

The cover art features a central, highly detailed metallic sphere, possibly a Death Star component, set against a dark, starry space background. Several starships are visible: a small fighter on the left, a larger vessel on the right, and a small probe droid in the upper left. The entire scene is framed by a red border with black, angular, circuit-like patterns at the top and bottom. The title 'STAR WARS' is prominently displayed in a stylized white font within a black shield-like shape at the top, with 'UNLIMITED' in a simpler white font below it.

STAR WARS

UNLIMITED

REGLAS COMPLETAS

04/07/25 - V.5.0

INTRODUCCIÓN

El presente documento constituye el reglamento completo de *Star Wars™: Unlimited*, y proporciona explicaciones detalladas sobre las interacciones entre las distintas reglas del juego. Su propósito es ser exhaustivo más que accesible, y se ha diseñado con el fin de facilitar el arbitraje de eventos y propiciar una comprensión de las mecánicas a un nivel fundamental. Para aprender a jugar es recomendable leer primero las reglas de inicio rápido y visitar nuestra página web, StarWarsUnlimited.com, para averiguar más sobre el juego en sí.

Las reglas contenidas en este documento se presentan organizadas por categorías con epígrafes únicos para facilitar la referencia (por ejemplo, 1.1.2). Al final del documento se incluye asimismo un índice alfabético de términos importantes con hipervínculos a sus correspondientes epígrafes. **Los textos en color rojo indican cambios o añadidos con respecto a la versión anterior. Un apartado con un número o letra en rojo indica que es un apartado nuevo o modificado con respecto a la versión anterior.**

CONTENIDO

1.	CONCEPTOS DE JUEGO	4
1.	GENERALIDADES	4
2.	MAZO	4
3.	REGLAS DE ORO	4
4.	JUGADORES, JUGADOR ACTIVO	4
5.	CARTAS	4
6.	CAPACIDADES	6
7.	RECURSOS	6
8.	COSTE	7
9.	DAÑO	8
10.	PODER	8
11.	PG (PUNTOS DE GOLPE)	8
12.	INDICADORES	9
13.	ROBAR UNA CARTA	9
14.	DESCARTAR UNA CARTA	9
15.	ACCIONES	10
16.	ESTADO DE LA PARTIDA	11
17.	INFORMACIÓN PÚBLICA Y OCULTA	11
18.	DETERMINACIÓN DE RESPONSABILIDAD	12
2.	ELEMENTOS DE LAS CARTAS	13
1.	GENERALIDADES	13
2.	NOMBRE	13
3.	SUBTÍTULO	13
4.	TIPO DE CARTA	13
5.	CAMPO DE BATALLA	13
6.	COSTE	13
7.	ASPECTOS	13
8.	PODER	13
9.	MODIFICADOR AL PODER	13
10.	PG	14
11.	MODIFICADOR A LOS PG	14
12.	RASGOS	14
13.	RECUADRO DE TEXTO	14
14.	LÍNEA DE CRÉDITOS	14
3.	TIPOS DE CARTAS	15
1.	GENERALIDADES	15
2.	BASE	15
3.	EVENTO	15
4.	LÍDER	15
5.	UNIDAD	16
6.	MEJORA	16
7.	FICHA	17
4.	ZONAS	19
1.	GENERALIDADES	19
2.	ZONA DE LA BASE	19
3.	CAMPO DE BATALLA TERRESTRE	19
4.	CAMPO DE BATALLA ESPACIAL	19
5.	ZONA DE RECURSOS	20
6.	MAZO	20
7.	MANO	20
8.	PILA DE DESCARTES	20
9.	EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO	20
10.	ZONA DE JUEGO	21
11.	APARTADA/EN NINGUNA ZONA	21
5.	ESTRUCTURA DE LA PARTIDA	22
1.	GENERALIDADES	22
2.	PREPARACIÓN Y COMIENZO DE LA PARTIDA	22
3.	RONDA	22
4.	FASE DE ACCIÓN	22
5.	FASE DE REAGRUPAMIENTO	23
6.	FIN DE LA PARTIDA	23
6.	SECUENCIAS DE ACCIONES Y ACLARACIONES AL USO	24
1.	GENERALIDADES	24
2.	JUGAR UNA CARTA	24
3.	ATACAR CON UNA UNIDAD	25
4.	USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN	27
7.	CAPACIDADES Y EFECTOS	29
1.	GENERALIDADES	29
2.	CAPACIDADES DE ACCIÓN	29
3.	CAPACIDADES CONSTANTES	30
4.	CAPACIDADES DE EVENTO	30
5.	PALABRAS CLAVE	30
6.	CAPACIDADES ACTIVADAS	34
7.	EFECTOS	37
8.	REGLAS ADICIONALES	39
1.	PENALIZACIÓN POR ASPECTO	39
2.	«ATAQUES Y DERROTAS»	39
3.	ATRIBUTO	39
4.	«PODER» CONTRA «NO PODER»	39
5.	ELEGIR	40
6.	COPIA	40
7.	MAZO SIN CARTAS	40
8.	ENTRAR EN JUEGO	41

9.	PRIMERO, SEGUNDO, ETC.	41
10.	«SI LO HACES»	41
11.	IGNORAR	41
12.	ÚLTIMA INFORMACIÓN CONOCIDA	42
13.	ABANDONAR EL JUEGO	42
14.	MIRAR	42
15.	PERDER	42
16.	MODIFICADORES	42
17.	«DEBE»	44
18.	NOMBRAR UNA CARTA	44
19.	OTRO, DIFERENTE, DISTINTO	44
20.	RESTRICCIONES DE JUEGO	44
21.	EVITAR (DAÑO)	46
22.	IMPRESO	46
23.	ALEATORIEDAD	46
24.	CAPACIDADES REFERENCIALES	46
25.	DEVOLVER	46
26.	MOSTRAR	46
27.	BUSCAR	46
28.	TOMAR EL CONTROL	46
29.	«LUEGO»	47
30.	ÚNICA, ICONO DE CARTA ÚNICA (↔)	47
31.	HASTA X	47
32.	USO DE LA SEGUNDA PERSONA (TÚ)	47
33.	«PUEDES»	48
34.	CAPTURAR	48
35.	«POR CADA»	48
36.	DAÑO INDIRECTO	48
37.	MOVER	49
38.	LA FUERZA	49

9.	FORMATO CONSTRUIDO PARA DOS JUGADORES	50
1.	GENERALIDADES	50
2.	FORMATO PREMIER	50
3.	FORMATO TRILOGY	50
10.	FORMATOS LIMITADOS	52
1.	GENERALIDADES	52
2.	FORMATO DE MAZO CERRADO	52
3.	FORMATO DE PRESELECCIÓN	52
11.	PARTIDAS CON MÁS DE DOS JUGADORES	55
1.	GENERALIDADES	55
2.	ESTRUCTURA DE LA PARTIDA	55
3.	ELIMINACIÓN DE JUGADORES	55
4.	ACLARACIONES ADICIONALES	55
12.	TWIN SUNS (FORMATO DE MULTIJUGADOR)	56
1.	GENERALIDADES	56
2.	DISEÑO DE MAZOS	56
3.	DOS LÍDERES	56
4.	PREPARACIÓN DE LA PARTIDA	56
5.	INDICADORES	56
6.	FASE DE ACCIÓN	57
7.	FIN DE LA PARTIDA	57

1. CONCEPTOS DE JUEGO

1. GENERALIDADES

1. A menos que se especifique lo contrario, las reglas de este documento se aplican a todas las partidas de *Star Wars™: Unlimited*. Lo normal es que una partida enfrente a dos jugadores, de modo que los enunciados y ejemplos de todas las secciones excepto la 11 y la 12 parten del supuesto de que hay dos personas jugando. En su mayor parte, las partidas del formato multijugador utilizan las mismas reglas que las partidas de dos jugadores.
2. Para jugar una partida, cada jugador necesita un mazo de cartas, un indicador de iniciativa, indicadores de daño y las cartas de ficha correspondientes a los tipos que puedan crearse con sus mazos. Se pueden utilizar otros objetos en sustitución de estos indicadores y fichas (por ejemplo, dados).

2. MAZO

1. No existe límite máximo al número de cartas que puede contener un mazo. El mínimo de cartas que debe haber en un mazo varía según el formato de juego.
2. Los líderes y las bases se consideran parte de un mazo en lo que respecta al diseño del mismo, pero durante el transcurso de la partida no se consideran parte del mazo.
3. Las fichas no forman parte del mazo del jugador y no se cuentan de cara al tamaño del mazo.
4. Los jugadores pueden incluir cartas de cualquier aspecto en sus mazos, incluidas las que presenten iconos de aspecto que no coincidan con los proporcionados por sus líderes y bases (aunque jugar estas cartas puede incurrir en la penalización por aspecto).

3. REGLAS DE ORO

1. **Preferencia de cartas y reglamento:** Si el contenido de este documento de reglas contradice de manera directa el contenido de las reglas de inicio rápido de *Star Wars: Unlimited*, siempre se dará prioridad al texto de este documento de reglas completas. Si el enunciado de una carta contradice el contenido de este documento de reglas, siempre se dará prioridad al enunciado de la carta.
2. **Resuelve todo lo que puedas:** A la hora de resolver una capacidad de carta, debe resolverse su enunciado en la medida de lo posible; las partes de la capacidad que no se puedan resolver se ignoran. Cabe destacar que un jugador puede optar por resolver capacidades que impliquen información oculta como si tuviera menos opciones de las que tiene realmente.
3. **Restricciones antes que permisos:** Si se produce un conflicto entre una capacidad que impone una restricción y otra capacidad que otorga un permiso, siempre se dará prioridad a la restricción. Por ejemplo, si una capacidad declara que una unidad «no puede atacar ninguna base», tendrá preferencia sobre otra capacidad que permita a una unidad «atacar una base enemiga».

4. JUGADORES, JUGADOR ACTIVO

1. Un jugador es una persona que está participando en la partida.
2. El adversario de un jugador es la otra persona que está jugando la partida.
3. El jugador activo es el que está resolviendo actualmente una acción. Los jugadores se van turnando de manera alternativa para asumir el papel de jugador activo durante la fase de acción.
4. El jugador activo inicial de una partida es aquel que ha empezado la partida con el indicador de iniciativa. Una vez que este jugador ha realizado su primera acción, su adversario pasa a ser el nuevo jugador activo y realiza una acción; después el jugador inicial vuelve a asumir el papel de jugador activo para realizar una nueva acción, y así sucesivamente. Los jugadores continúan turnándose de este modo hasta que ambos hayan pasado su turno de manera consecutiva, momento en que concluye la fase de acción.
5. Si no hay ningún jugador resolviendo una acción actualmente, como ocurre por ejemplo durante la fase de reagrupamiento, se considera que el jugador activo es aquel que tenga el indicador de iniciativa.

5. CARTAS

1. Generalidades
 - A. Las cartas se utilizan para jugar a *Star Wars: Unlimited*. Existen 6 tipos distintos de cartas: bases, eventos, líderes, unidades, mejoras y fichas. [Véase 3. Tipos de cartas](#)
 - B. Una carta que está colocada en la zona de recursos de un jugador se denomina «recurso». Un recurso no es un tipo de carta, sino un componente de juego en el que se convierte una carta cuando se coloca en la zona de recursos. Estos recursos se utilizan para pagar los costes de las cartas y de determinadas capacidades. [Véase 1.7. Recursos](#)

2.**Propiedad y control**

- A. Un jugador es el «propietario» de toda carta que haya empezado la partida en su mazo. Esto incluye al líder, la base y todos los eventos, unidades y mejoras que hubiera en el mazo al principio de la partida. Un jugador es también el «propietario» de todas las fichas que pone en juego.
- B. Un jugador «controla» toda carta que haya puesto en juego. Esto incluye su base, su líder, los recursos de su zona de recursos y todas las unidades, mejoras y fichas que juegue o ponga en juego. Un jugador mantiene el control de una carta hasta que esa carta abandona el juego o hasta que su adversario tome el control de la misma.
- C. Mientras un jugador controle una carta, puede resolver las capacidades de acción que haya en ella, atacar con la carta si es una unidad y afectarla mediante capacidades que afecten a cartas «aliadas». También debe resolver todas las capacidades activadas de las cartas que controle.
- D. Si una capacidad estipula que un jugador «tome el control» de una carta, ese jugador pasará a controlar esa carta hasta que esta abandone el juego o su adversario tome el control de la misma. Dicha unidad permanece en su estado actual (preparada o agotada) y conserva todos los indicadores de daño que tenga encima y todas las mejoras que tenga vinculadas. El jugador que controla ahora la carta debe darle la vuelta en su campo de batalla de modo que quede orientada hacia él.
- E. Se puede jugar una mejora sobre una unidad enemiga. El jugador continúa teniendo el control de esa mejora, y seguirá teniéndolo a menos que se especifique lo contrario. Si esa mejora proporciona capacidades a la unidad vinculada, el jugador que controla esa unidad resuelve esas capacidades.
- F. Si un jugador asigna una ficha de mejora a una unidad de su adversario, se considera que ese jugador es el propietario de esa ficha de mejora (y no su adversario).

3.**Aliado y enemigo**

- A. Una carta controlada por un jugador se considera «aliada» de ese jugador.
- B. Una carta controlada por el adversario de un jugador se considera «enemiga» de ese jugador.

4.**Preparada y agotada**

- A. Una carta se considera «preparada» cuando está enderezada. Una carta se considera «agotada» cuando está de lado (es decir, cuando se ha girado 90° para situarla en posición horizontal).
- B. Todos los recursos y las unidades que no son líderes entran en juego agotadas. Las mejoras nunca están preparadas ni agotadas.
- C. Las cartas agotadas se preparan mediante determinadas capacidades de carta, o bien durante la fase de reagrupamiento de cada ronda. [Véase 5.5. Fase de reagrupamiento](#)
- D. Una unidad preparada debe agotarse cuando inicia un ataque o cuando se paga el coste de una capacidad de acción cuya que contenga el icono . Una unidad agotada no puede atacar ni utilizarse para pagar costes que requieran agotarla.
- E. Se puede elegir una carta preparada como objetivo de un efecto que la prepare, pero la carta elegida no cambia su orientación ni tampoco se considera que se haya preparado en lo que respecta a los efectos que usen la expresión «si lo haces». Se puede elegir una carta agotada como objetivo de un efecto que la agote, pero la carta elegida no cambia su orientación ni tampoco se considera que se haya agotado en lo que respecta a los efectos que usen la expresión «si lo haces».
- F. Al pagar el coste de una carta o el coste de una capacidad de acción que presente un icono , el jugador debe agotar tantos recursos preparados que controle como el número indicado por el coste. No se puede utilizar un recurso agotado para pagar un coste.

5.**Derrota de cartas**

- A. Las cartas que están en juego, incluidas bases, fichas, unidades, mejoras y recursos, pueden ser derrotadas.
- B. Una base es derrotada cuando el daño que ha acumulado es igual o mayor que sus PG. Cuando una base es derrotada, su propietario pierde la partida.
- C. Una unidad es derrotada cuando el daño que ha acumulado es igual o mayor que sus PG, o cuando una capacidad la derrota directamente. Cuando una unidad que no es un líder es derrotada, se traslada a la pila de descartes de su propietario. Las capacidades de la unidad dejan de considerarse activas (aunque ciertos efectos demorados aún podrían seguir en vigor). La unidad pierde todas las capacidades y modificadores que recibiese por efectos ajenos estando en juego. Cuando una unidad líder es derrotada, se le da la vuelta para poner bocarriba su cara de líder y se traslada a la zona de la base de su propietario, donde entra agotada.

- D. Una mejora que no sea líder es derrotada cuando la unidad a la que está vinculada abandona el juego, o cuando una capacidad la derrota directamente. Cuando una mejora es derrotada, se traslada a la pila de descartes de su propietario. Las capacidades de la mejora dejan de considerarse activas (aunque ciertos efectos demorados aún podrían seguir en vigor).
- E. Una ficha es derrotada del mismo modo que el tipo de carta al que corresponde. Cuando una ficha es derrotada, se aparta en una zona situada fuera del juego.
- F. Un recurso es derrotado cuando una capacidad lo derrota. Cuando un recurso es derrotado, se traslada bocarriba a la pila de descartes de su propietario. La derrota de un recurso no activa ninguna capacidad del tipo «**Cuando se derrote**» que figure en la cara que tiene bocabajo.

6. Aspectos

- A. Los aspectos son iconos de colores impresos en una carta que representan las distintas filosofías o motivaciones que dicha carta personifica. Los seis aspectos del juego son Vigilancia , Mando , Agresividad , Astucia , Maldad  y Heroísmo .
- B. El líder y la base de un mazo aportan sus iconos de aspecto a ese mazo. Aunque un jugador puede incluir en su mazo unidades, eventos y mejoras de cualquier aspecto, si juega una carta cuyos iconos de aspecto no coinciden con los aportados por el líder y la base del mazo, incurrirá en la penalización por aspecto: por cada icono que no sea uno de los aportados, el jugador deberá pagar 2 recursos adicionales a fin de poder jugar la carta. [Véase 8.1. Penalización por aspecto](#)
- C. La mayoría de las cartas tienen uno o dos iconos de aspecto, si bien hay unas pocas que no tienen ninguno. Las cartas que carecen de iconos de aspecto se consideran «neutrales» y tienen los bordes de color gris. Las cartas neutrales pueden jugarse sin incurrir en la penalización por aspecto, ya que no tienen iconos de aspecto.

