

STAR WARS™

LAS GUERRAS CLON

¡Son tiempos de guerra! El ejército clon de la República está inmerso en un persistente conflicto con oleadas sin fin de droides. A medida que un planeta tras otro se ve abocado a la lucha, el conde Dooku y sus ejércitos separatistas están más cerca de la victoria.

En **Star Wars: Las Guerras Clon – Un juego de tablero basado en Pandemic**, los jugadores os unís como legendarios generales Jedi y comandáis escuadrones de clones contra las fuerzas droides separatistas. Usad las capacidades de vuestros Jedi y vuestros clones para neutralizar enjambres de droides y formad equipo para completar misiones que podrían cambiar las tornas del curso de la guerra.

CONTENIDO



7 miniaturas de Jedi



4 miniaturas de Villano



3 Bloqueos



36 Droides



1 tablero de juego



1 dado



46 cartas de Escuadrón



32 cartas de Invasión



7 cartas de Jedi



4 hojas de Villano



24 cartas del Villano



24 cartas de Misión



2 indicadores de estado



2 indicadores de Misión



1 indicador de Recordatorio



1 clip indicador



5 cartas de referencia



1 indicador de juego en solitario

PREPARACIÓN

1. Colocación del tablero y de los componentes: Coloca el tablero en el centro de la mesa. Deja los Droides y los Bloques cerca del tablero formando una reserva.

2. Colocación de los indicadores en los marcadores: Coloca sendos indicadores de estado en la casilla inicial del marcador de Invasión y del marcador de Amenaza, tal y como se ve en la ilustración.



3. Elección del Villano: Elegid entre todos los jugadores al Villano contra el que jugaréis. **Si esta es vuestra primera partida, escoged a Asajj Ventress.**

Coloca la hoja de Villano correspondiente con la cara que no es la del Acto final bocarriba junto al espacio «Hoja de Villano» del tablero.



Baraja el mazo de 6 cartas del Villano correspondiente y colócalo bocabajo junto al espacio «mazo del Villano» del tablero.



Si la hoja de Villano muestra un efecto con el símbolo ⚠, pon el indicador de Recordatorio sobre el mazo del Villano. De lo contrario, deja en la caja del juego el indicador de Recordatorio.



Resuelve las instrucciones del apartado «Preparación» que se muestran en la hoja de Villano.

Deja aparte la miniatura de Villano hasta el siguiente paso de la preparación. Por último, deja en la caja del juego las hojas de Villano que no vayan a usarse, así como sus cartas y miniaturas correspondientes.

4. Invasión de planetas: Coloca bocarriba, junto al espacio «descartes de Invasión» del tablero, las 2 cartas «Planeta con Misión» para crear la pila de descartes de Invasión. A continuación, baraja el mazo de Invasión y colócalo bocabajo junto al espacio «mazo de Invasión» del tablero.



Gira 2 cartas de Invasión y coloca en cada planeta correspondiente 3 Droides.



Gira otras 2 cartas de Invasión y coloca en cada planeta correspondiente 2 Droides.



Gira otras 2 cartas de Invasión y coloca en cada planeta correspondiente 1 Droide. A continuación, coloca la miniatura de Villano en el planeta correspondiente a la última carta que hayas girado.



Deja esas 6 cartas de Invasión, bocarriba, en la pila de descartes de Invasión.

5. Elección de los Jedi: Cada jugador elige 1 carta de Jedi y coge la figura de Jedi correspondiente. A continuación, baraja las cartas de referencia y reparte 1 carta a cada jugador; después, cada jugador coloca su miniatura de Jedi en el planeta que se muestre en la cara posterior de su carta de referencia. Por último, deja en la caja del juego las cartas de Jedi, las miniaturas y las cartas de referencia que no vayan a usarse.



PREPARACIÓN

6. Preparación del mazo de Escuadrón: Baraja el mazo de Escuadrón y colócalo bocabajo junto al espacio «mazo de Escuadrón» del tablero.



En una partida de 2 o 3 jugadores, reparte 3 cartas de Escuadrón a cada jugador.

En una partida de 4 o 5 jugadores, reparte 4 cartas de Escuadrón a cada jugador.

7. Preparación del mazo de Misión: Decidid entre todos los jugadores el nivel de dificultad. A continuación, coged al azar tantas cartas de Misión como correspondan al nivel de dificultad que hayáis decidido y dejad en la caja del juego el resto de las cartas sin mirarlas:

Dificultad	Misiones
Padawan	3
Caballero Jedi	4
Maestro Jedi	5
Gran maestro Jedi*	6+

* Si queréis jugar con una dificultad aún mayor, podéis incluir más de 6 cartas de Misión.

Colocad las cartas de Misión bocabajo junto al espacio «mazo de Misión» del tablero.



