción, continúa con el paso de Encuentro.

Acción: Intercambio

Elige a otro jugador situado en la misma casilla que tú; podéis canjearos Cargamentos, Equipo, Modificaciones, Presas, Trabajos y Tripulantes.

Puede cambiarse de manos cualquier número de cartas, y la transacción no tiene por qué ser equitativa siempre y cuando ambos jugadores estén conformes.

Intercambio de Créditos y promesas

Aunque llevando a cabo una acción de intercambio sólo está permitido entregar y recibir cartas, puedes intercambiar Créditos con otros jugadores en cualquier momento de tu turno con total libertad y desde cualquier lugar del tablero (no es necesario que estéis en la misma casilla). Esto puede hacerse incluso en mitad de una acción (por ejemplo, mientras visitas el Mercado).

Es habitual que los jugadores prometan favores a cambio de los Créditos recibidos. Por ejemplo, podrías prestar 1.000 Créditos a un jugador para ayudarle a salir de un apuro, a condición de que te devuelva 2.000 Créditos en su próximo turno. Tales acuerdos son perfectamente válidos, pero ninguna de estas promesas son vinculantes. Esto significa que, llegado el momento, el jugador puede optar por no abonarte la suma de Créditos estipulada.

¿Qué son los Créditos?

El crédito galáctico es la divisa de curso legal estándar utilizada en el Imperio Galáctico. En este juego, los créditos se denotan mediante el símbolo del crédito (⑦) y se representan físicamente mediante fichas de Créditos de diferentes valores.

Cada jugador debe guardar todas sus fichas de Créditos junto a su panel de jugador. Cuando tenga que gastar Créditos, ha de coger la cantidad especificada y devolverla al suministro común de fichas, tomando de éste el cambio necesario.

Acción: Visitar el Mercado

Esta acción constituye el principal método para obtener Presas, Cargamentos, Equipo, Trabajos y Modificaciones. Solamente puedes realizar la acción de visitar el Mercado cuando te encuentres en un planeta.

Al llevar a cabo esta acción, puedes elegir un mazo de Mercado y descartar su primera carta (se coloca boca abajo en la parte inferior del mazo). Luego muestra la primera carta de ese mazo de Mercado y deposítala encima del mismo. De este modo se pueden rotar las cartas del mazo para buscar las que te interesen o negar a tus adversarios las que ellos pretendan adquirir.

Tanto si descartas una carta de un mazo de Mercado como si no, puedes optar por **comprar una carta**. Puede ser la carta que esté en la parte superior de **cualquier mazo de Mercado**. Después de comprar una carta, muestra la primera carta de ese mazo de Mercado y colócala en la parte superior del mismo. Si la carta recién mostrada tiene un icono de movimiento de Patrulla, se resuelve este efecto (ver más adelante).

El precio en Créditos de cada carta de Mercado figura en su esquina superior derecha (algunas cuestan 0 Créditos). Para comprar una carta, simplemente has de gastar la suma indicada (ver «¿Qué son los Créditos?» a la izquierda). Acto seguido, coloca la carta debajo de tu hoja de Nave o tu panel de jugador en un espacio apropiado para el tipo de carta en cuestión. Por ejemplo, si has comprado una carta de Cargamento, introdúcela parcialmente bajo uno de los espacios de «Cargamento» de tu hoja de Nave.

En cada espacio puede guardarse una sola carta. Si no te queda ningún espacio libre del tipo necesario, puedes descartar una de tus cartas y dejar hueco para la nueva.

Algunas cartas de Mercado presentan un rasgo antes de su enunciado de reglas, como por ejemplo **ILEGAL**, **ARMA** o **ARMADURA**. Los rasgos siempre aparecen escritos con mayúsculas y en negrita. Por sí mismos no poseen efectos concretos, pero otras capacidades pueden aludir a ellos.

Movimiento de Patrullas

Después de comprar una carta de un mazo de Mercado, debes mostrar la primera carta de ese mazo. Si aparece un icono de movimiento de Patrulla **en la carta que acabas de mostrar**, debes mover esa Patrulla. Es preciso señalar que sólo se mueven Patrullas por efecto de estos iconos **después de comprar o ganar** una carta de un mazo de Mercado, pero no después de descartar una carta.

Cada icono de movimiento de Patrulla consta de un símbolo de facción y una distancia expresada mediante una cifra. La facción indica la Patrulla que has de mover, y la distancia equivale al número de casillas que avanza dicha Patrulla hacia tu ubicación actual.

Distancia Facción

Si has mostrado esta carta después de comprar una carta de Mercado, debes mover la Patrulla de la Rebelión tres casillas hacia tu ficha de Personaje.

Si existen múltiples rutas posibles hacia tu ubicación, puedes escoger cuál de ellas seguirá la Patrulla. No obstante, si cabe la posibilidad de que la Patrulla alcance la casilla en la que te encuentras, deberás moverla por la ruta más corta.

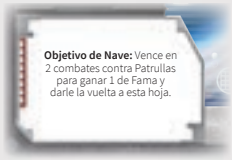
Las Patrullas pueden entrar y salir de la casilla del Maelstrom con total libertad, así como terminar su movimiento en cualquier casilla (incluso un planeta o una casilla ocupada por otra Patrulla). Cuando una Patrulla termina su movimiento en tu misma casilla, **no tienes que librar un combate aún**. Resolverás un encuentro con esa Patrulla durante tu paso de Encuentro si aún te hallas en esa casilla y tu Reputación con la facción de esa Patrulla es negativa.