6. CAPACIDADES

1. Una capacidad es un enunciado de texto especial de una carta que explica cómo puede afectar esa carta al estado de la partida. En el recuadro de texto de una carta puede haber impresas una o varias capacidades, y también pueden ganarse por efecto de otras cartas que estén en juego. Si una carta posee múltiples capacidades, cada una de ellas se enunciará en un párrafo independiente.
2. Cuando un jugador resuelve una capacidad, debe hacerlo en su totalidad hasta donde le resulte posible, e ignorar cualquier parte de la capacidad que no pueda resolverse.
3. Una capacidad que pueda resolverse deberá resolverse, a menos que en su enunciado se utilice la expresión «puedes». Una capacidad en cuyo enunciado se use la expresión «puedes» brinda al jugador que la está resolviendo la opción de resolverla o no.
*Por ejemplo, una unidad con una capacidad cuyo enunciado reza «**Al atacar:** Puedes infligir 1 de daño a otra unidad aliada y prepararla» plantea al jugador la posibilidad de decidir si quiere infligir 1 de daño al atacar con la unidad o si prefiere no hacerlo.*
4. Existen 5 tipos de capacidades en el juego: capacidades de acción, capacidades constantes, capacidades de evento, palabras clave y capacidades activadas. [Véase 7. Capacidades y efectos](#)

7. RECURSOS

1. Un recurso es un componente de juego que se utiliza para pagar los costes de las cartas y de determinadas capacidades. Una carta se convierte en recurso al colocarse en la zona de recursos de un jugador.
2. Al pagar el coste de una carta o el coste de una capacidad de acción que presente un icono , el jugador debe agotar tantos recursos preparados que controle como el número indicado por el coste. No se puede utilizar un recurso agotado para pagar un coste.
3. Los recursos se colocan bocabajo y permanecen bocabajo mientras estén en la zona de recursos de un jugador. Cada jugador puede mirar los recursos bocabajo que controle en cualquier momento.
4. El número de recursos preparados y agotados que están en la zona de recursos de un jugador puede conocerse en cualquier momento (es información pública). El orden de colocación de esos recursos no tiene por qué mantenerse; el jugador puede recolocarlos como desee en cualquier momento, hasta que un recurso concreto sea elegido como parte de una acción. Antes de recolocarlos, el jugador debe comunicar a su oponente su intención de recolocarlos. Un jugador puede cambiar cuáles de sus recursos están agotados durante la recolocación, siempre y cuando el número de recursos agotados sea el mismo antes y después de la recolocación. Un jugador puede recolocar sus recursos después de que otro jugador declare su intención de interactuar con dichos recursos, pero no después de que ese jugador elija un recurso específico con el que interactuar.
5. Si un jugador controla cartas en su zona de recursos que pertenecen a un adversario, el propietario de esas cartas debe conocerse en todo momento (es información pública).
6. Los jugadores pueden optar por añadir una carta de su mano a su zona de recursos durante cada fase de reagrupamiento. [Véase 5.5. Fase de reagrupamiento](#)

7. Si una capacidad indica a un jugador que ponga en juego una carta como recurso, la carta se coloca bocabajo y agotada en la zona de recursos de ese jugador (a menos que se especifique otra cosa). La carta no se considera «jugada» y no se activa ninguna capacidad cuyo enunciado posea el encabezado «**Cuando se juegue**».
8. Mientras una carta esté en juego como recurso, se considera que es una carta de recurso en blanco. La cara que tiene bocabajo se considera fuera del juego, y sus atributos impresos (incluidos su nombre, aspectos, rasgos y capacidades) están inactivos y no afectan en modo alguno a la partida salvo que se especifique de forma expresa en su enunciado o en el texto de reglas asociado (como ocurre con **CONTRABANDO**).

Por ejemplo, un jugador puede controlar una copia de una carta única bocarriba en un campo de batalla, así como otra copia de esa misma carta única bocabajo como recurso, sin necesidad de derrotar una de esas copias como exige la regla de las cartas únicas.

8. COSTE

1. El «coste» de una carta es el número de recursos que deben agotarse para jugarla. Se indica mediante un número en un hexágono amarillo situado en la esquina superior izquierda de la carta.
2. Cuando se está jugando una carta, su coste puede verse modificado por efecto de capacidades o por la penalización de aspecto. Todos los modificadores activos que se apliquen al coste de una carta deben tenerse en cuenta a la hora de pagar el coste de la carta; si el jugador no puede pagar el coste de una carta, entonces no puede jugar esa carta.
3. Todos los modificadores al coste de una carta son acumulativos. Al calcular el coste modificado, todos los modificadores que lo incrementen deben aplicarse antes que los modificadores que lo reduzcan.
4. El coste de una carta no puede modificarse por debajo de 0. Si una capacidad hiciera que el coste modificado de una carta fuese inferior a 0, en vez de eso se tratará como si tuviese coste 0.
5. Si una capacidad hace que se juegue una carta «gratis», se ignoran todos los modificadores aplicados al coste de esa carta (incluida la penalización por aspecto) y no se paga ningún recurso para jugar la carta. Aun así, el jugador sigue teniendo que pagar todos los costes adicionales pertinentes que no sean recursos.
6. Si una capacidad alude al «coste» de una carta, siempre se referirá al coste impreso de la carta. No se tendrá en cuenta ningún modificador que se aplicase al coste de la carta en el momento de jugarla. *Véase 8.16. Modificadores*

*Por ejemplo, Andrés tiene en juego al «Almirante Pielt» (SOR 079), una unidad con una capacidad que otorga la palabra clave **EMBOSCADA** a las unidades aliadas que cuesten 6 o más. Andrés juega «Ambición galáctica» (SOR 235) para poder jugar gratis el «Implacable» (SOR 089). A pesar de que Andrés no ha gastado ningún recurso para jugar el «Implacable», su coste impreso sigue siendo 9, lo que significa que el «Almirante Pielt» le otorga igualmente la palabra clave **EMBOSCADA**.*
7. Cada carta de líder tiene, en su cara de unidad líder, un coste impreso que se considera el «coste» de esa unidad líder, incluso si no se utilizan recursos para desplegarla. Las capacidades de cartas que afecten a las cartas con un coste específico también podrán afectar a toda unidad líder con ese coste que esté en juego.
8. Algunas capacidades añaden un «coste adicional» para jugar una carta, aplicándole un coste distinto a recursos. Para poder jugar esa carta, es preciso pagar tanto su coste en recursos como todos los costes adicionales pertinentes.

Por ejemplo, «Saw Gerrera» (SOR 153) posee una capacidad que obliga a los adversarios a pagar un «coste adicional» para jugar eventos, infligiendo 2 de daño a sus bases. Si «Saw Gerrera» estuviera controlado por el adversario de Curro y este quisiera jugar «Vencer» (SOR 078), Curro tendría que pagar 5 recursos e infligir 2 de daño a su base para poder jugar «Vencer».
9. Algunas cartas tienen capacidades de acción con un coste definido como capacidad, lo cual se indica entre corchetes con el encabezado «**Acción**». Para poder usar estas capacidades, el jugador que controla la carta con dicha capacidad debe pagar el coste indicado entre corchetes. Este coste puede consistir en diversas formas de pago, como por ejemplo gastar recursos, agotar cartas o derrotar unidades aliadas. Resolver una capacidad de acción de esta manera cuenta como la acción del jugador para el turno actual.

Por ejemplo, el «Emperador Palpatine: Soberano galáctico» (SOR 006) tiene en su cara como líder una capacidad de acción cuyo coste figura como una capacidad enunciada entre corchetes. Para poder usar esta capacidad, el jugador que controla a Palpatine primero debe pagar el coste completo de la capacidad, que consiste en pagar 1 recurso, agotar a Palpatine y derrotar una unidad aliada. Una vez pagado este coste, el jugador resuelve el efecto de la capacidad.
10. Si un efecto de sustitución sustituye una parte o la totalidad de un coste por otro efecto, ese coste se considerará pagado en tanto que ese otro efecto pueda resolverse. Si un efecto de sustitución no puede resolverse, el coste original deberá pagarse en su totalidad.

9. DAÑO

1. Las cartas que tienen puntuaciones de PG (unidades y bases) pueden sufrir los daños infligidos por ataques y capacidades. El daño infligido se representa mediante indicadores de daño.

2. Cuando se inflige daño a una carta, se coloca esa misma cantidad de indicadores de daño sobre la carta.
3. Cuando se cura daño a una carta, se retira esa misma cantidad de indicadores de daño de la carta. Si el daño curado es superior al que tenía acumulada la carta, en vez de eso se retiran tantos indicadores como sea posible. Solamente se considera que un efecto ha curado una carta si se ha logrado retirar de ella al menos un indicador de daño.
4. Una carta se considera «dañada» si tiene encima al menos 1 indicador de daño.
5. El daño infligido persiste. Los indicadores de daño que se colocan sobre una carta permanecen sobre ella hasta que la carta abandone el juego o hasta que se cure el daño. Cuando una carta que ha recibido daño abandona el juego, se le quitan de encima todos los indicadores de daño que tenga.
6. Si una unidad acumula una cantidad de daño igual o mayor que su puntuación de PG, es derrotada inmediatamente.
7. Si una base acumula una cantidad de daño igual o mayor que su puntuación de PG, su propietario pierde la partida inmediatamente y su adversario es declarado vencedor.
8. Si una capacidad inflige una determinada cantidad de daño a múltiples unidades, todo ese daño se inflige simultáneamente. Si una capacidad inflige múltiples instancias de daño a una unidad, cada una de esas instancias debe infligirse de manera secuencial. Las posibles capacidades activadas se resuelven después de que se haya infligido todo el daño.
9. Si una capacidad evita que se inflija **una determinada cantidad de daño** a una unidad o base, se considera que no se ha infligido ese daño a esa unidad o base; esto significa que no pueden activarse las capacidades que se habrían activado de haberse infligido ese daño. Si una capacidad indica que una unidad «no puede ser dañada», evita todo el daño que se le fuese a infligir a dicha unidad.
10. El «daño de combate» es todo aquel que se inflige durante el segundo paso de un ataque. Se considera daño de combate tanto el infligido por un atacante a un defensor o base como el que inflige un defensor a un atacante. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)
11. Se entiende como «daño sobrante» todo aquel que se inflige a una unidad por encima del necesario para derrotarla. Algunas capacidades como la palabra clave **FORMIDABLE** pueden afectar al daño sobrante. Si una unidad es derrotada antes de que se le inflija daño de combate por un atacante que tiene la palabra clave **FORMIDABLE**, todo el daño de combate que se le hubiera infligido a la unidad se considera daño sobrante.
12. Si una capacidad de unidad inflige daño, se considera que lo ha infligido esa unidad.
13. Si el daño es «inevitable», ese daño debe ser causado. Al aplicar daño inevitable, ignora cualquier capacidad que fuese a evitar ese daño, incluidas las capacidades que indican que una unidad «no puede ser dañada».
14. Algunas capacidades causan daño indirecto a un jugador, el cual es daño inevitable que asigna dicho jugador a sus propias unidades y/o base. [Véase 8.36. Daño indirecto.](#)

10. PODER

1. El Poder representa la cantidad de daño que inflige una unidad durante el combate.
2. La puntuación de Poder de una unidad es el número que figura en el hexágono rojo de la esquina inferior izquierda del recuadro de la ilustración. Ciertos enunciados de reglas pueden aludir a este número como el «Poder impreso» de la unidad.
 - A. Si una capacidad modifica el Poder impreso de una unidad, dicha unidad se trata como si tuviese el nuevo Poder impreso en lo que respecta a toda capacidad o acción de juego que aluda a su Poder.
3. El Poder de una unidad puede verse modificado por las mejoras que tenga vinculadas o mediante ciertas capacidades de cartas. Todos los modificadores aplicados al Poder de una unidad son acumulativos. Al calcular el Poder modificado, todos los modificadores que lo incrementen deben aplicarse antes que los modificadores que lo reduzcan.
4. El Poder de una carta no puede modificarse por debajo de 0. Si una capacidad hiciera que el Poder modificado de una carta fuese inferior a 0, en vez de eso se tratará como si tuviese Poder 0.
5. Si una capacidad alude al Poder de una carta que está en juego, se incluyen todos los modificadores a su Poder. Si una capacidad alude al Poder de una carta que está en una zona situada fuera del juego, se utiliza el Poder impreso de la carta.
6. Si una capacidad alude a la «unidad que tenga más Poder» o «la puntuación más alta de Poder» de entre las que están en juego, y existen varias unidades con esa misma puntuación, cualquiera de ellas será una elección válida para resolver la capacidad.

11. PG (PUNTOS DE GOLPE)

1. Los PG (puntos de golpe) determinan la cantidad de indicadores de daño que pueden acumularse sobre una carta antes de que esta sea derrotada.
Por ejemplo, una unidad con 3 PG es derrotada cuando tiene encima 3 de daño o más.
2. Las unidades y bases tienen tantos PG como el número que figura en el escudo azul que hay en una de las esquinas del recuadro de la ilustración (abajo a la derecha para las unidades, arriba a la izquierda para las bases). Ciertos enunciados de reglas pueden aludir a este número como los «PG impresos» de la carta.
A. Si una capacidad modifica los PG impresos de una unidad, se trata dicha unidad como si tuviese los nuevos PG impresos en lo que respecta a las capacidades y acciones de juego que aludan a sus PG (tanto actuales como restantes)
3. Los PG de una unidad pueden verse modificados por las mejoras que tenga vinculadas o mediante ciertas capacidades de cartas. Todos los modificadores aplicados a los PG de una unidad son acumulativos. Al calcular los PG modificados, todos los modificadores que los incrementen deben aplicarse antes que los modificadores que los reduzcan.
4. Los PG de una carta no pueden modificarse por debajo de 0. Si una capacidad hiciera que los PG modificados de una carta fuesen inferiores a 0, en vez de eso se tratará como si tuviese 0 PG.
5. No se puede curar daño a una carta por encima de sus PG. Si una carta recibe más curación que sus PG máximos, en vez de eso se le cura tanto daño como sea posible. Se considera que el jugador solamente ha curado tanto daño como el número de indicadores de daño que se hayan retirado físicamente.
6. Los «PG restantes» de una carta se calculan restando de sus PG (una vez aplicados los modificadores pertinentes) el número de indicadores de daño que tenga encima. Si los PG restantes de una carta son 0 o menos, la carta es derrotada inmediatamente.
Por ejemplo, una unidad con 5 PG y 3 indicadores de daño encima tendría 2 PG restantes. 0 lo que es lo mismo, le quedan 2 PG.

12. INDICADORES

1. Los indicadores son fichas de cartón que se utilizan para contabilizar atributos y representar información de diversa índole durante la partida. Existen tres tipos de indicadores: el indicador de iniciativa, los indicadores de acción épica y los indicadores de daño. Cualquiera de ellos puede sustituirse por otros objetos en caso de necesidad (por ejemplo, dados).
2. El indicador de iniciativa se usa para identificar al jugador que ostenta la iniciativa en cada momento de la partida. El jugador que empieza una ronda con este indicador es el jugador activo de esa ronda y realiza la primera acción durante la misma.
A. Un jugador puede utilizar su acción del turno para tomar la iniciativa; esto le permite tomar el control del indicador de iniciativa y darle la vuelta para dejar bocarriba la cara que no tiene texto (así se sabe que ya se ha tomado la iniciativa en esta ronda). Esto solo puede hacerlo un jugador en cada ronda, y una vez que lo haga deberá «pasar» su turno y omitir todas sus acciones para el resto de la fase de acción. [Véase 1.15. Acciones](#)
B. Al comienzo de una nueva ronda, el jugador que controle el indicador de iniciativa le da la vuelta para dejar bocarriba la cara con el logotipo del juego (así se sabe que está disponible otra vez). El jugador continúa controlando el indicador de iniciativa mientras siga disponible.
C. Algunas cartas poseen capacidades que dependen de que el jugador que las controla tenga el control de la iniciativa; normalmente se especifica mediante las expresiones «Mientras tengas la iniciativa» o bien «Si tienes la iniciativa». Estas capacidades solo tienen en cuenta si el jugador controla el indicador de iniciativa, da igual si está disponible para tomarlo o no.
3. Los indicadores de acción épica sirven para señalar las cartas cuya capacidad de **acción épica** ya se ha utilizado. Después de usar una capacidad de **acción épica**, se coloca un indicador de acción épica sobre el enunciado de dicha capacidad para recordar a los jugadores que dicha capacidad ya se ha usado y no puede volver a utilizarse durante el resto de la partida.
4. Los indicadores de daño se emplean para contabilizar el daño sufrido por las cartas que tienen PG, incluidas unidades y bases. Cuando se inflige daño a una carta, se coloca esa misma cantidad de indicadores de daño sobre ella. Si una unidad o base acumula tantas fichas de daño como sus PG o más, es derrotada.

13. ROBAR UNA CARTA

1. Para robar una carta, un jugador toma la primera carta de la parte superior de su mazo y la añade a su mano. Los jugadores roban cartas durante la fase de reagrupamiento o bien a través de ciertas capacidades.