8. Robar las Misiones iniciales: Gira la primera carta del mazo de Misión y colócala bocarriba junto al espacio de Misión naranja del tablero.

A continuación, coloca el indicador de Misión naranja en el planeta correspondiente y resuelve el efecto «Al girarla» de la carta de Misión, si es que tiene alguno.



Por último, gira una segunda carta de Misión y haz lo mismo que antes, pero para el espacio y el indicador de Misión blancos.

9. Primer turno: El jugador a quien la altura le dé ventaja empieza el primer turno y coge el dado

PREPARACIÓN COMPLETA PARA 2 JUGADORES

CONCEPTOS CLAVE

JEDI

Los jugadores encarnan a heroicos Jedi que luchan contra las fuerzas del ejército droide de los Separatistas. Cada Jedi tiene una carta en la que se muestra su capacidad particular y está representado en el tablero mediante una miniatura.



COOPERACIÓN

Todos los jugadores están en el mismo equipo, de manera que ganan o pierden la partida juntos. Los jugadores son libres de hablar entre ellos y darse consejos los unos a los otros. Todo el mundo debería dar su opinión y expresar sus ideas, pero cada jugador decide por sí mismo qué hacer durante su turno.

ENEMIGOS

Los Jedi tienen que defender la República de tres tipos de enemigos: Droides de combate, Bloqueos y Villanos. Los Droides se acumulan en los planetas, mientras que los Bloqueos protegen a otros enemigos que estén en el mismo planeta que ellos.



VILLANOS

En cada partida, los jugadores os enfrentaréis a un Villano. Cada Villano tiene una hoja en la que se muestran su valor de Vida y sus capacidades particulares, mientras que en la cara posterior de la hoja se muestran las reglas para el Acto final y las condiciones para acabar ganando la partida.



Además, cada Villano tiene un mazo de cartas que define cómo actúa el Villano durante la partida.



CARTAS DE ESCUADRÓN

Cada jugador tiene una mano de cartas de Escuadrón que representan personajes y vehículos que pueden ayudarle en su lucha. Las cartas de Escuadrón tienen efectos que pueden ser de utilidad a ti o a otro Jedi que esté en el mismo planeta que tú.



Los jugadores dejan bocarriba sus manos de cartas frente a sí para que todos los jugadores puedan ver las cartas de los demás. El tamaño máximo de la mano de cartas de cada jugador es de 7 cartas en todo momento.

Cuando un Jedi sufre Daño, el jugador descarta tantas cartas de Escuadrón de su mano como puntos de Daño haya sufrido y las deja bocarriba en la pila de descartes de Escuadrón.

AGOTADA Y LISTA

Para usar el efecto de una carta de Escuadrón que tengas en tu mano, debes agotarla poniéndola de lado para indicar que ha sido usada. Cuando una carta se agota, no se puede volver a usar hasta que la dejes lista enderezándola de nuevo al inicio de tu siguiente turno.



EL DADO

Los jugadores tiran el dado al realizar acciones «Atacar» o «Emprender una Misión».



El dado tiene dos iconos: Éxito y Daño .

Los te permiten alcanzar el objetivo de tu acción: infligen Daño a los enemigos al realizar acciones «Atacar» o se añaden a una Misión.

Los provocan que sufras Daño, lo cual se refleja descartando cartas de Escuadrón de tu mano.

MISIONES

Para llegar al Acto final de un Villano y ganar la partida, los Jedi tendrán que completar una serie de Misiones por toda la galaxia. Cada Misión se corresponde con un planeta del tablero y ello se refleja mediante un indicador de Misión.



Para completar Misiones, los Jedi realizan acciones «Emprender una Misión». A menudo, será necesario que varios Jedi se agrupen en un planeta donde haya una Misión para que tengan éxito. Además, la mayoría de las Misiones tienen efectos especiales que modifican su forma de completarlas.

Una vez se hayan completado todas las Misiones, se le da la vuelta a la hoja de Villano para empezar el Acto final y revelar cómo se gana la partida.

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores se turnan en sentido horario y, en cada turno, siguen los cuatro pasos que se muestran a continuación:

1. Dejar listas las cartas.
2. Realizar cuatro acciones.
3. Activar al Villano.
4. Invadir planetas.

1. DEJAR LISTAS LAS CARTAS

Al inicio de tu turno, endereza todas las cartas de Escuadrón de tu mano que estén agotadas para dejarlas listas. Las cartas que estén listas pueden usarse para activar sus efectos.