Siempre habrá una Patrulla de cada facción sobre el tablero. Si una Patrulla es destruida, su ficha se retira del juego y aparece una nueva Patrulla de esa facción (esto se explica más adelante).

Normalmente las Patrullas se mueven cuando un jugador realiza la acción de visitar el Mercado; sin embargo, algunas cartas también pueden provocar el movimiento de Patrullas. Cuando esto ocurre, basta con seguir las instrucciones del enunciado de la carta.

Comprar Naves

Las cartas del mazo de Mercado suelen representar Naves sin estrenar. Cuando compres una Nave, coge su hoja de Nave del montón de Naves disponibles. Tu hoja de Nave actual se devuelve al montón, y la Nave recién comprada se sitúa en tu zona de juego con su «Objetivo de Nave» a la vista (aparece en la parte izquierda de la hoja). Retira todas las fichas de Daño que haya encima de tu hoja de Nave, pero conserva todas las cartas que tengas en ella (como Cargamentos, Tripulantes y Modificaciones) colocándolas en los espacios correspondientes de tu nueva hoja de Nave.



Un objetivo de Nave

Trueques

Cuando compras una carta, puedes descartar cualquier cantidad de tus Cargamentos, Equipo o Modificaciones para reducir el precio final en una suma equivalente al precio combinado de todas las cartas que descartes. Estas cartas descartadas se colocan en la parte inferior de sus respectivos mazos de Mercado.

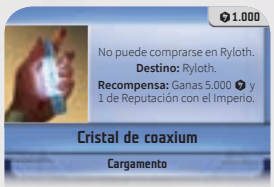
Cuando compras una Nave, siempre se considera que ofreces tu vieja Nave a modo de trueque, en cuyo caso su precio (indicado en la esquina superior izquierda de la hoja de Nave) se descuenta del precio de la Nave que pretendes comprar.

Los trueques nunca pueden hacer que recuperes Créditos; solamente sirven para reducir el precio hasta una cantidad mínima de 0 Créditos, nunca por debajo.

Acción: Entrega

A menudo ganarás cartas de Cargamento o Presa obtenidas en mazos de Mercado. Estas cartas deben entregarse en planetas específicos para recibir las recompensas indicadas. Cabe destacar que las Presas tienen requisitos adicionales, como puede ser capturar a un Contacto específico (ver más adelante).

Para entregar un Cargamento, sólo tienes que estar en el planeta marcado en la carta como «Destino» y efectuar una acción de entrega para canjearla por la recompensa estipulada. Acto seguido, la carta de Cargamento se descarta **colocándola en la parte inferior de su mazo**.



Destino y recompensa de un Cargamento

Si posees varias cartas que pueden entregarse en tu casilla actual, puedes entregarlas todas como parte de la misma acción (en tal caso, se resuelven en el orden que prefieras).

PASO DE ENCUENTRO

"No encontrarás nunca otro lugar como éste, tan lleno de maldad y vileza."
—Obi-Wan Kenobi

Cuando hayas terminado de realizar acciones, deberás resolver un encuentro en tu casilla. Con frecuencia esto implica emprender una breve aventura narrativa en un planeta, toparte con un personaje célebre del universo de ***Star Wars*** o librar algún tipo de combate.

Durante tu paso de Encuentro, **debes elegir una** de las opciones que se enumeran a continuación; más adelante se explican con detalle los procedimientos para resolverlas.

- **Encuentro con una Patrulla:** Libra un combate espacial contra una ficha de Patrulla situada en tu misma casilla. Si posees Reputación negativa con la facción a la que pertenece una Patrulla situada en tu casilla, **debes resolver un encuentro con ella** y no podrás elegir ni resolver ningún otro tipo de encuentro.
- **Encuentro en tu casilla:** Roba una carta de Encuentro asociada a la casilla que ocupas actualmente.
- **Encuentro con un Contacto:** Muestra una ficha de Contacto que haya en tu planeta y ten un encuentro con ella. Esto te permitirá resolver una carta específica del Banco de Datos mediante la cual normalmente podrás conseguir un nuevo Tripulante.
- **Resolver una capacidad de encuentro:** Algunos enunciados de cartas van precedido del encabezado «Encuentro», escrito en negrita. Basta con resolver el enunciado.

Encuentro con una Patrulla

Durante tus viajes por la galaxia te toparás con Patrullas de diversas facciones galácticas.

Para resolver un encuentro con una Patrulla tienes que librar un combate espacial contra ella (el procedimiento para el combate se explica más adelante).

Si pierdes el combate, mueve la Patrulla 1 casilla en cualquier dirección.

Si vences en el combate, **pierdes 1 de Reputación** con la facción a la que pertenece esa Patrulla. Luego recibes la recompensa que se indique en la ficha de Patrulla (Créditos o Fama) y se retira la ficha de la partida. A continuación **aparece una Patrulla** de esa facción sobre el tablero. Para resolver la aparición de una Patrulla, roba la ficha de la parte superior del montón de fichas de Patrulla correspondiente a esa facción y sitúala boca arriba en la casilla adyacente a ese montón de fichas.

Cabe destacar que las Patrullas de nivel 4 son invulnerables (su puntuación de Combate espacial es "—"). Estas Patrullas siempre infligen Daño suficiente para derrotar la Nave del jugador, y siempre vencen en todos los combates (no se lanzan dados para resolverlos).

Encuentro en una casilla

Existen infinidad de planetas y estrellas en la galaxia, y todos ellos tienen historias que contar.