2. Cuando un jugador ha de robar múltiples cartas, se considera que todas ellas se roban simultáneamente a menos que el efecto que ha causado el robo especifique que han de robarse «de una en una».
Por ejemplo, cuando los jugadores roban 2 cartas durante la fase de reagrupamiento, se considera que estas cartas se añaden a la mano de cada jugador al mismo tiempo.
3. Si la capacidad de una carta se activa al robarse dicha carta, la carta robada debe mostrarse antes de añadirse a las demás que conforman la mano de un jugador.

14. DESCARTAR UNA CARTA

1. «Descartar» una carta significa trasladarla a la pila de descartes de su propietario desde otra zona distinta (normalmente la mano o el mazo de un jugador). Diversas capacidades pueden hacer que un jugador descarte una carta.
2. Cuando una capacidad descarta una o varias cartas de la mano de un jugador, será el jugador que resuelve dicha capacidad quien decida qué carta o cartas descartar (a menos que se especifique otra cosa). En la mayoría de los casos el jugador que descarta de su propia mano será quien decida, pero algunas capacidades dejan esta decisión en manos de su adversario, normalmente después de que dicho adversario haya mirado la mano del jugador.
Por ejemplo, si Lorena controla a «K-2S0» (SOR 145) y Rebeca lo derrota, Lorena puede decidir cómo resolver la capacidad «Cuando se derrote» de K-2S0, ya sea infligiendo 3 de daño a la base de Rebeca o bien obligándole a descartar una carta de su mano. Si Lorena se decanta por el descarte, Rebeca tendrá que elegir cuál de las cartas que tiene en su mano prefiere descartar; la elección es suya, no de Lorena.
Otro ejemplo: si más adelante Lorena jugase «La chispa de la rebelión» (SOR 200), su capacidad le permitiría mirar la mano de su adversaria y descartar una carta de ella. En este caso específico Lorena elegiría cuál de las cartas de Rebeca es descartada.
3. Las cartas que se descartan de un mazo siempre se descartan de la parte superior del mismo.
4. Cuando algún efecto descarta múltiples cartas, se considera que todas son descartadas simultáneamente a menos que el enunciado de la capacidad especifique hacerlo «de una en una».
5. Si un jugador se ha quedado sin cartas en la mano, no puede descartar una carta de su mano.
6. Cuando deba «descartar su mano», un jugador debe descartar cartas de su mano hasta que no le quede ninguna. Aunque no tuviera ninguna ya antes de resolver este efecto, se considera igualmente que se ha producido el descarte.

15. ACCIONES

1. Durante la fase de acción, los jugadores se turnan para realizar una de cinco acciones posibles: jugar una carta, atacar con una unidad, usar una capacidad de acción, tomar la iniciativa o pasar.
2. Para jugar una carta, el jugador elige una carta de su mano, paga tantos recursos como el coste de esa carta (aplicando los modificadores pertinentes) y luego la pone en juego (si es una unidad o mejora) o bien resuelve su capacidad (si es un evento). Un jugador también puede jugar una carta desde una zona que no sea su mano si dicha carta lo permite expresamente (por ejemplo, si tiene **CONTRABANDO**). Véase 6.2. [Jugar una carta](#)
3. Para atacar con una unidad, el jugador agota una unidad que controle (el «atacante») y elige qué va a atacar con ella: puede ser una unidad enemiga que se encuentre en el mismo campo de batalla (el «defensor») o la base de su adversario. Véase 6.3. [Atacar con una unidad](#)
4. Para usar una capacidad de acción, el jugador elige una carta que controle y que tenga una capacidad de acción, paga el coste de esa capacidad (si lo tiene) y luego resuelve su efecto. Un jugador también puede usar una capacidad de acción de una carta que tenga en una de sus zonas situadas fuera del juego si el enunciado de la capacidad lo permite expresamente. Véase 6.4. [Usar una capacidad de acción](#)
5. Para tomar la iniciativa, el jugador toma el indicador de iniciativa (incluso aunque ya lo tuviese) y lo coloca en su zona de juego para señalar que lo controla. Acto seguido le da la vuelta al indicador de iniciativa para dejar bocarriba la cara que no tiene texto, mostrando así que ya no puede volver a tomarse en esa fase. Al comenzar la siguiente fase de acción, se da la vuelta a este indicador para dejar bocarriba la cara con texto y mostrar así que vuelve a estar disponible.
 - A. Esta acción solo puede realizarla un jugador en cada ronda. Cuando un jugador haya tomado la iniciativa, ningún otro podrá realizar esta acción.
 - B. Después de tomar la iniciativa, un jugador no podrá usar su turno para realizar más acciones durante el resto de la fase de acción de esa ronda. Se considera que ha «pasado», y «pasará» de nuevo automáticamente todos los turnos que le quedasen en esa fase. No obstante, sí deberá resolver las capacidades activadas de las cartas que controle durante esa fase.

- C. Si un jugador toma la iniciativa **como acción** inmediatamente después de que su adversario haya pasado, la fase de acción finaliza.
 - D. Si ningún jugador toma la iniciativa durante la fase de acción, el jugador que tenga el indicador de iniciativa lo sigue controlando y comienza la siguiente ronda como jugador activo inicial.
- 6.** Para pasar, un jugador debe declarar que pasa.
- A. Cuando un jugador pasa, se considera que no ha hecho nada durante su acción.
 - B. Un jugador puede pasar incluso aunque todavía tenga acciones disponibles.
 - C. Un jugador debe notificar a su adversario su intención de pasar (por ejemplo, diciendo «paso» o haciendo un gesto claro). Una vez hecho esto, su adversario se convierte en el nuevo jugador activo y resuelve un turno (a menos que ambos jugadores hayan pasado **usando acciones consecutivas**, en cuyo caso la fase de acción habrá concluido).
 - D. Cuando ambos jugadores hayan pasado **usando acciones consecutivas** (o uno de ellos tome la iniciativa **como acción** después de que su adversario haya pasado), la fase de acción termina en el acto y la partida continúa con la fase de reagrupamiento.

16. ESTADO DE LA PARTIDA

1. El «estado de la partida» engloba la zona que ocupa actualmente cada carta, así como el jugador que la controla, sus atributos y su situación (preparada/agotada y bocarriba/bocabajo); el jugador que controla el indicador de iniciativa y la situación del mismo (tomado o disponible); la disponibilidad de información para cada jugador (oculta o pública); el estado de todos los efectos duraderos y demorados que estén activos; y el estado de todas las capacidades de **acción épica** (usadas o disponibles). Se considera que toda acción, capacidad o coste pagado que altere cualquiera de estos elementos ha cambiado el estado de la partida.
2. Un jugador debe cambiar el estado de la partida cuando realiza cualquier acción en su turno que no sea pasar. Si la acción que ha decidido realizar no tiene posibilidad alguna de cambiar el estado de la partida, debe elegir una acción distinta o pasar.
3. Algunos ejemplos de efectos que cambian el estado de la partida son: pagar un coste, robar o descartar una carta, preparar o agotar una carta, infligir o curar daño a una carta, mirar/buscar/mostrar una carta, cambiar la zona en la que se encuentra una carta (ya sea jugándola, derrotándola o de cualquier otro modo), modificar el Poder o los PG de una carta, generar un efecto duradero o demorado, tomar la iniciativa, activar una **acción épica** y usar una capacidad que solo puede usarse un número específico de veces por fase o ronda.
4. Todo cambio en el estado de la partida debe estar causado por una regla o capacidad del juego; no se puede efectuar un cambio en el estado de la partida sin una causa identificable (por ejemplo, agotando un recurso cuando no se está pagando un coste).
5. A fin de preservar el estado de la partida, ciertas situaciones requieren una solución inmediata y tienen preferencia sobre otras capacidades activadas o pasos de acción que estén a la espera de resolverse. En caso de que se produzca alguna de estas situaciones, deben resolverse en el acto siguiendo el procedimiento descrito a continuación antes de reanudar la partida. Si se dan varias de estas situaciones a la vez, deberán resolverse siguiendo el orden en que se enumeran aquí hasta que ya no queden situaciones pendientes de resolverse.
 - A. Si la base de un jugador tiene 0 PG restantes, ese jugador pierde la partida.
 - B. Si un jugador controla varias copias de una misma carta única, ese jugador elige y derrota tantas copias de esa carta como sea necesario hasta que ya solo controle una. [Véase 8.30. Única, icono](#)
 - C. Si una mejora deja de estar vinculada a una unidad, esa mejora es derrotada.
 - D. Si una unidad que estaba custodiando una unidad capturada ha dejado de estar en juego, la unidad capturada entra en juego agotada y controlada por su propietario.
 - E. Si una unidad tiene 0 PG restantes, es derrotada.

17. INFORMACIÓN PÚBLICA Y OCULTA

1. Se denomina «información pública» toda información de juego que cualquier jugador tiene derecho a conocer. Esto incluye los atributos de las cartas que estén en juego bocarriba (unidades, mejoras, bases y líderes, incluyendo posibles modificadores), la cantidad de indicadores que hay sobre las cartas, el número de cartas que tiene cada jugador en su mano, mazo y pila de descartes, los atributos de las cartas que hay en las pilas de descartes de ambos jugadores y los atributos del reverso de la carta de líder de cada jugador y de las cartas que tenga capturadas. No está permitido negar esta información al adversario ni impedir que la consulte cuando quiera.
2. Se denomina «información oculta» toda información de juego cuyo conocimiento presente alguna restricción en cuanto al momento

o la persona. Toda información que no sea pública se considera oculta; esto incluye, por ejemplo, el orden de las cartas en el mazo de cada jugador. Cierta información puede considerarse oculta solamente para uno de los jugadores y no para ambos, como por ejemplo las cartas que tiene un jugador en su mano o los recursos que tiene bocabajo en su zona de recursos.

3. Los jugadores solo pueden ver las cartas cuyo contenido se considera información oculta para ellos cuando así se lo permita un efecto de juego o capacidad de carta.

4. Un jugador puede optar por resolver una acción o capacidad que implique información oculta para un adversario como si tuviera menos opciones de las que tiene realmente. Ese jugador aún está obligado a resolver la totalidad de esa capacidad en la medida de lo posible, hasta llegar al punto en que se muestre la información oculta. También debe existir la posibilidad de que se produzca algún cambio en el estado de la partida para que esto pueda considerarse una acción.

*Por ejemplo, «Mon Mothma» (SOR 096) posee una capacidad que permite buscar una carta **REBELDE** entre las 5 primeras cartas del mazo del jugador, mostrarla y robarla. Un jugador debe llevar a cabo esta búsqueda cuando se juega a «Mon Mothma». Sin embargo, tanto si encuentra una carta **REBELDE** en la búsqueda como si no, el jugador puede decidir resolver la capacidad como si no hubiese encontrado una carta **REBELDE**, no mostrar ninguna carta y colocar todas las cartas examinadas en la parte inferior de su mazo.*

Otro ejemplo: el líder «Chewbacca: Felpudo con patas» (SOR 003) tiene una capacidad de acción que permite al jugador agotar a Chewbacca y jugar desde su mano una unidad que cueste 3 o menos. El jugador puede pagar el coste de la capacidad agotando a Chewbacca, pero podría optar por resolver la capacidad como si no tuviese en la mano ninguna unidad que costase 3 o menos, sea cierto o no. Aún ha logrado cambiar el estado de la partida, ya que la situación de Chewbacca ha variado de preparada a agotada como parte del pago del coste de su capacidad.

18. DETERMINACIÓN DE RESPONSABILIDAD

1. Algunas capacidades de cartas necesitan conocer si un jugador ha sido responsable de la derrota de una unidad (por ejemplo, «Si has derrotado a una unidad en esta fase»). Los jugadores son siempre responsables de derrotar unidades cuando se les pide directamente que las derroten (por ejemplo, al resolver una capacidad que diga «Elige una unidad y derrótala», o cuando resuelven la regla sobre cartas únicas). En cualquier otro caso, para determinar la responsabilidad de un jugador en lo concerniente a una derrota, debe aplicarse el siguiente procedimiento en el orden indicado hasta que haya quedado determinada:

- A. Si una unidad es derrotada por el daño que le ha infligido una unidad controlada por un jugador, se considera que ese jugador ha derrotado a esa unidad.
- B. Si el criterio anterior no es aplicable y una unidad es derrotada por una capacidad controlada por un jugador, se considera que ese jugador ha derrotado a esa unidad.
- C. Si ninguno de los criterios anteriores son aplicables y una unidad es derrotada durante la fase de reagrupamiento o cuando expira un efecto duradero, se considera que ningún jugador ha derrotado a esa unidad.
- D. Si ninguno de los criterios anteriores son aplicables y una unidad es derrotada por tener 0 PG restantes, se considera que la ha derrotado el último jugador cuya capacidad o efecto haya modificado los PG restantes de esa unidad.
- E. Si ninguno de los criterios anteriores son aplicables, se considera que la unidad ha sido derrotada por el jugador activo.

2. ELEMENTOS DE LAS CARTAS

1. GENERALIDADES

1. Las partes que componen una carta incluyen su nombre, subtítulo, tipo, campo de batalla, coste, aspectos, Poder, modificador al Poder, PG, modificador a los PG, rasgos, recuadro de texto y línea de créditos. A excepción de esta última, todas estas partes se llaman también «atributos». Todas las cartas de *Star Wars: Unlimited* tienen como mínimo **un nombre, un tipo de carta y una línea de créditos**.

2. NOMBRE

1. El nombre de una carta se encuentra en la parte superior (las mejoras también tienen el nombre repetido en la parte inferior). Todas las cartas tienen nombre.
2. Sea cual sea el idioma al que se ha traducido en su versión impresa, siempre se considera que el nombre de una carta es la versión inglesa de ese nombre.
3. Algunas cartas presentan el icono ♦ a la izquierda del nombre; esto las señala como cartas únicas. Una carta única representa un personaje, vehículo u objeto emblemático de la galaxia de *Star Wars*. El icono de carta única se considera un atributo de la carta. [Véase 8.30. Única, icono \(♦\)](#)

3. SUBTÍTULO

1. Si una carta tiene un subtítulo, aparecerá directamente debajo del nombre. Estos subtítulos carecen de función mecánica, pero sirven para diferenciar cartas únicas que tengan el mismo nombre y posean reglas distintas.

4. TIPO DE CARTA

1. El tipo de carta se indica en la esquina superior izquierda. Una carta puede ser de uno o varios de los siguientes tipos: base, evento, líder, unidad, mejora o ficha. Cada tipo de carta tiene sus propias reglas. [Véase 3. Tipos de cartas](#)

5. CAMPO DE BATALLA

1. El campo de batalla al que pertenece una carta se muestra en la parte de arriba a la derecha, y determina en cuál de ellos (terrestre o espacial) ha de jugarse. Las unidades son las únicas que contienen este dato. [Véase 4. Zonas](#)

6. COSTE

1. El coste de una carta figura en la esquina superior izquierda, y equivale a la cantidad de recursos que deben gastarse para jugarla. **Si se trata de una carta de líder, esta cifra guarda relación con el método de despliegue de dicho líder (normalmente indica la cantidad de recursos que debe controlar un jugador para poder desplegarlo).** Las unidades, eventos, mejoras y fichas tienen un coste. [Véase 1.8. Coste](#)

7. ASPECTOS

1. Si una carta pertenece a uno o varios aspectos, dichos aspectos se representan mediante iconos situados a un lado de la carta. Las bases y las dos caras de los líderes tienen los iconos de aspecto a la derecha, indicando que aportan dichos aspectos al mazo. Los eventos y mejoras los tienen a la izquierda, indicando que sufrirán la penalización de aspectos al jugarlas si no se aportan dichos aspectos a través de la base o el líder. En cada carta puede haber de 0 a 2 iconos de aspecto. [Véase 1.5.6. Aspectos](#)
2. Los aspectos permiten clasificar las cartas en diferentes temáticas y estilos de juego. Existen seis aspectos: Vigilancia , Mando , Agresividad , Astucia , Maldad  y Heroísmo .
3. Una carta sin iconos de aspecto no pertenece a ningún aspecto y se considera una carta «neutral».

8. PODER

1. La puntuación de Poder de una carta figura en el lado izquierdo de la misma, e indica la cantidad de daño que inflige en combate. Solamente tienen Poder las unidades. [Véase 1.10. Poder](#)

9. MODIFICADOR AL PODER

1. El modificador al Poder de una carta se encuentra en el lado izquierdo de la misma, y modifica en la cantidad indicada la puntuación de Poder de la unidad a la que está vinculada. Las mejoras y unidades **PILOTO** son las únicas cartas que tienen modificadores al Poder.

10. PG

1. La puntuación de PG de una carta determina la cantidad de daño que puede infligirse a esa carta antes de ser derrotada. Las unidades y las bases tienen PG; las unidades los tienen en el lado derecho de la carta, pero en las bases figura en la esquina superior izquierda. [Véase 1.11. PG \(puntos de golpe\)](#)
2. Los «PG restantes» de una carta se calculan restando de sus PG (una vez aplicados los modificadores pertinentes) el número de indicadores de daño que tenga encima. Si los PG restantes de una carta son 0 o menos, la carta es derrotada.

11. MODIFICADOR A LOS PG

1. El modificador a los PG de una carta se encuentra en el lado derecho de la misma, y modifica en la cantidad indicada la puntuación de PG de la unidad a la que está vinculada. Las mejoras y unidades **PILOTO** son las únicas cartas que tienen modificadores a los PG.