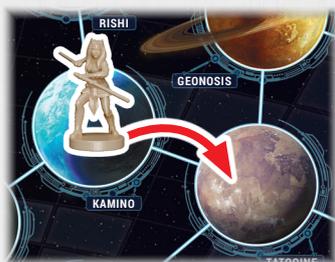
2. REALIZAR CUATRO ACCIONES

En cada uno de tus turnos, puedes realizar hasta cuatro acciones y repetir la misma acción varias veces, pero ten en cuenta que cada repetición cuenta como una acción.

VOLAR

Mueve a tu Jedi a un planeta que esté conectado con una línea al tuyo.

Los enemigos (Droides, Bloqueos y Villanos) no afectan al movimiento de los Jedi.



REFORZAR

Roba 1 carta de Escuadrón.

Puedes robar cartas de Escuadrón incluso si tu mano ya está en su tamaño máximo de 7 cartas. Ahora bien, si en algún momento acabas con más de 7 cartas en tu mano, debes jugar cartas de Aliado o descartar cartas hasta que solo tengas 7 cartas. Con este fin, también puedes descartar cartas que estén agotadas.



Si tienes que robar 1 carta y no queda ninguna en el mazo de Escuadrón, baraja la pila de descartes de Escuadrón para formar un nuevo mazo y, a continuación, roba la carta.

ATACAR

La acción «Atacar» te permite retirar enemigos de tu planeta.

Para Atacar, tira el dado: por cada que saques, infliges 1 punto de Daño a un enemigo que esté en tu planeta. Los Droides tienen 1 punto de Vida, los Bloqueos tienen 2 puntos de Vida y los puntos de Vida de cada Villano se muestran en su hoja. Cuando un enemigo sufre tanto Daño como sus puntos de Vida, se retira del tablero y se devuelve a la reserva.

El Daño que se inflige a los enemigos no se acumula entre una acción y otra. Por tanto, para retirar un Bloqueo o un Villano, debes infligirles el Daño necesario en una sola acción. Algunas cartas de Escuadrón pueden añadir Daño adicional a una acción «Atacar» (consulta «Cartas de Escuadrón» en la página 7).

Tras infligir Daño, es posible que sufras Daño como represalia. Por cada enemigo que siga en tu planeta y cada que hayas sacado en el dado, sufres 1 punto de Daño. Algunas cartas de Escuadrón pueden evitar que los Jedi sufran Daño (consulta «Cartas de Escuadrón» en la página 7).

EJEMPLO DE ATACAR

Ahsoka y Anakin están en un planeta donde hay enemigos. Ahsoka ataca y tira el dado.



Ahsoka y Anakin agotan cada uno 2 y los añaden al resultado del dado para obtener un total de (6).



En primer lugar, Ahsoka tiene que infligir 2 puntos de Daño al Bloqueo, con lo que lo retira. Después, inflige 3 puntos de Daño a Ventress y 1 punto de Daño a un Droide, con lo que los retira también.



Ahsoka sufre 1 punto de Daño por el Droide que queda y 1 punto de Daño por el del dado. Entonces, Anakin agota 1 para evitar 1 punto de Daño, de manera que Ahsoka descarta 1 carta.



EMPRENDER UNA MISIÓN

Cuando estés en un planeta con Misión, realiza la acción «Emprender una Misión» para completar esa Misión. **No se pueden realizar acciones «Emprender una Misión» en un planeta donde haya un Bloqueo o un Villano.**



En primer lugar, tira el dado. A continuación, **todos los Jedi que estén en ese planeta con Misión** pueden contribuir con cartas de Escuadrón.

Para contribuir con 1 carta, agótala y añade a la acción «Emprender una Misión». Solo puedes contribuir con cartas de los tipos que se muestren en la Misión. Los efectos de las cartas con que contribuyas no importan, solo cuenta el tipo del que sean.



Si la cantidad total de iguala o supera la cantidad necesaria para completar la Misión, esta queda completada. Los no se acumulan entre una acción y otra; por tanto, para completar una Misión, debes conseguir todos los necesarios durante una sola acción «Emprender una Misión».



ÉXITO

Si se completa la Misión, haz lo siguiente:

1. El Jedi cuyo turno está en curso sufre 1 punto de Daño por cada que se muestre en la carta de Misión y cada que haya sacado en el dado.
2. Si la Misión tiene un efecto «Al completarla», resuélvelo.
3. Deja en la caja del juego la carta de Misión.
4. Gira la primera carta del mazo de Misión y colócala boca arriba junto al espacio de Misión vacío. A continuación, coloca el indicador de Misión en el planeta correspondiente y resuelve el efecto «Al girarla» de la carta de Misión, si es que tiene alguno.



Si no queda ninguna carta en el mazo de Misión, coloca el indicador de Misión en el otro planeta con Misión. Si todas las Misiones han sido completadas, empezad el Acto final (consulta «Acto final» en la página 8) en lugar de hacer todo lo explicado en este punto.