Para resolver un encuentro en tu casilla, has de robar la primera carta de Encuentro del mazo correspondiente al tipo de casilla que ocupas (es decir, el mazo que tenga en su reverso el planeta en el que te encuentras, o bien el mazo general de los puntos de ruta). El anverso de cada carta de Encuentro consta de un máximo de tres apartados distintos. Resuelve el apartado correspondiente a tu casilla; para ello has de leer en voz alta el enunciado, seguir sus instrucciones y luego descartar la carta colocándola boca abajo en la parte inferior de su mazo.

Boba Fett se halla en Naboo, por lo que resuelve el apartado de su carta de Encuentro correspondiente a dicho planeta.

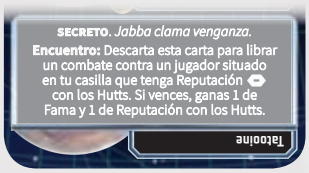
Un apartado puede referir condiciones adicionales, como por ejemplo la Reputación que tengas con una facción determinada. Simplemente has de resolver la parte que se pueda aplicar a tu situación actual.

En la parte inferior de algunas cartas de Encuentro aparecen descritos Cargamentos, Equipo, Modificaciones, Presas, Trabajos o Tripulantes. Uno de los efectos de esa carta puede hacer que ganes dicho Cargamento, Equipo, Modificación, Presa, Trabajo o Tripulante. Si esto ocurre, en vez de descartar la carta has de colocarla en un espacio apropiado de tu hoja de Nave o panel de jugador. Introduce parcialmente la carta de Encuentro bajo la hoja o panel de forma que los demás apartados queden ocultos debajo.

Secretos en las cartas de Encuentro

Algunos enunciados de las cartas de Encuentro están marcados como **SECRETOS**. Estos enunciados **no deben leerse en voz alta**, y siempre han de mantenerse ocultos. Los Secretos pueden identificarse fácilmente porque están del revés y van precedidos del encabezado "Secreto".

Un enunciado Secreto puede resolverse en cualquier momento posterior siguiendo sus instrucciones. Mantén tus Secretos boca abajo sobre la mesa cuando no los estés leyendo. Los Secretos no ocupan espacios de tu hoja de Nave o tu panel de jugador.



Un Secreto en una carta de Encuentro

Consejos y estrategias para los encuentros en casillas

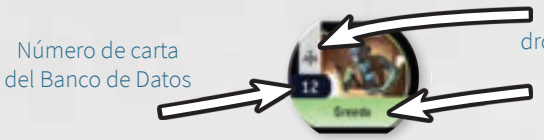
Algunos planetas tienen iconos de facción. Las cartas de Encuentro de estos planetas suelen brindar la posibilidad de ganar Reputación con esas facciones o proporcionan beneficios a quienes posean una Reputación positiva con ellas.

También es preciso señalar que el reverso de las cartas de Encuentro ofrece un breve resumen de las recompensas más habituales en ellas. Ten presente esta información a la hora de escoger el tipo de encuentro que quieres resolver.

Encuentro con un Contacto

No eres la única persona de interés en la galaxia. Otros mercenarios y miembros de las diversas facciones galácticas frecuentan cantinas y puertos espaciales.

Al principio de la partida se colocan dos fichas de Contacto junto a cada planeta; estas fichas se consideran presentes en el planeta. Para resolver un encuentro con uno de los Contactos presentes en tu planeta, dale la vuelta a su ficha para ponerla boca arriba.



A continuación busca en el Banco de Datos la carta indicada en la ficha de Contacto (por ejemplo, en la ilustración de arriba sería la carta nº 12). Lee el apartado superior de la carta y resuélvelo. Dependiendo del resultado, la carta puede convertirse en una carta de Tripulante. Si la ganas como Tripulante, introdúcela parcialmente debajo de tu hoja de Nave en uno de los espacios para Tripulantes, de tal modo que sólo asome la parte que la identifica como tal.

Si el enunciado de la carta no te permite conservarla, devuélvela al Banco de Datos.

Anverso de la carta nº 12 del Banco de Datos

Muchos enunciados requerirán que se descarte el Contacto del tablero. Si no es el caso, la ficha de Contacto permanece boca arriba en su casilla actual. Cualquier jugador podrá tener un encuentro con este Contacto de la manera habitual durante su propio paso de Encuentro.

Algunos Contactos tienen iconos de facción ( ) o el icono de droide ( ). Estos iconos no poseen efectos intrínsecos, pero otras capacidades pueden aludir a ellos. Cada ficha de Contacto pertenece además a una **CATEGORÍA** (gris, verde o amarilla). Esta categoría tampoco posee efectos concretos, sólo se tiene en cuenta durante la preparación de la partida y también al resolver ciertas Presas (ver más adelante).

Mirar un Contacto en secreto

Algunas capacidades te permiten mirar una ficha de Contacto **EN SECRETO**. Para hacerlo, desliza la ficha por el tablero para retirarla sin darle la vuelta, y luego mírala por el otro lado evitando que los demás jugadores la vean. Por último, vuelve a dejar la ficha boca abajo junto al planeta. En este momento **no puedes** mirar la carta del Banco de Datos que se corresponde con la ficha que has mirado.

Si lo deseas, puedes revelar al resto de jugadores cualquier información que contenga la ficha (o incluso mentir sobre ella), pero en ningún momento se te permite enseñarla.

REGLAS ADICIONALES

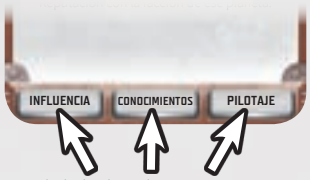
"Pronto aprenderás a apreciarme." —Jabba el Hutt

Llegado este punto ya conoces el procedimiento básico para resolver un turno de juego. No obstante, hay otras reglas con las que debes familiarizarte antes de empezar a jugar, principalmente las relacionadas con pruebas de habilidad, combates, Presas y Trabajos.