12. RASGOS

1. Los rasgos de una carta aparecen directamente debajo de su nombre (en el caso de los eventos), debajo de la ilustración (en las unidades) o en la parte inferior de la carta (en las mejoras). Los rasgos son atributos descriptivos que sirven para clasificar las cartas; carecen de reglas propias, pero otras capacidades pueden hacer referencia a ellos. Todas las cartas tienen como mínimo un rasgo.
2. Los rasgos de las unidades representan diversos elementos temáticos, desde facciones hasta especies, pasando por profesiones y otras cualidades. Los rasgos que se llaman como facciones representan distintas organizaciones a las que puede pertenecer una unidad, como por ejemplo **REBELDE**, **IMPERIAL**, **JEDI**, **SITH**, **NUEVA REPÚBLICA**, **BAJOS FONDOS** o **NABOO**. Los rasgos con nombres de especies alienígenas representan las diferentes especies que pueblan la galaxia de *Star Wars*, tales como **TW'LEK**, **DROIDE** o **HUTT**. Los rasgos que llevan nombres de profesiones representan los oficios más célebres de *Star Wars*, como pueden ser **CAZARRECOMPENSAS** o **INQUISIDOR**.
3. Las unidades con el rasgo **PILOTO** se pueden jugar como unidad o como mejora.

13. RECUADRO DE TEXTO

1. El recuadro de texto de una carta contiene todas sus capacidades. Una capacidad es una forma exclusiva que tiene la carta para interactuar con la partida. [Véase 1.6. Capacidades](#)
2. Una capacidad de carta puede estar seguida de un texto en cursiva y entre paréntesis. Estos enunciados se denominan «recordatorios», y ofrecen una versión resumida del modo en que esa capacidad afecta al estado de la partida. Los recordatorios sirven como guía para facilitar el juego, pero no invalidan ninguna de las reglas estipuladas en este documento. La presencia o ausencia de un recordatorio no tiene ningún efecto mecánico sobre las capacidades de la carta.
3. Algunas unidades (como las que tienen el rasgo **PILOTO**) tienen dividido el recuadro de texto para indicar que se pueden jugar como unidad o como mejora. *Esta división carece de importancia en lo referente a las reglas; es un simple recurso visual para identificar las capacidades que se aplican cuando la carta es una mejora y las que se aplican cuando es una unidad. Una carta con un recuadro de texto dividido sigue teniendo todo el texto de dicho recuadro, independientemente de cómo se haya puesto en juego.*
4. En el momento de la publicación del ciclo *Leyendas de la Fuerza*, las unidades que tienen el rasgo **FUERZA** presentan una marca de agua en el recuadro de texto como recordatorio visual de dicho rasgo. Esta marca de agua no tiene ningún efecto en las reglas.

14. LÍNEA DE CRÉDITOS

1. La línea de créditos de una carta se encuentra en la parte inferior de la misma y contiene todos los detalles concernientes al producto al que pertenece la carta. Estos elementos carecen de efecto alguno en el juego.
2. A la izquierda se cita el nombre del autor de la ilustración de la carta.
3. En la parte central se ofrece información legal sobre el *copyright*.
4. En el extremo derecho se incluyen las siglas de la colección a la que pertenece la carta (correspondiente a su nombre en inglés), el idioma, la rareza y el número que ocupa en la colección. Cada carta puede tener una de estas cinco rarezas: especial, común, infrecuente, rara o legendaria.

3. TIPOS DE CARTAS

1. GENERALIDADES

1. El tipo de una carta se indica en la esquina superior izquierda. Existen 6 tipos distintos de cartas: bases, eventos, líderes, unidades, mejoras y fichas. Cada carta puede pertenecer a uno o varios de estos tipos.
2. Un recurso no es un tipo de carta, sino un componente de juego en el que se convierte una carta cuando se coloca en la zona de recursos. [Véase 1.7. Recursos](#)

2. BASE

1. Una base es un tipo de carta que representa un lugar específico en la galaxia de *Star Wars*. Cada base tiene un nombre, al menos un rasgo, una puntuación de PG y un icono de aspecto. Algunas bases también poseen capacidades. Una base aporta su icono de aspecto a la hora de jugar cartas.
 - A. Algunas bases tienen capacidades que afectan a la construcción del mazo. Cuando construyes un mazo usando una de estas bases, el texto de la base prevalece sobre las limitaciones habituales de la construcción de mazos, independientemente del formato.
2. El mazo de cada jugador debe incluir exactamente 1 base. Todas las bases empiezan la partida en la zona de la base de su propietario.
3. Se puede infligir daño a las bases usando capacidades y mediante ataques enemigos. A menos que lo impida alguna capacidad, cualquier unidad puede atacar directamente una base. Cuando una unidad ataca una base, la unidad permanece en el campo de batalla desde el que efectúa dicho ataque.
4. Algunas capacidades curan los daños sufridos por una base, como por ejemplo la palabra clave **RECUPERACIÓN**. No se puede curar daño a una base por encima de su puntuación de PG.
5. Cuando una base se queda sin PG, su propietario pierde la partida inmediatamente y su adversario es declarado vencedor en el acto. Un jugador no puede resolver acciones, capacidades ni efectos una vez que los PG restantes de su base caen a 0.

3. EVENTO

1. Un evento es un tipo de carta. Todo evento tiene un nombre, coste, rasgo(s) y capacidades. También es posible que tenga iconos de aspecto.
2. Para jugar un evento, se paga su coste (teniendo en cuenta posibles costes adicionales o restricciones aplicables a ese evento) y se coloca en la pila de descartes de su propietario. Luego se resuelve la capacidad del evento. [Véase 6.2. Jugar una carta](#)
3. Al jugarse, un evento se traslada directamente desde la mano del jugador hasta su pila de descartes sin haber entrado en juego en ningún momento. El jugador puede ponerse delante el evento sobre la mesa mientras resuelve su capacidad para poder consultar su enunciado fácilmente, pero en lo que respecta a otras capacidades y efectos se considera que el evento está en su pila de descartes.
4. Un evento que afecte a las cartas que haya en la pila de descartes de un jugador puede afectarse a sí mismo.
5. La capacidad de un evento debe resolverse por completo en la medida de lo posible. Toda parte de esta capacidad que no pueda resolverse deberá ignorarse. Se puede jugar un evento incluso aunque no pueda resolverse ninguna parte de su capacidad. [Véase 7.4. Capacidades de evento](#)
6. Si una capacidad activada plantea como condición de activación «**Cuando juegues un evento**», una capacidad de evento deberá resolverse por completo en la medida de lo posible antes de proceder con la resolución de dicha capacidad activada.
7. Si se juega una carta de evento desde una pila de descartes, se considera que vuelve a entrar en esa pila de descartes en lo concerniente al hecho de «ser jugada». Una vez jugada, la carta se considera una copia nueva de ese evento.

4. LÍDER

1. Un líder es una carta de doble cara con una o dos caras apaisadas (que representan sus versiones como líder a secas) y, en la mayoría de los casos, otra cara vertical (cuando se usa como unidad líder). Ambas caras de una carta de líder presentan dos iconos de aspecto, un nombre, un subtítulo, al menos un rasgo y las capacidades que posea. Un líder aporta sus iconos de aspecto a la hora de jugar cartas.
2. El mazo de cada jugador debe contener exactamente 1 líder. Cada líder empieza la partida en la zona de la base con la cara de líder bocarriba, y durante el transcurso de la partida se le podrá dar la vuelta para dejar bocarriba su otra cara (normalmente al ser desplegado).
3. Un líder no siempre tendrá las mismas capacidades en sus caras de líder y unidad. Solo se considera «en juego» la cara de la carta que esté actualmente bocarriba, así que únicamente podrán utilizarse las capacidades que haya en dicha cara visible.

4. La mayoría de los líderes tienen una **acción épica** o una capacidad de **acción** en su cara de líder que puede usarse para desplegarlo. Puede desplegarse tanto si está preparado como si está agotado. Al desplegarse un líder como unidad, se le da la vuelta a su carta para poner bocarriba su cara de unidad líder y se traslada preparado al campo de batalla terrestre. Se considera desplegado, no jugado. Su cara de líder abandona el juego, y su cara de unidad líder entra en juego simultáneamente. A partir de ese momento, el líder pasa a considerarse una unidad en juego: puede atacar, ser atacado y utilizar las capacidades que haya en su cara visible como unidad líder.
 - A. Algunos líderes pueden desplegarse como mejoras sobre unidades. Cuando un líder se despliega como una mejora, dale la vuelta para mostrar su cara de unidad líder y vincúlalo a una unidad válida en cualquier campo de batalla. Se considera desplegada, no jugada. La cara de líder abandona el juego y, simultáneamente, la cara de unidad líder entra en juego como mejora. Ese líder es ahora una mejora líder en juego: puede modificar el Poder o los PG de la unidad vinculada o darle capacidades a la unidad vinculada. Puede eliminarse mediante cualquier efecto que elimine una mejora.
 - B. Si un líder se da la vuelta y entra en juego mediante una capacidad que no es de despliegue, no se considera desplegada ni jugada. Mientras esté en juego, sigue siendo una unidad líder o una mejora líder como se indica más arriba.
5. Cuando una unidad líder o una mejora líder sea derrotada, se le da la vuelta a su carta para dejar bocarriba su cara de líder y se traslada agotada a la zona de la base de su propietario. Su cara de unidad líder abandona el juego, y su cara de líder entra en juego simultáneamente. Si el líder había usado previamente su **acción épica** para desplegarse, coloca un indicador de acción épica sobre el enunciado de su capacidad de **acción épica** para señalar que no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida. Las otras capacidades que tenga en su cara de líder sí podrán utilizarse con normalidad.
6. Si el efecto de una capacidad hace que una unidad líder se traslade a una zona situada fuera del juego o sea controlada por otro jugador, en vez de eso es derrotada.
7. Algunas mejoras tienen capacidades que convierten a la unidad vinculada en una unidad líder. La unidad vinculada se considera unidad líder de cara a todas las capacidades que se refieran a unidades «líder» o «que no sean líder», pero no aportan iconos de aspecto. Cuando la unidad vinculada sea derrotada, se coloca en la pila de descartes.

5. UNIDAD

1. Una unidad es un tipo de carta que representa a un personaje o vehículo de la galaxia de *Star Wars*. Toda unidad tiene un nombre, coste, puntuación de Poder, puntuación de PG, rasgo(s) y tipo de campo de batalla. También puede tener un subtítulo, iconos de aspecto, capacidades y un icono de carta única (♣) a la izquierda del nombre, aunque estos atributos no siempre estarán presentes.
2. Para jugar una unidad, se paga su coste (teniendo en cuenta posibles costes adicionales o restricciones aplicables a esa unidad) y se coloca en su campo de batalla designado (terrestre o espacial). [Véase 6.2. Jugar una carta](#)
3. Una unidad entra en juego agotada y permanece en juego hasta ser derrotada.
4. Una unidad es derrotada cuando se queda sin PG o cuando alguna capacidad la derrota directamente. Cuando una unidad es derrotada, se coloca en la pila de descartes de su propietario.
5. Una unidad líder es un tipo de unidad. Poseen las mismas reglas que las unidades normales, salvo que han de desplegarse en vez de jugarse y que regresan a la zona de la base en vez de ser descartadas.
6. Algunas unidades pueden vincularse a otras unidades como mejoras. **Si una capacidad hace que una unidad que está en juego pase a vincularse como mejora, se retira todo el daño que tenga esa unidad y todas las mejoras que tuviera vinculadas son derrotadas.** Mientras una unidad esté vinculada a otra unidad como mejora, se considera una mejora a todos los efectos.

6. MEJORA

1. Una mejora es un tipo de carta que se vincula a una unidad. Toda mejora tiene un nombre, coste, rasgo(s), modificador al Poder y modificador a los PG. También puede tener iconos de aspecto, capacidades y un icono de carta única (♣) a la izquierda del nombre, aunque estos atributos no siempre estarán presentes.
2. Para jugar una mejora, se paga su coste (teniendo en cuenta posibles costes adicionales o restricciones aplicables a esa mejora) y se vincula a una unidad que esté en juego. Al vincular una mejora, se pone la carta bajo la unidad correspondiente de forma que asome parcialmente por debajo, lo justo para dejar visibles la capacidad y los modificadores de la mejora. [Véase 6.2. Jugar una carta](#)
3. **Todas las mejoras poseen restricciones que limitan el modo en que pueden jugarse y vincularse. Aunque una mejora carezca de restricciones impresas al modo en que ha de vincularse, se considera que tiene de manera intrínseca la siguiente restricción: «Vincula esta carta a una unidad». Una mejora puede tener restricciones más específicas (por ejemplo, «Vincula esta carta a una unidad aliada»). Si no hay ninguna unidad en juego a la que pueda vincularse la mejora, entonces no podrá jugarse dicha mejora.**
 - A. Una unidad se considera «válida» para vincularle una mejora si es posible vincularle dicha mejora **teniendo en cuenta sus restricciones a la vinculación**. La validez de una unidad para vincularle una mejora solamente se comprueba en el momento en que se juega o se vincula esa mejora. Si se vincula una mejora a una unidad y más tarde esa unidad deja de cumplir el requisito del vínculo, a pesar de ello la mejora sigue vinculada a la unidad.

- B. Mientras una carta que no sea una mejora esté vinculada como tal, se considera que tiene una restricción a la vinculación que incluye todos los atributos especificados por la capacidad que la vinculó como mejora. Si la carta deja de estar en juego como mejora, pierde esta restricción a la vinculación. Para que otra unidad se considere «válida» para esa mejora, debe respetar esta restricción a la vinculación (es decir, la mejora debe ser capaz de vincularse a esa unidad mediante la capacidad original).

*Por ejemplo, en una carta con **PILOTAJE** se especifica que, en caso de jugarse como mejora, debe jugarse sobre una unidad aliada que posea el rasgo **VEHÍCULO**. Si un jugador usa **PILOTAJE** para jugar una carta como mejora, esa mejora poseerá la restricción «Vincula esta carta a una unidad **VEHÍCULO** aliada».*

Otro ejemplo: el Fantasma II (050 del ciclo Salto a la velocidad de la luz) posee una capacidad de acción que te permite vincularla al Espíritu como mejora. Si un jugador usa esta capacidad para vincular el Fantasma II como mejora, dicha mejora poseerá la restricción «Vincula esta carta al Espíritu».

4. No existe límite al número de mejoras que puede tener vinculada una unidad. Cada mejora solamente puede estar vinculada a una unidad.
5. Las mejoras pueden jugarse sobre unidades aliadas y enemigas. Si un jugador vincula una mejora a una unidad enemiga, dicha mejora sigue estando controlada por ese jugador. Si la mejora otorga capacidades a la unidad vinculada, el jugador que controla a dicha unidad será quien resuelva esas capacidades.
6. Cuando se vincula una mejora a una unidad, esta también se considera vinculada a la mejora. Si se desvincula una mejora de una unidad, dicha unidad también queda desvinculada de esa mejora.
7. Toda mejora tiene un modificador al Poder y un modificador a los PG. Los valores de Poder y PG de una unidad se ven modificados de manera acumulativa por todas las mejoras que tenga vinculadas.
Por ejemplo, si una unidad tiene originalmente Poder 1 y 3 PG, y más adelante recibe dos fichas de mejora de «Experiencia», esas mejoras aumentarán las puntuaciones de Poder y PG de la unidad hasta Poder 3 y 5 PG.
8. Algunas mejoras otorgan capacidades a la unidad vinculada. Si el recuadro de texto de una mejora contiene la expresión «la unidad vinculada gana...», el resto del enunciado se considera una capacidad que la unidad vinculada tendrá mientras la mejora siga estando vinculada a ella, y dicha capacidad podrá ser anulada, ignorada o afectada por otras capacidades.
*Por ejemplo, la «Actitud protectora» (SOR 057) tiene el enunciado «La unidad vinculada gana **CENTINELA**» en su recuadro de texto. La unidad que tenga vinculada la «Actitud protectora» se trata como si tuviera la palabra clave **CENTINELA** mientras tenga vinculada dicha mejora. Si la «Actitud protectora» fuese derrotada, la unidad vinculada perdería inmediatamente la palabra clave **CENTINELA**. Además, el adversario de la unidad vinculada podría jugar un «Soldado de las Fuerzas Especiales» (SOR 140) para hacer que la unidad vinculada perdiese **CENTINELA** para la fase actual.*
9. Si una unidad tiene varias mejoras vinculadas que le otorgan una misma capacidad, gana múltiples instancias de esa capacidad. Las capacidades de las palabras clave no se «acumulan» (es decir, la carta no recibe efectos adicionales) a menos que esas palabras clave tengan asignado un valor numérico.
10. Ciertas mejoras poseen capacidades que afectan a la unidad a la que se vinculan, pero no proporcionan ninguna capacidad a dicha unidad. Estas capacidades aluden a la unidad vinculada, pero no utilizan la expresión «la unidad vinculada gana...».
Por ejemplo, «Atrincheros» (SOR 072) tiene una capacidad que dice «La unidad vinculada no puede atacar bases». Esta capacidad afecta a la unidad vinculada, pero no es una capacidad que se otorgue a dicha unidad. Si la unidad vinculada perdiese todas sus capacidades (debido por ejemplo a un «Rayo de Fuerza», SOR 138), la capacidad de «Atrincheros» seguiría estando en vigor.
11. Una mejora es derrotada cuando la unidad vinculada abandona el juego, o cuando una capacidad la derrota directamente. Cuando una mejora es derrotada, la unidad vinculada pierde todo el Poder, los PG y las capacidades que le otorgase esa mejora, y luego la mejora se coloca en la pila de descartes de su propietario.
12. Algunas mejoras también son fichas y poseen el tipo de carta «ficha de mejora». Las fichas de mejora siguen las mismas reglas descritas en este epígrafe para las mejoras, con la salvedad de que se ponen en juego de un modo distinto y se apartan a un lado cuando son derrotadas.
13. Una unidad se considera «mejorada» cuando tiene al menos una mejora vinculada.
14. Una mejora siempre se considera vinculada a una unidad mientras está en juego. Si una capacidad vincula una mejora que ya está en juego a una nueva unidad, se considera que se ha desvinculado de la unidad original y se ha vinculado a la nueva unidad simultáneamente.