FRACASO

Si no se completa la Misión, el Jedi cuyo turno está en curso sufre 1 punto de Daño por cada que haya sacado en el dado, pero **no por los que se muestren en la carta de Misión.** La Misión se queda donde está y los Jedi pueden volver a intentar completarla realizando otra acción «Emprender una Misión».

EJEMPLOS DE EMPRENDER UNA MISIÓN

Anakin y Ahsoka están en Lola Sayu, el planeta donde está la Misión «Rescate de la Ciudadela». Anakin emprende la Misión y tira el dado.



Se requieren 7 Éxitos para completar la Misión y los Jedi pueden contribuir con y . No tienen cartas suficientes para reunir 7 Éxitos, así que no consiguen completar la Misión. Anakin sufre 1 punto de Daño debido al del dado, pero agota 1 para evitarlo.



En su siguiente acción, Anakin emprende la Misión de nuevo y tira el dado.



Anakin agota 1 y 1 para añadir , mientras que Ahsoka agota 1 y 2 para añadir . Sumados a los del dado, esto es suficiente para completar la Misión.



Anakin sufre 2 puntos de Daño debido a la Misión y 1 punto de Daño debido al del dado, así que descarta 3 cartas en total. A continuación, resuelve el efecto «Al completarla», que le permite robar 1 carta de Escuadrón.



Por último, deja en la caja del juego la carta de Misión, gira una nueva Misión y coloca el indicador de Misión en el planeta correspondiente.

CARTAS DE JEDI

Cada carta de Jedi tiene una capacidad especial que se considera una acción sin coste. Solo puedes usar tu capacidad especial una vez durante el paso «Realizar cuatro acciones» de tu turno y no cuenta como ninguna de tus cuatro acciones de ese turno. Sin embargo, no puedes realizar una acción sin coste en mitad de otra acción ni durante el turno de otro jugador.



CARTAS DE ESCUADRÓN

Hay cinco tipos de cartas de Escuadrón diferentes: Asalto (👹), Sigilo (👁️), Protección (🛡️), Transporte (✈️) y Aliado (🤖). Para usar una carta de Escuadrón, agótalas poniéndola de lado (esto no cuenta como una acción). Cuando una carta se agota, no se puede volver a usar hasta que la dejes lista enderezándola de nuevo al inicio de tu siguiente turno. Las cartas de Escuadrón las descartas al sufrir Daño o cuando superas el tamaño máximo de tu mano.

Cuando sufras Daño, descarta tantas cartas de Escuadrón de tu mano como puntos de Daño hayas sufrido dejándolas bocarriba en la pila de descartes de Escuadrón. Si no te quedan cartas en la mano, cualquier Daño adicional no tiene efecto. Si en algún momento acabas con más de 7 cartas en tu mano, debes jugar cartas de Aliado o descartar cartas hasta que solo tengas 7 cartas.

ASALTO Y SIGILO

Cada vez que cualquier Jedi que esté en tu planeta realice una acción «Atacar», después de tirar el dado, puedes usar cualquier cantidad de 👹 o 👁️ para añadir ⚔️ a la acción por cada carta.

En cada acción «Atacar», cada jugador solo puede usar cartas de un mismo tipo; es decir, **los jugadores no pueden combinar 👹 y 👁️ en una misma acción «Atacar».**



PROTECCIÓN

Cada vez que cualquier Jedi que esté en tu planeta sufra Daño, puedes usar cualquier cantidad de 🛡️ para evitar 1 punto de Daño por cada carta.



TRANSPORTE

Cada vez que cualquier Jedi que esté en tu planeta realice una acción «Volar», puedes usar un ✈️ para permitir que el Jedi se mueva dos veces durante esa acción. En cada acción «Volar», solo puede usarse un ✈️ para prolongar esa acción.



ALIADO

Al contrario que con las otras cartas de Escuadrón, debes descartar las cartas de Aliado para usar sus efectos. Los jugadores pueden usar las cartas de Aliado en cualquier momento (incluso en el turno de otros jugadores) a menos que se indique lo contrario en ellas. Si una carta de Aliado queda agotada por algún efecto, no puede usarse hasta que se deje lista.



3. ACTIVAR AL VILLANO

Después de que cada Jedi haya realizado sus cuatro acciones, el Villano contraataca a los Jedi.

INDICADOR DE RECORDATORIO

Algunos Villanos tienen efectos que se activan con cada turno. Al inicio del paso «Activar al Villano», si el indicador de Recordatorio está sobre el mazo del Villano, resuelve el efecto ⚠️ de la hoja de Villano antes de robar 1 carta del Villano.



ROBAR 1 CARTA DEL VILLANO

Roba 1 carta del mazo del Villano, resuelve su efecto y descártala dejándola bocarriba en la pila de descartes del Villano. Algunas cartas del Villano tienen varios efectos: en tales casos, resuélvelos de arriba abajo y sáltate los efectos que no se puedan resolver.