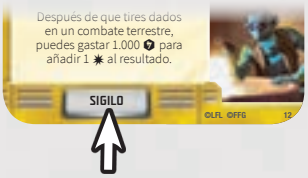
Pruebas de habilidad

Personajes y Tripulantes pueden disponer de un surtido variado de habilidades, desde el Pilotaje hasta la Tecnología. Las habilidades de un Personaje definen el tipo de tareas que está mejor capacitado para desempeñar. Por ejemplo, un Personaje que posee la habilidad Pilotaje es un piloto veterano capaz de aventajar a sus enemigos tras los mandos de una astronave.

Todas las habilidades que tú, como jugador, tienes a tu disposición figuran en la parte inferior de tus cartas de Personaje y Tripulante.



Habilidades de un Personaje



Habilidad de un Tripulante

Muchas cartas te exigirán una prueba de habilidad (por ejemplo, "Haz una prueba de Pilotaje") para ver si logras llevar a cabo una tarea con éxito. Siempre podrás realizar una prueba de habilidad, **incluso aunque no poseas la habilidad requerida** (aunque en tal caso tus probabilidades de éxito serán menores).

Cuando debas hacer una prueba de habilidad, **tira dos dados** para determinar si la superas con éxito o si fracasas en el intento. Necesitas obtener como mínimo uno de los resultados necesarios para superar la prueba. Los resultados necesarios dependen de si posees o no la habilidad requerida.

- **Inexperto** *(no posees la habilidad)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico () para superar la prueba.
- **Competente** *(posees la habilidad una sola vez)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico () o 1 impacto () para superar la prueba.
- **Experto** *(posees la habilidad más de una vez)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico (), 1 impacto () o un resultado de concentración () para superar la prueba.

Las consecuencias del éxito o fracaso en una prueba de habilidad se describen en la carta que la ha solicitado. Si una prueba solamente presenta una consecuencia por haberla superado o por haber fallado, pero no ambas, entonces la consecuencia omitida no tiene ningún efecto en particular.

Ejemplo: Han Solo está resolviendo una carta de Encuentro que dice así: "Haz una prueba de Pilotaje. Si fallas, tu Nave sufre 1 de Daño". El jugador tira 2 dados y saca 1 cara vacía y 1 impacto (). Como en su carta de Personaje figura la habilidad Pilotaje, necesita al menos 1 impacto () o 1 crítico () para superar la prueba. Como ha obtenido 1 impacto (), ha superado la prueba y por tanto no sufre ningún Daño.

Combate

Un combate tiene lugar cuando una carta indica que debes librar un combate (suele ser el caso de las Presas, que se explican más adelante), o bien cuando se resuelve un encuentro con una Patrulla (ver "Encuentro con una Patrulla" en la página 9). Los jugadores no pueden atacarse mutuamente a menos que una carta permita de manera expresa que un jugador libre un combate contra otro jugador.

Combates terrestres y espaciales

Existen dos tipos de combates: terrestres y espaciales. En un combate terrestre has de utilizar las puntuaciones de Combate terrestre () y Vida () de tu Personaje. En un combate espacial has de usar las puntuaciones de Combate espacial () y Casco () de tu Nave.

Cuando en una carta se requiera librar un combate, siempre se especificará de qué tipo (terrestre o espacial). Todos los combates que se libran contra una Patrulla son combates espaciales. Cuando combates contra otro jugador (por efecto de alguna carta), ha de librarse un combate terrestre si estáis en un planeta; en caso contrario se libra un combate espacial.

Cómo resolver un combate

Las reglas de combate básicas son sencillas. El atacante (el jugador que está resolviendo su turno) lanza tantos dados de ataque como su puntuación de Combate y suma la cantidad de Daño obtenida. Cada impacto () obtenido inflige 1 de Daño, y cada crítico () obtenido inflige 2 de Daño. Los resultados de concentración () no infligen Daño, pero pueden utilizarse para resolver ciertas capacidades de cartas.

Después de que el atacante haya calculado el Daño total infligido, el defensor repite el mismo procedimiento. A continuación, cada jugador sufre tanto Daño como la suma de Daño obtenida por su adversario.

Cuando un Personaje sufre Daño, se colocan sobre su carta tantas fichas de Daño como la cantidad que ha sufrido. Cuando una Nave sufre Daño, se colocan sobre su hoja tantas fichas de Daño como la cantidad que ha sufrido.

El combate finaliza cuando ambos bandos han sufrido sus respectivas cantidades de Daño. Si alguno de los jugadores posee algún efecto que requiera un vencedor (por ejemplo, una carta de Presa que indique un efecto con la expresión "Si vences"), se considera vencedor del combate al jugador que haya obtenido más Daño en su tirada. Si ambos jugadores han obtenido la misma cantidad de Daño, se considera que ha vencido el atacante.

Combates contra Patrullas y cartas

Cuando tengas que librar un combate contra una Patrulla o una carta, el jugador que esté sentado a tu izquierda lanzará los dados y tomará las decisiones pertinentes como si fuera el defensor.

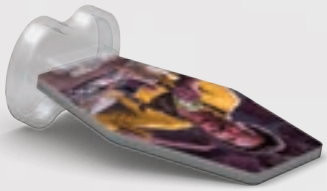
A diferencia de los jugadores, las Patrullas y los enemigos descritos en las cartas no tienen puntuaciones de Vida ni de Casco, por lo que no sufren Daño. En vez de eso, se aplicarán efectos concretos en función de su victoria o derrota en el combate (esto se explica en el enunciado de cada carta, y también dentro de la sección "Encuentro con una Patrulla" en la página 9).