7. FICHA

1. Una ficha es un tipo de carta que **no empieza la partida en ningún mazo de jugador. Si una ficha tiene un segundo tipo, como pueden ser «ficha de mejora» o «ficha de unidad», presentará el mismo formato que las cartas del tipo correspondiente que no son fichas. Si carece de segundo tipo, la ficha se identificará mediante un subtipo (por ejemplo, «ficha de La Fuerza»).**

2. Las fichas se mantienen apartadas al principio de la partida. No pueden mezclarse con los mazos, descartarse ni entrar en zonas situadas fuera del juego. Las fichas se «crean», no se «juegan» (lo que significa que no activan capacidades que surtan efecto cuando se juegue una carta), pero sí se considera que entran en juego al ser creadas y que abandonan el juego al ser derrotadas. Se considera que las fichas tienen coste 0.
 - A. Se le pueden dar palabras clave a las fichas de unidad como si fuesen unidades normales. Las palabras clave que se activan con capacidades «Cuando se juega» se activan, en su lugar, como capacidades «Cuando se crea» cuando están en fichas de unidad.
3. Las fichas no pueden entrar en zonas de fuera del juego como las manos de los jugadores o las pilas de descarte. Si una ficha fuese a dejar el juego por cualquier motivo, déjala aparte. Aun así, se sigue considerando que ha abandonado el juego.
4. No existe límite al número de fichas que puede tener un jugador. Si es necesario, se pueden utilizar otros objetos como sustitutos de las fichas (como dados, por ejemplo).
5. Una ficha de Experiencia es un tipo de ficha de mejora. Una ficha de Experiencia es una mejora con el rasgo **APRENDIDO** que otorga a la unidad vinculada +1 de Poder y +1 PG. Si una unidad tiene vinculadas múltiples fichas de Experiencia, recibirá las bonificaciones al Poder y los PG que le otorgue cada una de ellas. Cuando una capacidad exija darle una ficha de Experiencia a una unidad, se toma una ficha de Experiencia de las que estén apartadas y se vincula a esa unidad.
6. Una ficha de Escudo es un tipo de ficha de mejora. Una ficha de Escudo es una mejora con el rasgo **BLINDAJE** que otorga a la unidad vinculada +0 de Poder y +0 PG, y tiene el enunciado «Si va a infligirse daño a la unidad vinculada, evita ese daño. Si lo haces, derrota una ficha de Escudo que tenga la unidad». Cuando una capacidad exija darle una ficha de Escudo a una unidad, se toma una ficha de Escudo de las que estén apartadas y se vincula a esa unidad.
 - A. Si una unidad tiene vinculadas múltiples fichas de Escudo, cada vez que sufra daño por cualquier motivo solamente se derrota una de sus fichas de Escudo.
7. Una ficha de Droide de combate es un tipo de ficha de unidad. Una ficha de Droide de combate es una unidad terrestre con los rasgos **SEPARATISTA**, **DROIDE** y **SOLDADO** que posee un icono de aspecto de Maldad (👁️), 1 de Poder y 1 PG.
8. Una ficha de Soldado clon es un tipo de ficha de unidad. Una ficha de Soldado clon es una unidad terrestre con los rasgos **REPÚBLICA**, **CLON** y **SOLDADO** que posee un icono de aspecto de Heroísmo (👁️), 2 de Poder y 2 PG.
9. Una ficha de Caza TIE es un tipo de ficha de unidad. Una ficha de Caza TIE es una unidad espacial con los rasgos **VEHÍCULO** y **CAZA** que posee un icono de aspecto de Maldad (👁️), 1 de Poder y 1 PG.
10. Una ficha de Ala-X es un tipo de ficha de unidad. Una ficha de Ala-X es una unidad espacial con los rasgos **VEHÍCULO** y **CAZA** que posee un icono de aspecto de Heroísmo (👁️), 2 de Poder y 2 PG.
11. Una ficha de La Fuerza es un tipo de ficha con el nombre «La Fuerza», el subtipo «ficha de La Fuerza» y ningún rasgo. La ficha de La Fuerza de un jugador se crea en la zona de su base. Ningún jugador puede controlar más de una ficha de La Fuerza. [Véase 8.38. La Fuerza](#)

4. ZONAS

1. GENERALIDADES

1. Las zonas son áreas definidas de la superficie de juego que tienen reglas específicas. Hay siete tipos de zonas distintos en el juego: la zona de la base de cada jugador, el campo de batalla terrestre, el campo de batalla espacial, la zona de recursos de cada jugador, el mazo de cada jugador, la mano de cada jugador y la pila de descartes de cada jugador. Los campos de batalla (el terrestre y el espacial) son zonas comunes para ambos jugadores, pero todas las demás son individuales y cada jugador tiene la suya propia.
2. Las cartas apartadas no se consideran presentes en ninguna zona.
3. La expresión «zona de partida» engloba todas las zonas de la partida en su conjunto.

2. ZONA DE LA BASE

1. Cada jugador tiene su propia zona para su base, ubicada en el centro de su zona de juego. La base y el líder de cada jugador empiezan la partida en esta zona.
2. Las bases siempre permanecen en la zona de la base de su propietario. Los líderes se trasladan desde la zona de la base de su propietario hasta el campo de batalla terrestre o espacial cuando son desplegados, y regresan hasta la zona de la base de su propietario cuando son derrotados.
3. Las unidades presentes en cada campo de batalla pueden atacar directamente a las bases enemigas, y al hacerlo no abandonan ese campo de batalla.
4. La ficha de La Fuerza de un jugador se crea en la zona de su base. Véase 8.38. La Fuerza

3. CAMPO DE BATALLA TERRESTRE

1. El campo de batalla terrestre es una zona común para todos los jugadores, situada junto a las zonas de sus respectivas bases. Las unidades terrestres de cada jugador se juegan en esta zona, y cuando están preparadas deben orientarse hacia el jugador que las controla de tal modo que este pueda leerlas.
2. El campo de batalla terrestre puede hallarse a la izquierda o la derecha de una zona de base, dependiendo de quién juegue la primera unidad de la partida; el tipo de campo de batalla al que pertenece dicha unidad (terrestre o espacial) determina el correspondiente campo de batalla del lado de la zona de base en el que se ha jugado esa unidad, y establece de manera automática la naturaleza del campo de batalla en el lado opuesto. Ambos lados permanecen inalterados durante el resto de la partida, incluso aunque más adelante no haya ninguna unidad en ellos.
Por ejemplo, si el jugador inicial juega un «Soldado de asalto de la Estrella de la Muerte» (SOR 128) en el lado izquierdo de la zona de su base, habrá establecido ese lado como el campo de batalla terrestre común a ambos jugadores, lo que deja el lado derecho como el campo de batalla espacial. Cabe destacar que estos lados estarán invertidos desde el punto de vista de su adversario, que tendrá el campo de batalla terrestre a su derecha.
3. Las unidades terrestres aliadas pueden atacar a unidades terrestres enemigas que estén en el campo de batalla terrestre, así como a la base enemiga (aunque al hacerlo no abandonan ese campo de batalla).
4. Las unidades terrestres no pueden atacar a las unidades enemigas que estén en el campo de batalla espacial a menos que alguna capacidad lo permita expresamente. No obstante, las unidades terrestres sí pueden llegar a infligir daño a las unidades que estén en el campo de batalla espacial utilizando capacidades.
5. Las unidades en el campo de batalla terrestre se consideran unidades terrestres y no unidades espaciales mientras están en juego, independientemente de cuál es su tipo de campo de batalla.

4. CAMPO DE BATALLA ESPACIAL

1. El campo de batalla espacial es una zona común para todos los jugadores, situada junto a las zonas de sus respectivas bases. Las unidades espaciales de cada jugador se juegan en esta zona, y cuando están preparadas deben orientarse hacia el jugador que las controla de tal modo que este pueda leerlas.

2. El campo de batalla espacial puede hallarse a la izquierda o la derecha de una zona de base, dependiendo de quién juegue la primera unidad de la partida; el tipo de campo de batalla al que pertenece dicha unidad (terrestre o espacial) determina el correspondiente campo de batalla del lado de la zona de base en el que se ha jugado esa unidad, y establece de manera automática la naturaleza del campo de batalla en el lado opuesto. Ambos lados permanecen inalterados durante el resto de la partida, incluso aunque más adelante no haya ninguna unidad en ellos.

Por ejemplo, si el jugador inicial juega un «Ala-A del Escuadrón Verde» (SOR 141) en el lado izquierdo de la zona de su base, habrá establecido ese lado como el campo de batalla espacial común a ambos jugadores, lo que deja el lado derecho como el campo de batalla terrestre. Cabe destacar que estos lados estarán invertidos desde el punto de vista de su adversario, que tendrá el campo de batalla espacial a su derecha.
3. Las unidades espaciales aliadas pueden atacar a unidades espaciales enemigas que estén en el campo de batalla espacial, así como a la base enemiga (aunque al hacerlo no abandonan ese campo de batalla).
4. Las unidades espaciales no pueden atacar a las unidades enemigas que estén en el campo de batalla terrestre a menos que alguna capacidad lo permita expresamente. No obstante, las unidades espaciales sí pueden llegar a infligir daño a las unidades que estén en el campo de batalla terrestre utilizando capacidades.
5. Las unidades en el campo de batalla espacial se consideran unidades espaciales y no unidades terrestres mientras están en juego, independientemente de cuál es su tipo de campo de batalla.

5. ZONA DE RECURSOS

1. Cada jugador dispone de su propia zona de recursos. Las cartas situadas en una zona de recursos se denominan «recursos», y pueden agotarse para pagar los costes de otras cartas. [Véase 1.7. Recursos](#)
2. Los recursos se colocan bocabajo y permanecen bocabajo mientras estén en una zona de recursos. Un jugador puede mirar en cualquier momento los recursos que controle y volver a ponerlos bocabajo cuando haya terminado. La información de esas cartas se considera información oculta para el adversario de ese jugador.
3. Los jugadores pueden añadir una carta de su mano a su zona de recursos durante cada fase de reagrupamiento.

6. MAZO

1. El mazo de cada jugador constituye una zona propia. Por defecto, las cartas que forman parte del mazo de un jugador están bocabajo y fuera del juego, y no pueden mirarse a menos que alguna capacidad lo permita expresamente. Las cartas del mazo de un jugador se consideran información oculta para ambos jugadores.
2. Las cartas de un mazo abandonan dicho mazo cuando se roban, son descartadas o se juegan directamente desde el mazo. No se considera que una carta ha abandonado un mazo si se ha buscado, mirado o mostrado (a menos que se robe, descarte o juegue de forma inmediata).

7. MANO

1. La mano de cada jugador constituye una zona propia. No existe límite al número de cartas que puede tener un jugador en su mano.
2. Las cartas entran en la mano de un jugador cuando este las roba de su mazo, o bien cuando alguna capacidad devuelva esa carta a su mano desde otra zona.
3. Las cartas abandonan la mano de un jugador cuando se juegan o se descartan. No se considera que una carta ha abandonado una mano si se ha mirado o mostrado (a menos que se juegue o se descarte de forma inmediata).
4. Las cartas de la mano de un jugador solamente puede mirarlas ese jugador, y los anversos de esas cartas (los que contienen información de juego) se consideran información oculta para su adversario. El número de cartas que tiene cada jugador en su mano sí se considera información pública.

8. PILA DE DESCARTES

1. La pila de descartes de cada jugador constituye una zona propia. Los eventos jugados, las unidades derrotadas (excepto los líderes), las mejoras derrotadas y las cartas descartadas se colocan bocarriba en la pila de descartes del jugador correspondiente.
2. Las cartas que están en la pila de descartes de un jugador se consideran información pública; cualquier jugador puede examinarlas siempre que quiera.
3. Las cartas de una pila de descartes no tienen por qué mantener un orden estricto; un jugador puede redistribuir las cartas de su propia pila de descartes siempre que lo desee.
4. Si una capacidad permite a un jugador jugar una carta desde su pila de descartes, aún deberá pagar todos sus costes, incluyendo los modificadores pertinentes y cualquier otro coste adicional. Después de que se juegue una carta de evento desde una pila de descartes, se considera que ha entrado en esa pila de descartes **como una copia nueva** en lo concerniente al hecho de «ser jugada».

9. EN JUEGO Y FUERA DEL JUEGO

1. Existen cuatro tipos de zonas «en juego»: las zonas de la base de cada jugador, el campo de batalla terrestre, el campo de batalla espacial y las zonas de recursos de cada jugador. Las caras de las cartas que estén bocarriba en estas zonas se consideran «en juego», lo que significa que tienen la posibilidad de afectar al estado de la partida mediante la utilización de sus capacidades, su Poder y sus PG. Las caras de las cartas que estén bocabajo se consideran «fuera del juego». Un jugador controla las cartas que juega y pone en juego en estas zonas.
2. Existen tres tipos de zonas «fuera del juego»: el mazo de cada jugador, la mano de cada jugador y la pila de descartes de cada jugador. Las cartas que estén en estas zonas se consideran «fuera del juego», lo que significa que no pueden afectar al estado de la partida mediante la utilización de sus capacidades, su Poder o sus PG. Para poder resolver una capacidad desde una zona situada fuera del juego o para afectar a una carta situada en una zona fuera del juego, el enunciado de la capacidad debe declarar de forma explícita desde qué zona situada fuera del juego se resuelve o afecta, o bien tratarse de un tipo de capacidad que se resuelva por defecto desde una zona fuera del juego.

Por ejemplo, si se jugase «Encerrona» (SOR 222), solamente se podría devolver a la mano de su propietario una unidad que esté en juego y no sea un líder, ya que el enunciado de la capacidad no especifica que pueda afectar a la pila de descartes. Sin embargo, «La legión del Emperador» (SOR 091) sí que devuelve expresamente unidades desde la pila de descartes.

10. ZONA DE JUEGO

1. La «zona de juego» de un jugador consta de las cartas que controla ese jugador en zonas que estén en juego, con la excepción de las mejoras controladas por él que estén vinculadas a unidades enemigas (y que por lo tanto se hallarán en la zona de juego del jugador que controla a esas unidades). La zona de juego de un jugador abarca las cartas que estén en la zona de su base, las cartas que haya en su zona de recursos, las unidades que controle en ambos campos de batalla (terrestre y espacial) y todas las mejoras que tenga vinculadas a las unidades que controle.
2. Si un jugador juega una mejora sobre una unidad enemiga, ese jugador aún sigue controlando esa mejora, pero ya no se encuentra en su zona de juego.
3. No existe límite al número de cartas que puede controlar un jugador en su zona de juego.

11. APARTADA/EN NINGUNA ZONA

1. Cuando se aparta una carta, se considera que está fuera del juego y no se encuentra en ninguna zona.
2. Las cartas de ficha empiezan la partida apartadas, y se ponen en juego al usar ciertas capacidades. Cuando una carta de ficha abandona el juego, se vuelve a apartar.

5. ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

1. GENERALIDADES

1. Una partida consta de múltiples rondas, y cada ronda se compone de una fase de acción y una fase de reagrupamiento. Durante la fase de acción, los jugadores se turnan para resolver una acción cada uno. Durante la fase de reagrupamiento, los jugadores pueden poner en juego un recurso y preparar las cartas que tengan agotadas.
2. A menos que se especifique otra cosa, todos los pasos de la preparación de la partida y todos los que componen ambas fases deben completarse siempre en su totalidad.
3. Antes de empezar la partida, cada jugador necesita un mazo (que debe contener un líder y una base) y las cartas de ficha correspondientes a los tipos que pueda generar su mazo. También se necesitan indicadores de daño para todos y un indicador de iniciativa. En caso de que no haya indicadores o fichas suficientes, pueden utilizarse otros objetos como sustitutos (por ejemplo, dados).