No robes cartas del Villano adicionales a menos que algún efecto te indique que lo hagas. Si tienes que robar 1 carta y no queda ninguna en el mazo, baraja la pila de descartes del Villano para formar un nuevo mazo y, a continuación, roba la carta.

¡PLANETA BAJO ASEDIO!

Cada mazo del Villano contiene 1 carta «¡Planeta bajo asedio!». Resuelve su efecto de la siguiente manera:



1. Mueve el indicador de estado del marcador de Invasión 1 casilla hacia la derecha. Si el indicador ya está en la última casilla del marcador, mueve el indicador de estado del marcador de Amenaza en su lugar.
2. Gira la primera carta de la parte inferior del mazo de Invasión y coloca Droides en el planeta correspondiente a esa carta hasta que haya 3 Droides en él.
3. Baraja todas las cartas de la pila de descartes de Invasión, incluida la carta que acabas de girar de la parte inferior del mazo, y colócalas bocarriba encima del mazo de Invasión.

PLANETA SUPERIOR

Algunas cartas del Villano hacen mención al planeta superior (🌌): el planeta 🌌 es el planeta que corresponde a la primera carta de la pila de descartes de Invasión, la cual cambia cada vez que un planeta es invadido.



VARIOS RESULTADOS POSIBLES

Si el efecto de una carta del Villano o de una hoja de Villano tuviera varios resultados posibles, el jugador cuyo turno está en curso decide cuál de ellos se aplica.

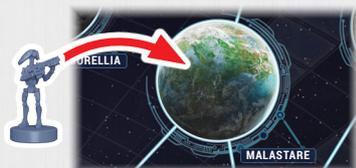
Por ejemplo, si un Villano que se está moviendo puede llegar a su destino siguiendo varios caminos, el jugador cuyo turno está en curso decide el camino que sigue.

4. INVADIR PLANETAS

De una en una, gira tantas cartas de la parte superior del mazo de Invasión como indique el número de la casilla que ocupe actualmente el indicador de estado en el marcador de Invasión.



Por cada carta que gires, coloca 1 Droide en el planeta correspondiente y luego descarta la carta dejándola bocarriba en la pila de descartes de Invasión.



Si en un planeta ya hay 3 Droides, no coloques un cuarto. En lugar de ello, en ese planeta tendrá lugar una Ocupación (consulta «Ocupaciones» más abajo).

Si tienes que colocar un Droide, pero no quedan Droides en la reserva, haz avanzar el indicador de estado del marcador de Amenaza 1 casilla por cada Droide que no puedas colocar (consulta «Avance de la Amenaza» en la columna de la derecha).

Aunque es raro que suceda, es posible que el mazo de Invasión se quede sin cartas. Si tienes que girar 1 carta y no queda ninguna en el mazo, baraja la pila de descartes de Invasión para formar un nuevo mazo y, a continuación, gira la carta.

OCUPACIONES

Si tuvieras que colocar un cuarto Droide en un planeta, en lugar de ello tendrá lugar una Ocupación de ese planeta. No coloques ese cuarto Droide.

Cuando tenga lugar una Ocupación, haz lo siguiente:

1. Haz avanzar el indicador de estado del marcador de Amenaza 1 casilla.
2. Coloca 1 Bloqueo en ese planeta. En un mismo planeta puede haber varios Bloqueos.

BLOQUEOS

Si un planeta tiene algún Bloqueo, los Jedi no pueden afectar de ninguna manera a los Droides, los Villanos o la Misión de ese planeta. Los Bloqueos se retiran del tablero después de sufrir 2 puntos de Daño. Durante una acción «Atacar», si se retira el último Bloqueo del planeta donde se esté realizando la acción, el Daño restante puede infligirse a otros enemigos que estén en ese planeta.



Si un efecto que no sea una Ocupación coloca un Bloqueo en el tablero, no hagas avanzar el indicador de estado del marcador de Amenaza.

Si tienes que colocar un Bloqueo, pero no quedan Bloqueos en la reserva, haz avanzar el indicador de estado del marcador de Amenaza una casilla por cada Bloqueo que no puedas colocar (consulta «Avance de la Amenaza» en la columna de la derecha).

PERDER O GANAR

Si el indicador de estado del marcador de Amenaza llega a la última casilla del marcador, todos los jugadores pierden la partida inmediatamente.

Si los jugadores completan todas las Misiones del mazo y después superan el Acto final que se describe en la cara posterior de la hoja de Villano, ¡ganan la partida inmediatamente!



ACTO FINAL

En cuanto hayáis completado la última carta de Misión, da la vuelta a la hoja de Villano y resuelve todos los efectos «Preparación del Acto final» que se muestren en ella.