En la página siguiente se resuelve un combate completo a modo de ejemplo.

Derrota

Cuando tu Personaje ha sufrido tanto Daño como su puntuación de Vida, o cuando tu Nave ha sufrido tanto Daño como su puntuación de Casco, has sido derrotado. Tumba tu ficha de Personaje en la casilla que ocupa actualmente. Luego **pierdes 3.000 Créditos y descartas todos tus Secretos** (coloca las cartas de Encuentro en la parte inferior de sus respectivos mazos).

Si te derrotan, completa el paso actual de tu turno, pero deberás omitir todas las acciones o pasos que aún no hayas empezado a resolver.



Un Personaje derrotado

Durante tu siguiente paso de Planificación tendrás que escoger la opción de restaurar todo el Daño sufrido en vez de moverte, ganar Créditos o utilizar una capacidad de Planificación. Con esto podrás volver a poner en pie tu ficha de Personaje sobre el tablero; a partir de ahora ya no se te considera derrotado.

Si alguna capacidad te permite restaurar Daño antes del paso de Planificación, y al hacerlo ya no tienes suficiente Daño para que se te considere derrotado, vuelve a poner en pie tu ficha de Personaje sobre el tablero.

Objetivos personales

Cada Personaje tiene un objetivo personal descrito en el anverso de su carta. Si completas este objetivo, ganas 1 de Fama (tal y como se indica en su enunciado), y luego has de darle la vuelta a la carta. Una vez hecho esto, el objetivo personal quedará sustituido por una nueva capacidad especial que podrás utilizar a partir de este momento.

La mayoría de los objetivos requieren que lleves a cabo una tarea específica un número determinado de veces. Para llevar la cuenta de tu progreso, coloca una ficha de Objetivo sobre tu carta de Personaje cada vez que completes dicha tarea. Cuando le des la vuelta a tu carta de Personaje, todas las fichas de Objetivo que tenga encima se descartan.

Una ficha de Objetivo

Ejemplo: Lando Calrissian necesita entregar dos Cargamentos ilegales para completar su objetivo personal. Cada vez que realice una entrega de algún Cargamento ilegal, se coloca una ficha de Objetivo sobre su carta de Personaje para reflejarlo.

Objetivos de Nave

Todas las Naves que se compren durante la partida tendrán objetivos específicos descritos en sus hojas de Nave. Estos objetivos se tratan del mismo modo que los objetivos personales. Al completar el objetivo de una Nave, puedes ganar Fama y darle la vuelta a la hoja para obtener una nueva capacidad especial (y un nombre legendario).

Ejemplo de combate

1. Boba Fett roba una carta de Encuentro en la que se indica que "puede librar un combate terrestre". Decide hacerlo.
2. Su puntuación de Combate terrestre es de 3.
3. El jugador lanza 3 dados y obtiene un total de 4 puntos de Daño.
4. El jugador que se sienta a su izquierda lanza 5 dados por la serpiente dragón, tal y como indica el enunciado de la carta de Encuentro. Obtiene un total de 3 puntos de Daño.
5. Como Boba Fett ha infligido más Daño que su adversario, ha vencido. Recibe 3.000 Créditos y 1 de Fama, tal y como indica el enunciado de la carta.
6. Boba Fett también ha sufrido 3 de Daño, así que el jugador coloca 3 fichas de Daño sobre su carta de Personaje.

Trabajos

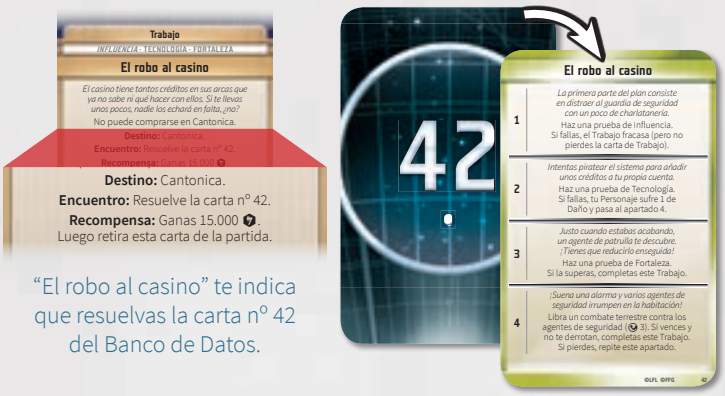
"Me han hablado de un trabajo. Un gánster de los gordos está reuniendo un equipo." —Tobias Beckett

Los Trabajos representan misiones clandestinas y actividades criminales que pueden proporcionar un verdadero aluvión de créditos y fama. Algunos Personajes empiezan con una carta de Trabajo, pero se pueden conseguir más robándolas del mazo de Mercado.

Encima del nombre de cada Trabajo figura un listado de las habilidades que se pondrán a prueba durante su realización. Algunas de estas habilidades están escritas en cursiva; esto significa que, si fallas esa prueba, lo más seguro es que el Trabajo entero se malogre. Conseguir Tripulantes especializados te permitirá disponer de un surtido variado de habilidades que aumentará tus probabilidades de completar Trabajos con éxito. No obstante, recuerda que siempre podrás intentar una prueba de habilidad aun cuando no poseas la habilidad en cuestión (eso sí, tendrás menos posibilidades).