2. PREPARACIÓN Y COMIENZO DE LA PARTIDA

1. Los jugadores disponen la partida completando estos pasos en el orden indicado: poner en juego las bases, poner en juego los líderes, determinar al jugador inicial, barajar los mazos y robar las manos de inicio, renovar las manos y convertir dos cartas en recursos.
 - A. **Poner en juego las bases:** Cada jugador coloca su base en la parte superior central de su propia zona de juego.
 - B. **Poner en juego los líderes:** Cada jugador pone en juego su líder colocándolo en una fila inferior a la que ocupa su base, con la cara de líder bocarriba (y, por tanto, la cara de unidad líder bocabajo). Si un líder tiene dos caras de líder, estas indicarán cuál de sus caras empieza el juego bocarriba.
 - C. **Determinar al jugador inicial:** Se elige un jugador al azar. Luego ese jugador decide quién empezará la partida con el indicador de iniciativa (puede elegirse a sí mismo o bien ceder el indicador a un adversario). Todos los demás indicadores y fichas se apartan a un lado, fuera del juego.
 - D. **Barajar los mazos y robar las manos de inicio:** Cada jugador baraja su mazo y luego roba 6 cartas.
 - E. **Renovar las manos:** Cada jugador tiene la opción de renovar su mano de inicio devolviendo todas las cartas a su mazo para luego barajarlo y robar una nueva mano de 6 cartas. Cada jugador solamente puede renovar su mano una vez, y si decide hacerlo tendrá que quedarse con la nueva mano. El jugador que tenga la iniciativa debe ser el primero en anunciar si quiere renovar su mano de inicio o no, seguido de su adversario.
 - F. **Convertir dos cartas en recursos:** Cada jugador elige dos cartas de su mano y las pone en juego como recursos, bocabajo y preparadas. Cada jugador debe convertir exactamente dos cartas en recursos de esta manera.
2. A continuación, los jugadores empiezan la primera ronda de la partida con la primera fase de acción.

3. RONDA

1. Una ronda de juego consiste en dos fases que se resuelven sucesivamente: una fase de acción y una fase de reagrupamiento. El comienzo de cada fase de acción es también el inicio de una nueva ronda de juego.
2. Toda capacidad que aluda a «esta ronda» engloba tanto la fase de acción como la fase de reagrupamiento de la ronda actual.

4. FASE DE ACCIÓN

1. La fase de acción consta de tres pasos: el comienzo de la fase, una cantidad indefinida de turnos de jugador y el final de la fase.
 - A. **Comienzo de la fase de acción.** Todo efecto duradero que expire al comienzo de la ronda o de la fase de acción expirará en este paso. Toda capacidad o efecto que se active al comienzo de la ronda o de la fase de acción se activará en este paso.
 - B. **Turnos de los jugadores.** Durante la fase de acción, los jugadores se van turnando para resolver una acción cada uno. Quien haya empezado la ronda con el indicador de iniciativa será el primer jugador activo y resolverá la primera acción de la fase. Después de que se terminen de resolver tanto su acción como las posibles capacidades activadas, su adversario se convierte en el nuevo jugador activo y resuelve una acción. Luego el primer jugador vuelve a ser el jugador activo y realiza una acción, y así sucesivamente hasta que ambos jugadores pasen **usando acciones consecutivas**. Un jugador puede realizar una de estas cinco acciones durante su turno: jugar una carta, atacar con una unidad, usar una capacidad de acción, tomar la iniciativa o pasar. [Véase 1.15. Acciones](#)

C. Final de la fase de acción. Todo efecto duradero que expire cuando termine la fase de acción expirará ahora (por ejemplo, los que usen las expresiones «para esta fase» o «durante esta fase»).

2. Una vez finalizada la fase de acción, la partida continúa con la fase de reagrupamiento.

5. FASE DE REAGRUPAMIENTO

1. La fase de reagrupamiento consta de cinco pasos que han de resolverse por orden: el comienzo de la fase de reagrupamiento, robar cartas, convertir cartas en recursos, preparar cartas y el final de la fase de reagrupamiento.
- A. Comienzo de la fase de reagrupamiento.** Todo efecto duradero que expire al comienzo de la fase de reagrupamiento expirará en este paso. Toda capacidad o efecto que se active al comienzo de la fase de reagrupamiento se activará en este paso.
- B. Robar cartas.** Cada jugador roba 2 cartas.
- C. Convertir cartas en recursos.** Empezando por el jugador activo, cada jugador puede elegir 1 carta de su mano y ponerla en juego como recurso, bocabajo y agotada. No es obligatorio convertir una carta en recurso durante este paso.
- D. Preparar cartas.** Cada jugador prepara todas las cartas agotadas que controle, incluidas unidades, recursos y su líder.
- E. Final de la fase de reagrupamiento.** Todo efecto duradero que expire cuando termine la fase de reagrupamiento o cuando termine la ronda expirará ahora (por ejemplo, los que usen las expresiones «para esta fase/ronda» o «durante esta fase/ronda»).
2. Una vez finalizada la fase de reagrupamiento, empieza una nueva ronda de juego con el comienzo de una nueva fase de acción.

6. FIN DE LA PARTIDA

1. La partida termina inmediatamente cuando la base de un jugador se ve reducida a 0 PG y es derrotada. Un jugador cuya base ha sido derrotada pierde la partida, y su adversario es declarado vencedor.
2. Una vez que la base de un jugador se queda con 0 PG, ya no podrá realizar más acciones ni tampoco resolver capacidades o efectos.
3. Si se da el caso de que las bases de ambos jugadores se queden con 0 PG a la vez, la partida termina en empate.
4. Un jugador puede rendirse y conceder la victoria a su adversario en cualquier momento (basta con decir «Me rindo» o anunciarlo con un gesto claro). Si lo hace, perderá la partida inmediatamente.

6. SECUENCIAS DE ACCIONES Y ACLARACIONES AL USO

1. GENERALIDADES

1. Esta sección contiene aclaraciones y secuencias de resolución para las siguientes acciones: jugar una carta, atacar con una unidad y usar una capacidad de acción. Para cada tipo de acción, deben completarse todos los pasos en el orden indicado y en la medida de lo posible. Es preciso señalar que los apartados de esta sección empiezan con el número 0 para diferenciar las generalidades de los pasos que componen cada acción.

2. JUGAR UNA CARTA

0. Generalidades

- A. Un jugador debe seguir los pasos que se explican a continuación cuando decida realizar la acción de jugar una carta durante su turno, o cuando tenga que resolver cualquier capacidad que le permita jugar una carta. [Véase 1.15. Acciones](#)
- B. Para jugar una carta, un jugador debe tener una carta en su mano o estar resolviendo una capacidad que le permita jugar una carta desde otra zona. A menos que se indique otra cosa, el jugador debe ser capaz de pagar tantos recursos como el coste de la carta.
- C. Un jugador puede jugar una carta cuya capacidad no surta ningún efecto, siempre y cuando el acto de pagar el coste y jugar la carta suponga algún cambio en el estado de la partida (por ejemplo, si la carta es trasladada a una zona distinta).
- D. Cada vez que un jugador juega una carta, esta entra en juego como una copia nueva de dicha carta. [Véase 8.6. Copia](#)
- E. Algunas capacidades de acción, eventos y capacidades activadas permiten a un jugador jugar una carta. A menos que el enunciado de la capacidad especifique otra cosa, la carta debe jugarse desde la mano del jugador, y este debe pagar todos sus costes al jugarla de este modo. Toda capacidad que se active al jugar o resolver la carta se resolverá únicamente después de que se haya terminado de resolver la capacidad actual. No se considerará que el jugador ha realizado una acción adicional si juega una carta a causa del efecto de una capacidad.
- F. El acto de jugar una carta consta de los cinco pasos siguientes, que deben resolverse por orden y cuya resolución se explica más adelante: declarar la intención, comprobar restricciones, determinar los costes, pagar los costes y poner en juego/descartar la carta. Después de jugar la carta, se resuelven todas las capacidades «**Cuando se juegue**» que haya en ella, así como todas las demás capacidades que se activen al jugar o resolver la carta, incluidas las palabras clave **EMBOSCADA** y **ESCUADO**. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

1. **Declarar la intención.** El jugador muestra la carta que pretende jugar desde su mano para que los demás jugadores puedan verla. Todas las capacidades que estén activas «mientras estés jugando» la carta se activan en este momento.

- A. Cuando se declara la intención de jugar una carta, también se declara cómo se pretende jugar la carta en caso de que haya múltiples formas de jugarla. Si se realiza una acción modificada de jugar una carta que especifica el tipo de carta a jugar, se debe declarar que se jugará la carta de ese modo.

*Por ejemplo, una carta con **PILOTAJE** puede jugarse como unidad o como mejora. Si un jugador realiza una acción modificada de jugar una carta que especifica que debe «jugar una unidad», debe declarar su intención de jugar la carta como unidad, y no puede usar la palabra clave **PILOTAJE** para jugarla como mejora.*

2. **Comprobar restricciones.** Se determina si hay alguna capacidad activa, efecto o cualquier otra restricción de juego que impida que la carta se juegue en este momento. En caso de que así sea, la carta no podrá jugarse.

- A. Algunas capacidades impiden que se juegue una carta o tipo de carta. Por ejemplo, la «Gobernadora regional» (SOR 062) posee una capacidad según la cual los adversarios «no podrán jugar» una carta nombrada previamente; esto se considera una «restricción de juego» para la carta nombrada.
- B. Si una mejora usa la expresión «vincula esta carta a», el resto del enunciado indicará un tipo de unidad al que puede vincularse esa mejora; esto se considera una «restricción de juego» para esa mejora. Si no hay unidades en juego, no podrán jugarse mejoras. Si ninguna de las unidades que hay en juego puede vincularse con la mejora, esta no podrá jugarse.
- C. Un evento puede jugarse incluso aunque sus capacidades no tengan posibilidad de cambiar el estado de la partida.
- D. Si el jugador activo ha realizado la acción de jugar una carta, y su carta declarada no puede jugarse, ese jugador debe elegir otra carta válida distinta para jugar o cambiar a una acción distinta. Si un jugador está realizando una acción modificada de jugar una carta como indica una capacidad, y su carta declarada no puede jugarse, ese jugador debe elegir otra carta válida distinta o terminar la acción modificada de jugar una carta sin jugar ninguna.

3.

Determinar los costes. El coste de una carta figura en la esquina superior izquierda, y equivale al número de recursos que deben agotarse para poder jugar la carta. Algunas capacidades modifican el coste de una carta o imponen costes adicionales para poder jugarla.

- A. A la hora de calcular el coste modificado de una carta, se parte del coste impreso en ella, luego se aplican los modificadores que lo incrementan (incluida la penalización por aspecto, de haberla) y finalmente se aplican los modificadores que lo reducen, incluidos los de capacidades como **SACRIFICIO**. El total es el coste modificado de la carta. [Véase 8.16. Modificadores](#)
- B. El coste de una carta no puede modificarse por debajo de 0. Si una capacidad hiciera que el coste modificado de una carta fuese inferior a 0, en vez de eso se tratará como si tuviese coste 0.
- C. Si alguna capacidad que esté en vigor impone un coste adicional para jugar la carta, dicho coste adicional también deberá determinarse en este momento.
- D. Si una capacidad hace que se juegue una carta «gratis», se ignoran todos los costes en recursos asociados a esa carta (incluida la penalización por aspecto). Aun así, el jugador sigue teniendo que pagar todos los costes adicionales pertinentes que no sean recursos.

4.

Pagar los costes. Se agotan tantos recursos como el coste modificado de la carta. Si hay costes adicionales que deben cubrirse para jugar la carta, también han de pagarse en este momento.

- A. Si no pudiera pagarse alguno de los costes (ya sea el coste en recursos o cualquiera de los costes adicionales), el procedimiento concluye aquí sin que se pague ninguno de los costes. El estado de la partida se restablece a la situación en la que se encontraba antes del primer paso.
- B. Un jugador no puede pagar más recursos que el coste modificado de una carta.
- C. Si un efecto de sustitución sustituye un coste por otro efecto, ese coste se considerará pagado en tanto que ese otro efecto pueda resolverse.
- D. Un jugador puede pagar costes en cualquier orden, siempre y cuando se paguen todos.

5.

Poner en juego/descartar la carta.

- A. Si la carta es una unidad, se pone en juego agotada en el campo de batalla correspondiente (terrestre o espacial).
- B. Si la carta es una mejora, se pone en juego vinculada a una unidad válida.
- C. Si la carta es un evento, se coloca en la pila de descartes de su propietario y luego se resuelve su capacidad en la medida de lo posible, ignorando todas las partes que no se puedan resolver.
- D. La carta se considera «jugada» tan pronto entra en juego (o en la pila de descartes, si se trata de un evento).

3. ATACAR CON UNA UNIDAD

0.

Generalidades

- A. Un jugador debe seguir los pasos que se explican a continuación cuando decida realizar la acción de atacar con una unidad durante su turno, o cuando tenga que resolver cualquier capacidad que le permita atacar con una unidad. [Véase 1.15. Acciones](#)
- B. Las unidades solo pueden atacar de una en una, y solamente las que estén preparadas pueden efectuar un ataque (a menos que se especifique otra cosa). Un jugador solo puede atacar con unidades que controle, y solo puede atacar a unidades o bases que pertenezcan a un enemigo. Si un jugador atacante pierde el control del atacante o toma el control del defensor durante un ataque, se pasa directamente a la conclusión del ataque (después de resolver todas las capacidades que ya se hubieran activado). Estas restricciones se aplican incluso aunque el ataque haya sido causado por otra capacidad. Si una capacidad provoca múltiples ataques, deben resolverse uno detrás de otro.
- C. El «daño de combate» se inflige durante el paso «Infligir daño de combate» de un ataque. El daño que se inflija fuera de este paso durante un ataque no se considera daño de combate. El daño infligido por capacidades activadas no se considera daño de combate.
- D. Algunas acciones, eventos y capacidades activadas permiten a un jugador atacar con una unidad. Al resolver una capacidad que permite a un jugador atacar con una unidad, el jugador debe efectuar un ataque en la medida de lo posible. Si el jugador ataca debido a una capacidad, no se considera que haya realizado una acción adicional.
- E. El acto de atacar con una unidad consta de los tres pasos siguientes, que deben resolverse por orden y cuya resolución se explica más adelante: declarar el ataque, infligir daño de combate y completar el ataque. Después de cada paso, se resuelven todas las capacidades que se activen durante el paso antes de proceder con el siguiente paso del ataque. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

1. **Declarar el ataque.** El jugador activo elige y agota una unidad preparada que controle y luego decide qué atacar: puede ser una unidad enemiga presente en el mismo campo de batalla que su unidad, o bien la base del adversario. Todas las capacidades que estén activas «mientras estés atacando» se activan en este momento.
 - A. Si una capacidad provoca un ataque, se aplican todos los efectos duraderos de esa capacidad que se apliquen «para este ataque». Si el efecto ejerce algún impacto en los objetivos del ataque, el jugador atacante debe elegir una unidad o base a la que pueda atacar. En caso de que no se pueda, el ataque finaliza inmediatamente. Si algún efecto depende del defensor escogido, se aplicará tan pronto se haya declarado al defensor.
 - B. El atacante solo se agota si hay una unidad o base enemiga a la que pueda atacar. En caso de que no tenga nada que atacar, el ataque finaliza inmediatamente y el estado de la partida se restablece a la situación en la que se encontraba antes de este paso.
 - C. El jugador activo se convierte en el «jugador atacante» y el adversario que controla la unidad o base enemiga atacada se convierte en el «jugador defensor» para este ataque.
 - D. La unidad que realiza el ataque se convierte en el «atacante» para este ataque. Si el atacante está atacando a una unidad enemiga, esa unidad se convierte en el «defensor» para este ataque y se considera que el atacante está «atacando a una unidad» mientras dure dicho ataque. Si el atacante está atacando una base, no hay ningún «defensor» en este ataque y se considera que el atacante está «atacando una base» mientras dure dicho ataque.
 - E. Si el jugador defensor tiene una o varias unidades con la palabra clave **CENTINELA** en el mismo campo de batalla que el atacante, una de esas unidades debe ser elegida como defensor, a menos que el atacante posea la palabra clave **SABOTAJE**, en cuyo caso puede ignorar el efecto de la palabra clave **CENTINELA**.
 - F. Toda capacidad que se active al producirse un ataque se vuelve activa mientras dure el ataque. Esto incluye la palabra clave **INCURSIÓN** y las capacidades que utilicen las expresiones «Mientras esta unidad esté atacando» y «Mientras esta unidad esté defendiendo». Si la capacidad está supeditada a una condición adicional (por ejemplo, «Mientras esta unidad esté atacando a una unidad dañada»), solamente estará activa mientras se cumplan todas sus condiciones.
 - G. Después de declarar un ataque, se resuelven todas las capacidades del atacante que tengan el encabezado «**Al atacar**» y todas las demás capacidades que se activen durante este paso, incluidas **RECUPERACIÓN**, **SABOTAJE** y las capacidades del defensor que tengan el encabezado «**Cuando esta unidad sea atacada**». [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)
2. **Infligir daño de combate.** Si está atacando una base, el atacante le inflige tanto daño como su Poder. Si está atacando a una unidad, tanto el atacante como el defensor se infligen simultáneamente tanto daño como sus respectivas puntuaciones de Poder el uno al otro.
 - A. Si el atacante ya no está en juego, no se inflige daño de combate y se prosigue directamente con el siguiente paso de este ataque.
 - B. Si el defensor ya no está en juego, no se inflige daño de combate a menos que el atacante posea la palabra clave **FORMIDABLE**.
 - C. Si alguna de las unidades a las que va a infligirse daño tiene vinculadas fichas de Escudo, se le quita una ficha de Escudo y no se le inflige ningún daño de combate.
 - D. Si el atacante posee la palabra clave **FORMIDABLE**, el daño sobrante del ataque se inflige a la base del adversario, a menos que el defensor tenga una ficha de Escudo que haya evitado el daño. Este daño sobrante se inflige inmediatamente y se considera daño de combate. [Véase 1.9. Daño](#)
 - E. Si el atacante tiene una capacidad que le hace infligir daño de combate antes que el defensor, este debe sobrevivir al daño infligido para poder infligir daño de combate al atacante. En este caso, si el defensor tiene la palabra clave **TESÓN**, recibirá una bonificación al Poder debido al daño que se le acaba de infligir.
 - F. Una vez infligido el daño de combate, si alguna unidad se ha quedado sin PG, es derrotada inmediatamente.
 - G. Después de infligir todo el daño de combate, se resuelven las capacidades de las unidades derrotadas que tengan el encabezado «**Cuando se derrote**», así como las demás capacidades que se hayan activado durante este paso, incluidas las que tengan los encabezados «**Cuando esta unidad inflija daño de combate**» y «**Cuando una unidad abandone el juego**». [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)
3. **Completar el ataque.** Todas las capacidades y efectos duraderos que hayan estado activas durante el ataque expiran en este momento, incluidas la palabra clave **INCURSIÓN** y las capacidades que utilicen la expresión «Mientras esta unidad esté atacando».
 - A. Después de completarse el ataque, se resuelven todas las capacidades del tipo «**Cuando esta unidad complete un ataque**» (si el atacante aún sigue en juego) y cualquier otra capacidad que se haya activado durante este paso. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

4. USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

0. Generalidades

- A. Un jugador debe seguir los pasos que se explican a continuación cuando decida realizar la acción de usar una capacidad de acción durante su turno, o cuando tenga que resolver cualquier capacidad que le permita usar una capacidad de acción. [Véase 1.15. Acciones](#)
- B. Las capacidades de acción son capacidades que van precedidas del encabezado «**Acción**» o «**Acción épica**» seguido de un coste entre corchetes, dos puntos y un enunciado que describe su efecto.
- C. Para poder usar una capacidad de acción, un jugador debe ser capaz de pagar su coste (si lo tiene) y cambiar el estado de la partida pagando ese coste y resolviendo el efecto de la capacidad.
- D. Un jugador puede usar una capacidad de acción cuyo efecto no cambie el estado de la partida, siempre y cuando el hecho de pagar el coste o resolver la capacidad sí cambie el estado de la partida.
- E. Un jugador puede usar una capacidad de acción que aluda a un tipo concreto de unidad incluso aunque no haya en juego ninguna unidad de ese tipo, siempre y cuando el hecho de pagar el coste o resolver la capacidad sí cambie el estado de la partida.
- F. Un jugador puede usar una capacidad de acción condicional incluso aunque no se cumpla dicha condición, siempre y cuando el hecho de pagar su coste o resolver su efecto sí cambie el estado de la partida.

Por ejemplo, «Iden Versio: Comandante del Escuadrón Infernal» (SOR 002) tiene una capacidad de acción que dice «Si alguna unidad enemiga ha sido derrotada en esta fase, cura 1 de daño a tu base». El jugador que controla a Iden puede utilizar esta capacidad incluso aunque no se haya derrotado ninguna unidad enemiga en la fase actual, ya que el coste de la capacidad consiste en agotar a Iden, cosa que cambia el estado de la partida aunque la capacidad en sí no surta ningún efecto y su base no se cure.

- G. El acto de usar una capacidad de acción consta de los cinco pasos siguientes, que deben resolverse por orden y cuya resolución se explica más adelante: declarar la intención, comprobar las restricciones, determinar los costes, pagar los costes y resolver la capacidad. Después de usar la capacidad de acción, se resuelven las capacidades que se hayan activado durante el uso de dicha capacidad de acción. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

1. Declarar la intención. El jugador declara qué capacidad pretende resolver.

2. Comprobar restricciones. Se determina si hay alguna capacidad activa o cualquier otra restricción de juego que impida resolver la capacidad de acción en este momento. En caso de que así sea, la capacidad de acción no se podrá usar.

- A. Una de tales restricciones consiste en que el hecho de pagar el coste de la capacidad de acción o de resolver su efecto debe cambiar de algún modo el estado de la partida. Si ninguno de estos factores provoca un cambio en el estado de la partida, el jugador activo no puede usar esa capacidad de acción y debe realizar una acción distinta. [Véase 1.16. Estado de la partida](#)

3. Determinar los costes. Si la capacidad tiene un coste, debe determinarse durante este paso.

- A. Si una capacidad de acción tiene un coste, se indicará entre corchetes después del encabezado «**Acción**».
- B. Si el coste de una capacidad de acción contiene el icono , significa que la carta que contiene esa capacidad debe agotarse para poder usar la capacidad en cuestión. Si en el coste no figura el icono , se podrá usar la capacidad tanto si la carta está preparada como si está agotada.
- C. El coste de una capacidad de acción puede consistir en varias partes separadas por comas en el enunciado comprendido entre corchetes.

*Por ejemplo, «Luke Skywalker: Amigo leal» (SOR 005) tiene una capacidad de **Acción** que requiere pagar 1 recurso y agotar a Luke. Pagar 1 recurso y agotar a Luke son parte del coste de la capacidad, y ambos requisitos deben satisfacerse para poder usar la capacidad.*

4. Pagar los costes. Se paga el coste determinado de la capacidad (si lo tiene). En caso de que la capacidad de acción no tenga un coste asociado, se omite este paso.

- A. Si no pudiera pagarse el coste en su totalidad, el procedimiento concluye aquí sin que se pague ningún coste y el jugador activo debe realizar una acción diferente.
- B. Un jugador no puede pagar más recursos que el coste modificado de una capacidad.
- C. Si un efecto de sustitución sustituye un coste por otro efecto, ese coste se considerará pagado en tanto que ese otro efecto pueda resolverse.

5.

Resolver la capacidad de acción. Si el coste se ha pagado satisfactoriamente, se resuelve la capacidad en la medida de lo posible y se ignoran todas las partes de su efecto que no se puedan resolver.

- A.** Si el hecho de usar la capacidad de acción provoca que se efectúe un ataque, todas las capacidades activadas durante ese ataque se resuelven en los momentos pertinentes del mismo. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)
- B.** Si el efecto de una capacidad no cambia el estado de la partida, aun así contará como la acción del jugador para el turno actual siempre que el hecho de haber pagado su coste haya cambiado de algún modo el estado de la partida.

7. CAPACIDADES Y EFECTOS

1. GENERALIDADES

1. Una capacidad es un enunciado de texto especializado que indica el modo en que una carta afecta a la partida. Si una carta tiene alguna capacidad impresa, se encontrará en el recuadro de texto de la carta. Una mejora puede conferir una capacidad a una unidad si en su carta se indica que la unidad vinculada «gana» dicha capacidad; la unidad se trata como si tuviese la capacidad en su recuadro de texto mientras tenga vinculada esa mejora. A menos que se indique otra cosa, un jugador controla las capacidades de todas las cartas que juega y controla.
2. Existen cinco tipos de capacidades: capacidades de acción, capacidades constantes, capacidades de evento, palabras clave y capacidades activadas. Cada una de ellas tiene asociadas reglas propias.
3. Un efecto es la parte de una capacidad ajena al coste que tiene potencial para cambiar el estado de la partida. Algunos efectos se resuelven con independencia de la capacidad que los genera o sustituyen la resolución habitual de la capacidad que los genera.
4. Si una capacidad que afecta a ambos jugadores puede resolverse simultáneamente, debe resolverse simultáneamente. En caso contrario, el jugador que controla la carta con la capacidad puede elegir el orden en que cada jugador se ve afectado por la capacidad.
Por ejemplo, el «Gran almirante Thrawn» (SOR 016) tiene una capacidad que permite al jugador que lo controla mirar la primera carta del mazo de cada jugador. Esta capacidad no puede resolverse de manera simultánea, así que el jugador que controla a Thrawn decide el orden en que mirará las cartas. No es necesario que las mire en un orden concreto.
5. Cuando un jugador resuelve una capacidad, debe resolver los efectos de dicha capacidad siguiendo el orden que presentan en su enunciado. Si una capacidad permite a un jugador elegir entre varias opciones, puede resolver esas opciones en cualquier orden.
6. Capacidades que modifican acciones
 - A. Algunas capacidades hacen que el jugador que las controla realice una acción («Juega una carta», «Ataca con una unidad» o «Usa una capacidad de acción»), a menudo con efectos adicionales asociados; este tipo de capacidades se consideran una «acción modificada». Una acción modificada se resuelve como si el jugador hubiese realizado la acción correspondiente, aplicando los modificadores pertinentes. El jugador debe realizar la acción si es posible (a menos que implique información oculta, como sería el caso de «Juega una carta desde tu mano») y completar todos los pasos de la acción por orden, aplicando todos los modificadores necesarios durante el paso pertinente.
 - B. La modificación de una acción del tipo «Juega una carta» puede consistir en lo siguiente: restricciones al tipo de carta que puede jugarse, ajustes del coste, jugar cartas desde otras zonas, entre otros efectos. Toda capacidad que se active durante o a consecuencia de una acción modificada de este tipo se resuelve después de que haya terminado de resolverse la capacidad actual.
 - C. La modificación de una acción del tipo «Ataca con una unidad» puede consistir en lo siguiente: restricciones al objetivo del ataque, aplicación temporal de modificadores o palabras clave, entre otros efectos. Toda capacidad que se active durante el ataque se resuelve en el momento apropiado de la secuencia de dicho ataque.
 - D. La modificación de una acción del tipo «Usa una capacidad de acción» puede consistir en una restricción al modo en que ha de utilizarse dicha capacidad, entre otros efectos. Toda capacidad que se active durante o a consecuencia de una acción modificada de este tipo se resuelve después de que haya terminado de resolverse la capacidad actual.
 - E. Si una capacidad indica a un jugador que realice una acción modificada, toda capacidad que se active durante dicha acción o como resultado de dicha acción se considera una capacidad subordinada. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)
7. Si una capacidad requiere que un jugador realice múltiples acciones (por ejemplo, «Juega tres cartas» o «Ataca con dos unidades»), el jugador debe resolver cada acción por separado y consecutivamente. Todas las capacidades subordinadas deben resolverse antes de proceder con la siguiente acción.

2. CAPACIDADES DE ACCIÓN

1. Una capacidad de acción es una capacidad cuyo enunciado va precedido del encabezado «**Acción**». La mayoría de las capacidades de acción tienen un coste entre corchetes que debe pagarse para poder utilizarse. Usar una capacidad de acción es una de las acciones que puede realizar un jugador durante su turno. [Véase 6.4. Usar una capacidad de acción](#)
2. Un jugador debe pagar el coste completo de una capacidad de acción para poder resolverla. Después de que el jugador pague el coste para usar una capacidad de acción, resuelve su efecto tal y como describe el enunciado que sigue al encabezado «**Acción**».
3. En tanto que una capacidad de acción posea un coste que cambie el estado de la partida, un jugador podrá pagar ese coste y resolver la capacidad incluso aunque su efecto no provoque ningún cambio en el estado de la partida. Resolver una capacidad de acción de este modo sigue contando como la acción del jugador en ese turno.

4. Una capacidad de **acción épica** es un tipo de capacidad de acción que solo puede usarse una vez por partida. Después de usar una capacidad de **acción épica**, coloca un indicador de **acción épica** sobre el enunciado de dicha capacidad para recordar a los jugadores que dicha capacidad ya se ha usado. Un jugador puede usar una capacidad de **acción épica** incluso si su efecto no cambia el estado de la partida, ya que el hecho de cambiar el estado de la **acción épica** a «usado» ya cambia el estado de la partida. Una capacidad de acción épica permanece usada incluso si la carta deja el juego o vuelve a entrar en juego.
5. Algunas capacidades de acción que no son épicas tienen restricciones asociadas que solamente permiten usarlas un número determinado de veces por ronda, fase o partida. Una capacidad de acción con tal restricción al uso podrá utilizarse incluso aunque su efecto no cambie el estado de la partida, ya que modificar el estado de la acción a «utilizada» supone en sí mismo un cambio en el estado de la partida.

3. CAPACIDADES CONSTANTES

1. Una capacidad constante permanece siempre en vigor mientras esté en juego la carta que la contiene. Las capacidades constantes no presentan ningún formato especial.
2. Una capacidad constante surte efecto inmediatamente cuando la carta que la contiene entra en juego, y permanece en vigor mientras esa carta siga en juego.
3. Algunas capacidades constantes comprueban continuamente el estado de la partida en busca de una condición específica que provoque la aplicación de su efecto. El enunciado de estas capacidades suele utilizar la palabra «mientras».

*Por ejemplo, la «Guardia de honor en alerta» (SOR 048) posee una capacidad constante que dice «Mientras esta unidad no tenga daño, recibe **CENTINELA**». Aunque el enunciado de esta capacidad siempre está en la carta de la unidad, su efecto (darle a la unidad la palabra clave **CENTINELA**) solamente se aplica si no ha recibido daño.*
4. Una capacidad constante permanece en vigor incluso aunque la carta que la contiene esté agotada.

4. CAPACIDADES DE EVENTO

1. Una capacidad de evento es una capacidad que figura en el recuadro de texto de una carta de evento y se resuelve cuando se juega dicho evento.
2. Cuando se juega un evento, se coloca en la pila de descartes de su propietario antes de resolver su capacidad. Los eventos no entran en juego; se trasladan directamente a la pila de descartes de un jugador desde su mano. El jugador puede ponerse delante el evento sobre la mesa mientras resuelve su capacidad para poder consultar su enunciado fácilmente, pero mientras se resuelve esa capacidad se considera que el evento está en su pila de descartes.
3. Los eventos que afectan a las cartas que hay en la pila de descartes de un jugador pueden afectarse a sí mismos.
4. Al resolver una capacidad de evento, debe resolverse completamente en la medida de lo posible e ignorarse cualquier parte de su efecto que no pueda resolverse. Un jugador puede pagar el coste de un evento y jugarlo incluso aunque ninguna parte de la capacidad de ese evento pueda cambiar el estado de la partida.
5. Un evento se «juega» y también se «resuelve» durante la acción con la que se ha jugado, incluso aunque la capacidad del evento genere un efecto duradero que deba resolverse en algún momento posterior de la partida.

5. PALABRAS CLAVE

1. Una palabra clave es una capacidad de carta escrita con letra roja y en negrita que tiene asociadas reglas específicas. **Las palabras clave se resuelven como cualquier otra capacidad, pero no son una versión abreviada de otra capacidad (por ejemplo, una palabra clave que se resuelva como una capacidad del tipo «Cuando se juegue» no es en sí misma una capacidad del tipo «Cuando se juegue»).**
2. La capacidad de una palabra clave se resuelve automáticamente a menos que en su definición se utilice el verbo «poder» en cualquiera de sus expresiones.
3. Algunas capacidades de cartas pueden conferir una palabra clave a una unidad, ya sea como capacidad constante o como efecto duradero. Mientras esa capacidad o efecto persista, se considera que la unidad tiene esa palabra clave en su recuadro de texto y puede ser eliminada, ignorada o afectada por otras capacidades.
4. Si una carta recibe una palabra clave que ya tenía previamente, esas palabras clave no se «acumulan» (es decir, la carta no gana efectos adicionales) a menos que tengan asignado un valor numérico, un coste o una raya con el enunciado de una capacidad. Si tiene asignado un valor numérico, los números asociados a cada palabra clave se suman entre sí. Si tiene asignado un coste o una raya con el enunciado de una capacidad, cada palabra clave se considera una capacidad individual.

*Por ejemplo, si una carta con **TESÓN** vuelve a ganar **TESÓN** a causa de una capacidad, no recibirá ninguna bonificación adicional al Poder por la segunda instancia de **TESÓN**, ya que el efecto de esa palabra clave no es acumulativo. Pero si una carta con **INCURSIÓN 1** gana más adelante **INCURSIÓN 2** a consecuencia de alguna capacidad, ambas instancias se acumulan y la carta se trata como si tuviese **INCURSIÓN 3**, lo que le proporciona una bonificación de +3 al Poder cuando ataca.*

5. CENTINELA

- A. «**CENTINELA**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «Las unidades presentes en este campo de batalla no pueden atacar tu base ni a tus unidades que no tengan **CENTINELA**. Las capacidades que tenga o gane esta unidad no pueden impedir que sea atacada».
- B. Cuando un jugador efectúa un ataque, después de agotar al atacante, el jugador comprueba si hay alguna unidad enemiga **CENTINELA** en el campo de batalla del atacante. Si hay alguna, el jugador atacante no puede elegir como defensor a una unidad que no sea **CENTINELA** (a menos que el atacante tenga la palabra clave **SABOTAJE**). Si el adversario controla múltiples unidades con **CENTINELA** en ese campo de batalla, el jugador atacante puede elegir cualquiera de esas unidades como defensor.
- C. Si el atacante tiene la palabra clave **SABOTAJE**, el jugador que lo controla ignora la palabra clave **CENTINELA** de las unidades enemigas que haya en el campo de batalla del atacante, y puede atacar a cualquier unidad de ese mismo campo de batalla o bien atacar la base del adversario (las unidades enemigas no pierden **CENTINELA** mientras se esté ignorando esta palabra clave).
- D. Si una unidad posee **CENTINELA** y una capacidad que estipule que «no puede ser atacada», el efecto de **CENTINELA** anula el de esa capacidad y por lo tanto podrá ser atacada.