Durante el resto de la partida, solo se tendrá en cuenta la cara «Acto final» de la hoja de Villano y, por tanto, la otra cara de la hoja se ignorará. Esto puede provocar que algunos efectos cambien y que también cambie el Daño necesario para retirar del tablero al Villano, o que incluso sea imposible retirarlo del tablero.

Cada hoja de Villano incluye todo lo que se necesita para completar su Acto final y ganar la partida. Algunos Actos finales requieren que se completen una o más Misiones, por lo que, durante el Acto final, los jugadores **pueden** realizar acciones «Emprender una Misión» en un planeta donde haya un Villano.

AVANCE DE LA AMENAZA

El indicador de estado del marcador de Amenaza puede avanzar debido a cuatro motivos:

- Si tuviera que colocarse un cuarto Droide en un planeta, tendrá lugar una Ocupación: el indicador de estado del marcador de Amenaza avanza una casilla y se coloca 1 Bloqueo en ese planeta.
- Si se tiene que colocar 1 Droide o 1 Bloqueo, pero no quedan en la reserva, el indicador de estado del marcador de Amenaza avanza una casilla por cada enemigo que no se pueda colocar.
- Si el indicador de estado del marcador de Invasión tiene que moverse, pero ya está en la última casilla del marcador, el indicador de estado del marcador de Amenaza avanza una casilla en su lugar.
- Algunos efectos de Villano pueden provocar que el indicador de estado del marcador de Amenaza avance.

PARTIDAS EN SOLITARIO

Puedes jugar en solitario partidas en las que coordinarás los esfuerzos de dos Jedi.

PREPARACIÓN

Prepara la partida de la manera habitual para 2 jugadores. Tú controlas a ambos Jedi, pero mantén separadas sus manos de cartas. Por último, determina al azar cuál de los Jedi jugará el primer turno y pon el indicador de juego en solitario sobre su carta de Jedi.



CÓMO SE JUEGA

El indicador de juego en solitario se usa para controlar qué Jedi está jugando su turno en cada momento. Por lo demás, la partida transcurre como si la jugaran varios jugadores, pero con el añadido de que, cada vez que un Jedi termine su turno, tienes que poner el indicador de juego en solitario sobre la carta del otro Jedi.



VILLANOS

El juego cuenta con cuatro Villanos: Asajj Ventress, el general Grievous, Maul y el conde Dooku. Cada Villano incluye en su hoja efectos que le son particulares y tiene un Acto final, un mazo del Villano y una miniatura propios.

Antes del Acto final, los Jedi no pueden realizar acciones «Emprender una Misión» en un planeta donde haya un Villano.



ASAJJ VENTRESS

La asesina Sith vuelve a enfrentarse a los Jedi y la República cumpliendo las órdenes de su maestro, el conde Dooku.

Ventress se mueve de una Misión a otra e inflige Daño y agota a los Jedi que se le acercan demasiado. Cuando inicia su activación en una Misión, provoca que la Amenaza avance con rapidez.



GENERAL GRIEVOUS

El temible general cibernético está al mando del ejército droide de los Separatistas y presta apoyo a sus fuerzas por toda la galaxia.

Grievous hace que todos los enemigos inflijan Daño o agoten a los Jedi que estén en sus planetas y también provoca Invasiones adicionales mientras está en el tablero.



MAUL

Maul se afana en unificar los sindicatos del crimen de la galaxia y en consolidar el poder de su Colectivo Sombra.

El Poder de Maul se incrementa con el paso del tiempo, lo que provoca que la Amenaza avance. Retirarlo del tablero reduce su Poder y la potencia de sus otros efectos.



CONDE DOOKU

Con su identidad secreta de Darth Tyranus, un lord Sith, Dooku, lidera la Alianza Separatista en su guerra contra la República Galáctica.

Dooku trae al tablero consigo a Ventress y Grievous. En cada turno, los Villanos dan caza a los Jedi que tengan cerca. Los efectos de las cartas de los Villanos se aplican a los Jedi que estén en los mismos planetas que ellos.

TEN SIEMPRE PRESENTE QUE...

No es necesario que te leas esta sección para aprender a jugar, sino que basta con que la consultes cada vez que tengas una duda sobre una regla o un componente concretos.

REGLAS QUE SE SUELEN OLVIDAR

PLANETAS

- Cuando un efecto indique «tu planeta», se refiere al planeta donde esté tu Jedi en ese momento.
- Un «planeta con Misión» es un planeta que tiene un indicador de Misión.
- Si una carta o una acción muestra un planeta entre paréntesis, tienes que estar en ese planeta para usar esa carta o realizar esa acción.