Emprender un Trabajo

Para emprender un Trabajo, al comienzo de tu paso de Encuentro debes hallarte en el lugar indicado como destino en la carta. Para resolver tu encuentro del turno puedes seguir las instrucciones de la carta de Trabajo. A menudo esto te indicará que resuelvas una carta específica del Banco de Datos.



"El robo al casino" te indica que resuelvas la carta nº 42 del Banco de Datos.

La carta del Banco de Datos enumerará una serie de pasos que deberás llevar a cabo para completar el Trabajo y obtener la recompensa. Lee la carta en voz alta, empezando por el primer paso y deteniéndote cuando se solicite que realices una prueba o libres un combate. Una vez que completes uno de estos pasos, **continúa con el siguiente paso consecutivo** a menos que se indique lo contrario.

Si eres derrotado, el Trabajo habrá fracasado. Cuando un Trabajo fracasa, tu turno se da por terminado (y no sigues resolviendo los restantes pasos de la carta). Devuelve la carta del Banco de Datos a su mazo, pero quédate con la carta de Trabajo; podrás volver a intentarlo en un turno posterior.

Uno de los efectos de la carta te indicará que completes el Trabajo. Cuando completes un Trabajo, devuelve la carta del Banco de Datos a su mazo y coge la recompensa estipulada para el Trabajo (normalmente Créditos, Fama o Reputación). Esta recompensa también indicará si debes descartar la carta de Trabajo o bien retirarla de la partida (ver "Descartar y retirar de la partida" a la derecha).

Combatir durante un Trabajo

Muchos Trabajos requieren que libres un combate contra un enemigo descrito en la carta del Banco de Datos (el jugador que se sienta a tu izquierda lanzará los dados por este enemigo). Si eres derrotado durante este combate, el Trabajo habrá fracasado. Si el enemigo no te derrota, puedes continuar resolviendo el Trabajo. La carta del Banco de Datos podría ofrecer instrucciones adicionales en función de tu victoria o derrota en este combate.

Presas

"Pueden utilizar los métodos que crean convenientes, pero los quiero vivos. Nada de desintegraciones." —Darth Vader

Las Presas representan misiones de busca y captura (o eliminación) de Contactos específicos. Algunos Personajes empiezan con una carta de Presa, pero se pueden conseguir más robándolas del mazo de Mercado.

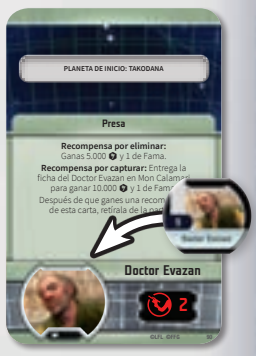
Para cobrar la recompensa ofrecida por una Presa, en primer lugar tienes que **localizar** al Contacto especificado en la carta, y luego has de **librar un combate** contra él.

Cada ficha de Contacto pertenece a una categoría que se indica en su reverso (es el número de puntos de colores) y que también figura en su carta de Presa. Esta información resulta de utilidad para localizar a tu objetivo (por ejemplo, si estás buscando un Contacto verde, evita los planetas que no tengan fichas de Contacto de color verde).

Al tener un encuentro con un Contacto, lo normal es que robas y resuelvas la carta del Banco de Datos asociada a ese Contacto (tal y como se explica en la página 10). No obstante, si esa ficha de Contacto aparece en alguna de tus cartas de Presa, puedes enfrentarte a él en combate **en vez de** robar su carta del Banco de Datos.

La puntuación de Combate del Contacto se indica en la carta de Presa, junto con un icono de Combate terrestre o Combate espacial que indica el tipo de combate que has de librar contra él. El jugador que está sentado a tu izquierda se encarga de lanzar los dados por el Contacto.

Si vences en combate al Contacto, elige entre eliminarlo para recibir la recompensa por su eliminación (su ficha se retira de la partida) o bien capturarlo (coloca su ficha sobre la carta de Presa). Puedes entregar el Contacto capturado en un planeta específico para cobrar la recompensa por su captura (ver "Acción: Entrega" en la página 9). Una vez entregada la ficha capturada, **ésta se retira de la partida**.



Un Contacto capturado en una carta de Presa.

Si vences en el combate pero al mismo tiempo eres derrotado, se considera que has logrado eliminar o capturar al Contacto antes de ser derrotado.

Una vez cobrada la recompensa por una Presa, **la carta se retira de la partida** (no sólo se descarta). Si pierdes el combate, conservas la carta de Presa y la ficha de Contacto se queda en el planeta.

Descartar y retirar de la partida

Muchos efectos de juego pueden **DESCARTAR** cartas. Cuando se descarta una carta de Encuentro, Mercado o IA, ha de colocarse boca abajo en la parte inferior de su mazo. Cuando se descarta una carta del Banco de Datos, se devuelve a su lugar correspondiente dentro de ese mazo.

Ciertos efectos pueden **RETIRAR** cartas o fichas de la partida. Cuando una carta o ficha deba retirarse de la partida, dicho componente se devuelve a la caja del juego y ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.

Tripulantes como Presas

Puede darse el caso de que tengas una carta de Presa para un Contacto que no está sobre el tablero porque algún jugador lo ha reclutado como Tripulante.

Si tienes una carta de Presa para uno de tus propios Tripulantes, puedes librar un combate contra él **como tu encuentro** durante tu propio paso de Encuentro. El Tripulante utilizará la puntuación de Combate que figura en tu carta de Presa como es habitual. Si vences, devuelve la carta del Tripulante al Banco de Datos y luego elige entre capturar o eliminar su ficha de Contacto. Si pierdes el combate, el Tripulante escapa al planeta más cercano (devuelve su carta al Banco de Datos y coloca su ficha de Contacto en la casilla para Contactos más próximo que esté desocupado).

Cuando libras un combate contra uno de tus propios Tripulantes, no puedes utilizar sus capacidades ni sus habilidades.

Si tienes una carta de Presa para un Tripulante que pertenece a otro jugador, puedes librar un combate contra ese Tripulante **como tu encuentro** durante tu propio paso de Encuentro, pero sólo si estás en la misma casilla que ese jugador. Al comenzar el combate, ese jugador debe decidir si va a proteger a su Tripulante.

- Si opta por proteger al Tripulante, tendrás que librar el combate contra el jugador. En este caso debéis resolver un combate terrestre si estáis en un planeta, o un combate espacial si estáis en un punto de ruta o en el Maelstrom.
- Si decide no proteger al Tripulante, entonces libras el combate contra el Tripulante. El jugador que se sienta a tu izquierda lanza los dados por ese Tripulante, utilizando el tipo de combate y la puntuación que figuren en tu carta de Presa.

Tanto si el jugador decide proteger a su Tripulante como si lo abandona a su suerte, si has vencido tú se descarta su carta de Tripulante y eliges entre capturar o eliminar su ficha de Contacto. Pero si pierdes el combate, el jugador conserva su Tripulante sin que haya consecuencias adicionales.

REGLA OPCIONAL: PARTIDAS MÁS LARGAS

Los jugadores más experimentados pueden preferir jugar partidas más largas y épicas. Cuando se implementa esta opción, el requisito para que un jugador gane la partida será acumular 12 puntos de Fama en lugar de 10. Conviene asegurarse de que todos los jugadores están al corriente de esta nueva condición de victoria antes de proceder con los preparativos de la partida.

REGLA OPCIONAL: TABLERO MODULAR

Los jugadores avezados que disfruten teniendo que adaptar sus estrategias disponen de esta opción para construir tableros más variados.

Antes de preparar la partida, si todos los jugadores están de acuerdo con esta variante, debe completarse este procedimiento en vez de utilizar el tablero básico descrito en la página 4.

1. Coge los 6 módulos de tablero y mézclalos todos juntos, apilándolos boca abajo en un mismo montón. Como no todos tienen la misma forma, se recomienda mezclarlos con los ojos cerrados.
2. Dale la vuelta al módulo que ha quedado en la parte superior del montón y conéctalo a la pieza de límite por donde aparecen las Patrullas de la Rebelión y los Sindicatos.
3. Roba módulos de uno en uno y ve uniéndolos uno tras otro. Cuando hayas añadido el último módulo, conéctale la pieza de límite por donde aparecen las Patrullas del Imperio y los Hutts, cerrando así el tablero.

Dada la naturaleza impredecible de un tablero modular, no se considera tan equilibrado como el tablero básico que se muestra en la página 4. Dicho esto, algunos jugadores prefieren esta opción porque supone una nueva experiencia de juego en cada partida.

JUEGO EN SOLITARIO

El Borde Exterior puede jugarse también en solitario. En esta variante controlas un solo Personaje y compites contra otro Personaje controlado por las cartas de IA (Inteligencia Artificial). Las reglas para jugar una partida en solitario se describen a continuación.

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.
- 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.
- Tú eres el jugador inicial. Siguiendo el procedimiento habitual para el paso 5 de la preparación de la partida, tú recibes 4.000 Créditos y la IA recibe 6.000 Créditos.
- Sigue las instrucciones de preparación descritas en la carta de Personaje controlada por la IA. Luego coloca una ficha de Objetivo en el destino que figure en su carta de Trabajo o de Cargamento (ver "Objetivos de la IA" más adelante).
- 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.

Si se te indica que hagas "lo primero que se aplique", resuelve la primera opción de ese apartado 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, y así sucesivamente.

Si se te indica que hagas "todo lo que se aplique", resuelve todas las opciones de ese apartado en el orden en que se enumeran. Omite todas las opciones que no tengan ningún efecto o que no puedan resolverse.

Una vez que la carta se haya resuelto, descártala colocándola boca abajo en la parte inferior del mazo de IA. Luego tú puedes resolver tu turno de la manera habitual.

Gana la partida el primer jugador que consiga 10 puntos de Fama.

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 aquéllas 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.

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. Posteriormente se añadirán fichas de Objetivo adicionales al tablero según lo vayan indicando las cartas de IA.

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.

Sin embargo, a diferencia de un jugador real, la IA sí puede moverse a través del Maelstrom como si fuese un punto de ruta corriente.

Importante: Si el movimiento de la IA termina en un punto de ruta, pero cualquiera de las dos casillas que ha recorrido antes de ese punto de ruta es un planeta, entonces se detendrá en ese planeta.

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.

Antes de efectuar una compra, 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.
- La IA no dispone de espacios libres en los que colocar esa carta.
- La IA tiene que comprar del mazo de Mercado y la primera carta del mismo no cuesta más que su Nave actual.

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.
- Deben respetarse todas las restricciones indicadas en las cartas, como por ejemplo "No puede comprarse en Kessel".
- Solamente comprará una Nave si cuesta más que su Nave actual.

Una vez que la IA haya comprado una carta, se muestra la primera carta de la parte superior de ese mazo de Mercado y se resuelven los iconos de movimiento de Patrulla que aparezcan en ella, desplazando dicha Patrulla hacia el Personaje de la IA.