MANO DE CARTAS

- El tamaño máximo de la mano de cartas (7 cartas de Escuadrón) se aplica en todo momento. Si alguna vez acabas con más de 7 cartas en tu mano, debes jugar cartas de Aliado o descartar cartas hasta que solo tengas 7 cartas.
- Puedes realizar la acción «Reforzar» incluso si tu mano ya está en su tamaño máximo de 7 cartas.
- Cuando sufras Daño, descarta tantas cartas de Escuadrón de tu mano como puntos de Daño hayas sufrido y déjalas bocarriba en la pila de descartes de Escuadrón. Si no te quedan cartas en la mano, cualquier Daño adicional no tiene efecto.
- Si un efecto te indica que agotes cartas, tienes que agotar esa cantidad de cartas de Escuadrón de tu mano. Si no tienes cartas listas que agotar, no se aplica ningún efecto adicional.
- Si en algún momento tienes que robar o girar cartas de algún mazo y no queda ninguna carta en el mazo en cuestión, baraja la pila de descartes de ese mazo para formar uno nuevo y, a continuación, roba o gira la carta.

RESOLVER EFECTOS

- Siempre que un efecto te permita interactuar con otro Jedi (como, por ejemplo, mover a otro Jedi), ambos jugadores debéis dar vuestra conformidad a esa interacción.
- Cuando una miniatura se mueve hacia otra miniatura (por ejemplo, un Villano que se mueva hacia el Jedi más cercano), sigue el camino más corto. Si el camino más corto puede trazarse siguiendo más de un recorrido, el jugador cuyo turno está en curso decide cuál de ellos sigue la miniatura.
- Si el efecto de una carta del Villano o de una hoja de Villano tuviera varios resultados posibles, el jugador cuyo turno está en curso decide cuál de ellos se aplica.

MISCELÁNEA

- No puedes realizar una acción «Atacar» en un espacio donde no haya enemigos.
- Si estáis jugando una partida con el nivel de dificultad «Gran maestro Jedi», podéis incluir más de 6 cartas de Misión para que la dificultad sea aún mayor.

CARTAS DE ALIADO

- Las cartas de Aliado pueden jugarse durante el turno de cualquier jugador, pero no pueden jugarse si están agotadas.
- La carta de Aliado «C-3PO y R2-D2» solo puede jugarse durante una acción «Emprender Misión» o «Atacar» que se realice en el planeta con Misión en el que esté el jugador que juega la carta.
- La carta de Aliado «Padmé Amidala» puede jugarse en cualquier momento del paso «Realizar cuatro acciones».
- La carta de Aliado «La remesa mala» puede jugarse en cualquier momento, incluso durante otra acción. El Daño que inflige se añade a cualquier otro Daño que inflija esa acción.

CARTAS DE MISIÓN

- **Cartas de Misión «Rehenes», «Punto de inflexión» y «Un asunto pendiente»:** Si la carta de Escuadrón indicada en estas Misiones ya está en la mano de cartas de algún jugador, no se añade a la mano de cartas del Jedi cuyo turno está en curso.
- **Carta de Misión «Los perdidos»:** Coloca a los Villanos en Oba Diah tanto si ya están en el tablero como si no lo están. Si el conde Dooku es el Villano, coloca a los tres Villanos en Oba Diah.



JEDI

AAYLA SECURA

- Su movimiento no es una acción «Volar» y, por tanto, no puede verse afectado por un 🚀.

AHSOKA TANO

- Si agotas 2 cartas, el Daño puede infligirse en un solo planeta o dividirse entre dos planetas diferentes.
- Su capacidad especial puede retirar del tablero 1 Bloqueo.

ANAKIN SKYWALKER

- Cuando uses su capacidad especial para realizar una acción «Atacar», puedes agotar cartas 🗑️ como si fueran cartas 🗡️. Si lo haces, cualquier otro Jedi solo puede agotar cartas 🗡️ de la manera habitual.

LUMINARA UNDULI

- Resuelve por completo la capacidad especial de Luminara antes de descartar o jugar cartas para reducir tu mano a su tamaño máximo.

MACE WINDU

- No puedes mover Droides de un planeta en el que haya un Bloqueo.

OBI-WAN KENOBI

- Resuelve por completo la capacidad especial de Obi-Wan antes de descartar o jugar cartas para reducir tu mano a su tamaño máximo.

YODA

- Su movimiento no es una acción «Volar» y, por tanto, no puede verse afectado por un 🚀.

VILLANOS

- Si un Villano no muestra un valor de Vida en su hoja, no puede retirarse del tablero. En casos así, los Jedi sufren de la manera habitual 1 punto de Daño debido a los Villanos que sigan en su planeta durante una acción «Atacar».