Trabajos y Cargamentos ilegales

Algunas cartas de IA le permiten completar uno de sus Trabajos. Para ello basta con resolver el apartado de recompensa de dicha carta de Trabajo. La IA no robará una carta del Banco de Datos **y tampoco realizará ninguna prueba de habilidad**.

Después de que la IA entregue un Cargamento o complete un Trabajo en un planeta, se quita 1 ficha de Objetivo de ese planeta.

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**.

Aclaraciones

El apéndice 3 de la *Guía de referencia* (páginas 18–19) contiene aclaraciones y reglas específicas para resolver situaciones complejas que pueden darse durante una partida en solitario.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Corey Konieczka con Tony Fanchi

Redacción técnica: Adam Baker

Producción: Molly Glover

Edición de estilo: James Kniffen

Corrección de texto: Heather Silsbee

Traducción: Juanma Coronil

Diseño gráfico: Duane Nichols y Michael Silsby, con Caitlin Ginther y Toujer Moua

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones del interior: Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hrynkiewicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzcano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohlman, Darren Tan, Andreia Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang y Ben Zweifel

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Control de calidad: Andrew Janeba y Zach Tewalthomas

Coordinadores de licencias: Sherry Anisi y Long Moua

Responsable de licencias: Simone Elliott

Coordinadores de producción: Jason Glawe y Dylan Tierney

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Jefe de proyecto: John Franz-Wichlacz

Jefe de desarrollo de productos: Chris Gerber

Jefe del estudio: Andrew Navaro

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Chris Gollaher y Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden y Ben Waxman

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

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 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.

REFERENCIA RÁPIDA

En esta página se enumeran las reglas e iconos que suelen consultarse con más frecuencia durante el transcurso de la partida.

Combate

El jugador que está resolviendo su turno es el atacante. Completa el siguiente procedimiento:

1. **Lanzar los dados del atacante:** El atacante tira tantos dados como su puntuación de Combate (ya sea terrestre o espacial, dependiendo del tipo de combate).
2. **Calcular el Daño:** Cada impacto (✷) inflige 1 de Daño, y cada crítico (✷) inflige 2 de Daño.
3. **Lanzar los dados del defensor y calcular el Daño:** El defensor tira tantos dados como su puntuación de Combate, y luego calcula el Daño que ha infligido.
4. **Determinar al vencedor:** El jugador que haya generado más Daño con su tirada es el vencedor. En caso de empate, vence el atacante. Luego se resuelven todas las capacidades que tengan lugar como consecuencia de la victoria o derrota en el combate.
5. **Aplicar el Daño:** Cada jugador sufre el Daño infligido por su adversario. Sólo sufren Daño los jugadores.

Pruebas de habilidad

Tira 2 dados. Superas o fallas la prueba en función de los símbolos que obtengas y de si posees la habilidad necesaria.

- **Inexperto** *(no posees la habilidad)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico (✷).
- **Competente** *(posees la habilidad una sola vez)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico (✷) o 1 impacto (✷).
- **Experto** *(posees la habilidad más de una vez)*: Tienes que sacar al menos 1 crítico (✷), 1 impacto (✷) o 1 resultado de concentración (👁).

Facciones

Hutts

Sindicatos

Imperio

Rebelión

Sindicatos del crimen

Existen infinidad de sindicatos del crimen diferentes en la galaxia, incluidos el Sol Negro, los Pyke y el Crimson Dawn. Aunque son organizaciones independientes, si traicionas a alguno de ellos no tardará en correrse la voz por los bajos fondos.

Por este motivo, tu Reputación con los Sindicatos representa la opinión que tienen de ti todas las organizaciones criminales en conjunto.

Mazos de Mercado

Cargamentos: Contiene sobre todo Cargamentos que pueden entregarse a cambio de Créditos y, en ocasiones, de Fama.
Hay 10 cartas en este mazo.

Equipo y Modificaciones: Contiene Equipo y Modificaciones que mejoran tus puntuaciones de Combate, Vida, Casco o Hiperimpulsor.
Hay 15 cartas en este mazo.

Lujos: Contiene cartas con precios elevados que siempre proporcionan un modo de adquirir Fama.
Hay 11 cartas en este mazo.

Naves: Contiene Naves que pueden comprarse.
Hay 9 cartas en este mazo.

Presas: Contiene sobre todo Presas, pero también algunos Trabajos que te permiten atacar a otros jugadores.
Hay 11 cartas en este mazo.

Trabajos: Contiene sobre todo Trabajos, pero también Tripulantes que pueden ayudarte a realizar pruebas de diversas habilidades.
Hay 14 cartas en este mazo.

Iconos

Impacto

Crítico

Concentración

Positiva

Neutral

Negativa

Créditos

Fama

Combate terrestre

Vida

Combate espacial

Casco

Hiperimpulsor

Droide

Reglas que suelen pasarse por alto

- El combate contra una Presa siempre ocurre durante tu paso de Encuentro; lo más habitual es que interrumpa un encuentro normal con un Contacto.
- Cuando te derrotan, pierdes 3.000 Créditos y descartas todos tus Secretos.
- Las Patrullas se mueven después de que se haya comprado una carta de un mazo de Mercado. No se mueven después de descartar una carta de un mazo de Mercado.
- Cuando pierdes un combate contra una Patrulla, debes moverla 1 casilla en cualquier dirección.
- Cuando vences a una Patrulla en combate, pierdes 1 de Reputación con la facción a la que pertenece y recibes la recompensa indicada en su ficha de Patrulla.
- Si varios jugadores empatan con la puntuación más alta de Fama, todos ellos se consideran el jugador más famoso. Esto significa que, al principio de la partida, todos los jugadores son el jugador más famoso.