ASAJJ VENTRESS

- «Combate aéreo» es una Misión y, por tanto, debe completarse realizando la acción «Emprender una Misión».

GENERAL GRIEVOUS

- Durante la preparación, deja a un lado el clip indicador, ya que solamente se usa durante el Acto final.
- **Hacedlos sufrir:** Si algún Jedi evita el Daño, puede seguir moviéndose a otro planeta.
- «Infiltración», «Enfrentamiento», «Persecución» y «Destrucción» son Misiones y, por tanto, deben completarse en orden realizando la acción «Emprender una Misión». Cuando completéis una Misión, desplaza hacia abajo el clip indicador hasta la siguiente Misión.

MAUL

- Cuando Maul gane o pierda Poder, desplaza el clip indicador hacia arriba o hacia abajo en el marcador de Poder tantas casillas como sea necesario. Si el clip indicador llega a cualquier extremo del marcador, los desplazamientos que queden se pierden.
- **Adquisición hostil:** Coloca a Maul en el planeta superior tanto si ya está en el tablero como si no lo está.
- Cuando le des la vuelta a la hoja de Villano, deja el clip indicador en la casilla donde esté en ese momento.
- «La hora de la verdad» es una Misión y, por tanto, debe completarse realizando la acción «Emprender una Misión». El número para completarla es 7 más el número indicado en la casilla del marcador de Amenaza donde se encuentre el indicador de estado en ese momento.

CONDE DOOKU

- Antes del Acto final, cada Villano tiene un valor de Vida de 2. Durante el Acto final, Dooku tiene un valor de Vida de 5 y Grievous, de 2.
- **Duelo:** Si un Jedi está en un Planeta donde hay varios Villanos, el Jedi solamente sufre 1 punto de Daño.
- **El que mueve los hilos:** Durante el Acto final, no coloques a Ventress en el tablero.



CRÉDITOS

Z-MAN GAMES

Diseño del juego: Alexandar Ortloff

Diseño del juego *Pandemic* original: Matt Leacock

Productor: Michael Sanfilippo

Diseño gráfico: Jasmine Radue y Dan Gerlach, además de Monica Helland y Samuel R. Shimota

Dirección artística: Bree Lindsoe

Ilustración de la cubierta: Atha Kanaani

Ilustraciones interiores originales: JB Casacop, Martin de Diego, Atha Kanaani, Alex Polgár, Romana Kendelic, Samuel R. Shimota y Stephen Somers

Dirección de plásticos en 3D: Bree Lindsoe y Samuel R. Shimota

Escultor en plástico (Jedi, Villanos y Droides): Luigi Terzi

Escultor en plástico (Bloqueos y cuna de la caja): Monica Helland

Edición técnica: Autumn Collier

Mercadotecnia: Tyler Lee

Equipo de gerencia: Beth Erikson, Justin Kempainen, Todd Michlitsch y Samuel R. Shimota

Traducción: J. Ignacio Candil

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

Pruebas de juego: Marco Bietresato, Carolina Blanken, Taylor Block, Annaliese Milne Bosi, Filippo Bosi, Jon Bushman, Dominic Cupo, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Alice Ding, Adam Driscoll, Kyle Einfeld, Travis Einfeld, Julia Faeta, Tony Fanchi, Marieke Franssen, Brendon Franz, Kara Franz, Garima Giri, Molly Glover, Sonia Graham, Aaron Haltom, Mark Hayden, Steve Heflin, Philip Henry, Anita Hilberdink, Emma Hunt, Abdullah Jackson, Mona Jalali, Erik Jordheim, Christopher Kowall, Josiah Leis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Luca Mangia, Nick Martello, Josh Massey, Fayez Moussa, André «Takras» Nordstrand, Pouya Ostadpour, Katrina Ostrander, Josh Price, James Proctor, John & Jenny Proctor, Kyle Rasor, Sergie Rudoy, Dylan Sabin, Michael Satterlee, Trang Satterlee, Vera van Schaijk, Seth Schneider, Ian Shlasko, Carl Skutsch, Corey Fisher Smith, James Swindle, John Swindle, Sarah Swindle, Warren Tegg, Zach Tewalthomas, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden, Steinar Watne, Julie Wessman, Richie Wessman, Edward Woods, Michele Alfredo Zanco y Jeremy Zwirn

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

ASMODEE NORTH AMERICA

Gerente de licencias: Sherry Anisi

Coordinador de licencias: Dana Cartwright

¡Un agradecimiento especial a todos los ilustradores cuyo trabajo se ha incluido en este juego!

Un agradecimiento especial a Steven Kimball.

Z-Man Games es una editorial comprometida con la representación de la diversidad y con crear juegos accesibles para todos. Si tienes alguna duda o sugerencia, por favor, contacta con nosotros a través de nuestra página web.



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