6. EMBOSCADA

- A. «**EMBOSCADA**» es una palabra clave **que se resuelve del mismo modo** que la capacidad activada «**Cuando se juegue/Cuando se despliegue/Cuando se cree**»: Si hay alguna unidad enemiga a la que esta unidad puede atacar, esta unidad puede atacar a esa unidad enemiga, incluso si esta unidad está agotada».
- B. Los efectos de múltiples instancias de **EMBOSCADA** no son acumulativos. Si una unidad gana **EMBOSCADA** varias veces, solo podrá atacar a una unidad una sola vez.
- C. Una unidad con **EMBOSCADA** sigue entrando en juego agotada como cualquier otra unidad (salvo los líderes), y no puede atacar si no hay ninguna unidad enemiga a la que pueda atacar.
- D. La palabra clave **EMBOSCADA** se resuelve durante la misma ventana de oportunidad que cualquier otra capacidad de tipo «**Cuando se juegue**» que tenga la unidad.
- E. Un ataque provocado por la **EMBOSCADA** se resuelve como cualquier otro ataque, siguiendo todos los pasos del procedimiento habitual. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)
- F. Un ataque provocado por la **EMBOSCADA** se resuelve durante el mismo turno en que ha entrado en juego la unidad con **EMBOSCADA**, como capacidad subordinada. Si el jugador activo decide resolver la **EMBOSCADA** antes que otras capacidades activadas simultáneas, las otras capacidades activadas no se resuelven hasta después de que se hayan resuelto el ataque provocado por la **EMBOSCADA** y todas las capacidades activadas durante el mismo. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

7. ESCUDADO

- A. «**ESCUDADO**» es una palabra clave **que se resuelve del mismo modo** que la capacidad activada «**Cuando se juegue/Cuando se despliegue/Cuando se cree**»: Dale una ficha de Escudo a esta unidad».
- B. El efecto de **ESCUDADO** se resuelve en la misma ventana de oportunidad que las capacidades con el encabezado «**Cuando se juegue**» que tenga la unidad.

8. FORMIDABLE

- A. «**FORMIDABLE**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «Mientras esté atacando, esta unidad inflige su daño sobrante a la base del jugador defensor».

*Por ejemplo, una unidad con Poder 5 y **FORMIDABLE** ataca a una unidad enemiga a la que le quedan 3 PG, derrota a esa unidad e inflige 2 de daño a la base enemiga.*

- B. Los efectos de múltiples instancias de **FORMIDABLE** no son acumulativos.
- C. Un atacante con **FORMIDABLE** inflige daño de combate al defensor y a la base enemiga simultáneamente.
- D. Cuando un atacante con **FORMIDABLE** inflige daño sobrante a una base, se considera que ha infligido daño de combate a la base, pero no se considera que haya atacado esa base.
- E. Si un atacante con **FORMIDABLE** inflige daño de combate a un defensor que tiene una ficha de Escudo, en vez de eso la ficha de Escudo es derrotada y no se inflige ningún daño a la base enemiga.

F. Si un atacante con **FORMIDABLE** no derrota al defensor cuando ataca, no se inflige ningún daño a la base enemiga.

G. Si el defensor es derrotado antes de que un atacante con **FORMIDABLE** inflija daño de combate (por ejemplo, a causa de una capacidad con el encabezado «**Al atacar**»), todo el daño de combate del atacante se considera daño sobrante y se inflige a la base enemiga, pero no se considera que la unidad haya atacado esa base.

9. INCURSIÓN X

A. «**INCURSIÓN**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «Mientras esté atacando, esta unidad recibe +X de Poder», siendo X igual al número que sigue a la palabra clave **INCURSIÓN**.

B. Los efectos de múltiples instancias de **INCURSIÓN** son acumulativos. Si una unidad gana **INCURSIÓN** y ya tenía esa palabra clave, los valores numéricos de cada una de estas instancias se suman, y cuando la unidad ataca, recibe una bonificación al Poder igual al resultado de esa suma.

*Por ejemplo, si una unidad tiene **INCURSIÓN 1** por un motivo y gana **INCURSIÓN 2** por otro motivo distinto, se considera que esa unidad tiene **INCURSIÓN 3** en total y recibirá +3/+0 cuando ataque.*

C. Un atacante recibe la bonificación al Poder otorgada por **INCURSIÓN** durante un ataque, y pierde esta bonificación una vez completado dicho ataque. La duración es la misma que para las capacidades del tipo «Mientras esta unidad esté atacando».

D. Si una unidad gana o pierde **INCURSIÓN** durante un ataque, su puntuación de Poder se ajusta inmediatamente para reflejar su valor actual de **INCURSIÓN**.

10. RECUPERACIÓN X

A. «**RECUPERACIÓN**» es una palabra clave que se resuelve del mismo modo que la capacidad activada «**Al atacar**: Cura X de daño a tu base», siendo X igual al número que sigue a la palabra clave **RECUPERACIÓN**.

B. Los efectos de múltiples instancias de **RECUPERACIÓN** son acumulativos. Si una unidad gana **RECUPERACIÓN** y ya tenía esa palabra clave, los valores numéricos de cada una de estas instancias se suman, y cuando la unidad ataca, cura tanto daño como el resultado de esa suma.

*Por ejemplo, si una unidad tiene **RECUPERACIÓN 1** por un motivo y gana **RECUPERACIÓN 2** por otro motivo distinto, se considera que esa unidad tiene **RECUPERACIÓN 3** en total y curará 3 de daño a la base del jugador que la controla cuando ataque.*

11. SABOTAJE

A. «**SABOTAJE**» es una palabra clave cuyo efecto engloba dos capacidades: una constante y otra activada. El primer efecto de **SABOTAJE** es el mismo que la capacidad constante «Puedes ignorar **CENTINELA** cuando eliges qué atacará esta unidad». El segundo efecto de **SABOTAJE** se resuelve igual que la capacidad activada «**Al atacar**: Derrota todas las fichas de Escudo vinculadas al defensor».

B. «Ignorar» el efecto de **CENTINELA** significa determinar al defensor o base que se va a atacar como si ninguna de las unidades enemigas presentes en el campo de batalla del atacante tuviese **CENTINELA**. Las unidades enemigas no pierden **CENTINELA** mientras se esté ignorando esta palabra clave.

12. TESÓN

A. «**TESÓN**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «Esta unidad recibe +1/+0 por cada punto de daño que tenga».

B. Los efectos de múltiples instancias de **TESÓN** no son acumulativos. Si una unidad gana **TESÓN** y ya tenía esta palabra clave, su puntuación de Poder no varía.

C. Cuando una unidad con **TESÓN** inflige y recibe daño simultáneamente (es decir, durante un combate), la unidad con **TESÓN** no recibe un incremento de Poder debido al nuevo daño sufrido hasta después de que se haya infligido todo el daño.

*Por ejemplo, si una unidad con 2/2 y **TESÓN** no tiene ningún indicador de daño y está defendiendo contra un atacante que tiene 1/3, la unidad con **TESÓN** solamente inflige 2 de daño al atacante en ese combate, aunque recibe 1 de daño de combate a cambio y termina el combate con Poder 3 y 1 PG restante.*

- D. Si un atacante tiene una capacidad que le permite infligir daño de combate antes que el defensor y ataca a un defensor que tiene la palabra clave **TESÓN**, ese defensor recibe un aumento de Poder a causa del **TESÓN** inmediatamente y antes de infligir daño de combate al atacante.

*Por ejemplo, el jugador activo juega «Disparar primero» (SOR 217) y ataca con su «Marine combatiente» (SOR 095), escogiendo como defensor al «Baze Malbus» (SOR 065) de su adversario. El Marine combatiente inflige su daño de combate en primer lugar, por lo que se colocan 4 indicadores de daño sobre Baze. Como tiene **TESÓN**, Baze recibe +4/+0 e inflige 6 de daño de combate al Marine combatiente, derrotándolo.*

13.

RECOMPENSA

- A. «**RECOMPENSA**» es una palabra clave seguida de una raya y un enunciado de capacidad que **se resuelve del mismo modo** que la capacidad activada «**Cuando se derrote/Cuando se capture**: Resuelve la siguiente capacidad», con la salvedad de que la capacidad activada se considera controlada por un adversario.
- B. Cada capacidad de **RECOMPENSA** de una unidad se considera una capacidad individual. Una unidad puede tener múltiples capacidades de **RECOMPENSA** y también puede recibir la misma capacidad de **RECOMPENSA** varias veces.
- C. **RECOMPENSA** se resuelve en la misma ventana de oportunidad que las capacidades del tipo «Cuando se derrote» o «Cuando se capture» que pueda tener la unidad.
- D. «Cobrar una **RECOMPENSA**» significa resolver una capacidad de **RECOMPENSA** activada.
- E. Resolver una capacidad de **RECOMPENSA** es opcional. Si un jugador decide no resolver una capacidad de **RECOMPENSA**, no se considera que haya cobrado esa **RECOMPENSA**.
- F. Las capacidades de **RECOMPENSA** siempre las resuelve un adversario del jugador que controla la unidad con la capacidad **RECOMPENSA**. Si un jugador derrota a una unidad suya que tenga una capacidad de **RECOMPENSA**, debe elegir a un adversario para que resuelva dicha capacidad.
- G. En partidas con más de dos jugadores, el adversario que derrote/capture una unidad con **RECOMPENSA** debe ser elegido como el adversario que puede cobrar dicha **RECOMPENSA**. [Véase 11. Partidas con más de dos jugadores](#)

14.

CONTRABANDO [Y]

- A. «**CONTRABANDO**» es una palabra clave que tiene el mismo efecto que la capacidad constante «Puedes jugar esta carta desde tu zona de recursos pagando el coste Y en lugar de su coste impreso, sustituyéndola por la primera carta de tu mazo. Esta capacidad está activa mientras esta carta sea un recurso.», siendo Y el coste indicado entre corchetes tras la palabra **CONTRABANDO**. El pago de este coste ha de seguir todas las reglas habituales, incluyendo posibles penalizaciones por aspecto que puedan modificar dicho coste.
- B. Cada capacidad de **CONTRABANDO** de una unidad se considera una capacidad individual. Una unidad puede tener múltiples capacidades de **CONTRABANDO**.
- C. Jugar una carta usando **CONTRABANDO** se considera una acción modificada de «jugar una carta» que predomina sobre la restricción de tener que jugarla desde la mano.
- D. Mientras esté en la zona de recursos, un recurso cuya cara bocabajo contenga una capacidad de **CONTRABANDO** se considera que tiene dicha palabra clave. Una vez en juego, se sigue considerando que la carta tiene **CONTRABANDO**. La presencia de esta palabra clave en una carta bocabajo se considera información oculta para los adversarios.
- E. Como la carta sigue estando en la zona de recursos cuando se están pagando los costes, una carta con **CONTRABANDO** puede agotarse para contribuir al pago de su propio coste de **CONTRABANDO**.
- F. Si se juega una unidad o mejora usando **CONTRABANDO**, se considera al mismo tiempo que ha entrado en juego y se ha jugado. Por tanto, se activará toda capacidad del tipo «Cuando se juegue» que posea la carta. Si se trata de una unidad, entra en juego agotada. Si es un evento, se coloca en la pila de descartes de su propietario.
- G. Al entrar en juego, una carta que se ha jugado usando **CONTRABANDO** se sustituye en la zona de recursos por la primera carta del mazo del jugador. Se considera que ambas cartas han entrado en juego simultáneamente. El nuevo recurso entra en juego agotado.
- H. Un jugador puede usar **CONTRABANDO** para jugar una carta incluso aunque no le queden cartas en el mazo. En este caso, no se sustituye la carta en su zona de recursos. No se considera que ha intentado robar una carta de un mazo vacío, y por tanto no se inflige daño a su base.
- I. Al jugar una carta desde tu zona de recursos usando **CONTRABANDO**, cualquiera de las capacidades de esa carta que se activen al jugarla se volverán activas de la forma habitual durante el paso 1 de la acción «jugar una carta».

15. COORDINACIÓN

- A. «**COORDINACIÓN**» es una palabra clave seguida de una raya y un enunciado de capacidad que tiene el mismo efecto que la capacidad constante «Mientras controles al menos 3 unidades, esta carta gana la siguiente capacidad.».
- B. Cada capacidad de **COORDINACIÓN** de una unidad se considera una capacidad individual. Una unidad puede tener múltiples capacidades de **COORDINACIÓN**.
- C. Una unidad con **COORDINACIÓN** sigue teniendo dicha palabra clave mientras el jugador controle 2 unidades o menos, aunque en ese caso la capacidad que sigue a **COORDINACIÓN** estará inactiva.

16. SACRIFICIO X

- A. «**SACRIFICIO**» es una palabra clave que tiene el mismo efecto que la capacidad constante «Mientras estés jugando esta carta, puedes derrotar un máximo de X unidades aliadas. Esta carta cuesta 2 menos por cada unidad derrotada de este modo», siendo X igual al número que sigue a la palabra clave **SACRIFICIO**.
- B. Los efectos de múltiples instancias de **SACRIFICIO** son acumulativos. Si una carta gana **SACRIFICIO** y ya tenía dicha palabra clave, los valores numéricos de cada una de esas instancias se suman, y cuando se juega la carta, pueden derrotarse tantas unidades aliadas como el resultado de esa suma.
- C. **SACRIFICIO** se utiliza durante el paso 3 de la acción «jugar una carta»: Determinar los costes.
- D. Las capacidades que se activen al derrotar unidades usando **SACRIFICIO** (por ejemplo, las del tipo «Cuando se derrote») solo se resuelven después de que haya terminado de resolverse la acción «jugar una carta», al mismo tiempo que las capacidades del tipo «Cuando se juegue».

17. PILOTAJE [Y]

- A. «**PILOTAJE**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «Puedes jugar esta unidad como mejora sobre una unidad **VEHÍCULO** aliada que no tenga una mejora **PILOTO** pagando su coste Y en lugar de su coste impreso», donde Y es el coste entre corchetes que sigue a «**PILOTAJE**». Pagar este coste sigue todas las reglas habituales para pagar costes, incluyendo las penalizaciones por aspecto que puedan modificar el coste.
- B. Cada capacidad **PILOTAJE** en una unidad se considera una capacidad independiente. Una unidad puede tener múltiples capacidades **PILOTAJE**.
- C. Una carta con **PILOTAJE** se considera una mejora de cara a todas las capacidades que indiquen a un jugador que «juegue una mejora». Si a un jugador se le indica que «juegue una mejora» o que «juegue una carta que no sea una unidad», puede elegir jugar una unidad con **PILOTAJE** como mejora usando **PILOTAJE**. Si a un jugador se le indica que «juegue una unidad», no puede elegir jugar una unidad con **PILOTAJE** como mejora (pero sí jugarla como unidad). Si a un jugador se le indica que «juegue una carta», puede jugar una unidad con **PILOTAJE** como mejora.
- D. Las unidades con **PILOTAJE** se consideran unidades mientras están en zonas de fuera del juego. Las capacidades que interactúan específicamente con mejoras que están fuera de juego (por ejemplo, «Busca en tu mazo una mejora y rócala») no interactúan con unidades **PILOTAJE**, a no ser que se indique lo contrario.

18. OCULTACIÓN

- A. «**OCULTACIÓN**» es una palabra clave con el mismo efecto que la capacidad constante «No se puede atacar a esta unidad si ha sido jugada/desplegada/creada en esta fase».
- B. Si una unidad tiene al mismo tiempo **OCULTACIÓN** y **CENTINELA**, sí se le puede atacar, ya que ninguna capacidad puede evitar que se ataque a las unidades **CENTINELA**.

6. CAPACIDADES ACTIVADAS

- 1. Las capacidades activadas tienen un encabezado en negrita que define su condición de activación, usando normalmente las palabras «al» o «cuando», seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Algunos ejemplos de condiciones activadas son «**Cuando se juegue**», «**Cuando se derrote**» y «**Al atacar**».
- 2. Si una capacidad activada presenta una barra oblicua («/») que separa múltiples condiciones de activación, la capacidad se activará cuando se dé cualquiera de esas condiciones. Por ejemplo, una capacidad con la condición «**Cuando se juegue/Cuando se derrote**» se activa tanto al jugar la carta como cuando esta sea derrotada. Dichas capacidades se consideran tanto capacidades «**Cuando se juegue**» como capacidades «**Cuando se derrote**».

3.	Para que una capacidad activada se resuelva, la carta que la contiene debe estar en juego cuando se cumpla la condición de activación, a menos que en su enunciado se especifique que puede activarse desde una zona situada fuera del juego. Además, la capacidad activada debe resolverse una vez activada, incluso aunque la carta que la contiene abandone el juego antes de que se resuelva la capacidad activada. <i>Por ejemplo, las capacidades «Cuando se derrote» de una carta se activan cuando dicha carta pasa de estar en juego a colocarse en una pila de descartes. La carta está en la pila de descartes, que es una zona situada fuera del juego, cuando su capacidad se resuelve.</i>
4.	Las capacidades activadas de una unidad se activan igualmente si la unidad es derrotada por la acción que ha provocado la activación de la capacidad (aunque solo se resuelve después de que haya terminado de resolverse dicha acción). Las capacidades activadas de una unidad que se activan cuando otras unidades son derrotadas también se activan aunque dicha unidad sea derrotada al mismo tiempo que las otras.
5.	Se considera que una capacidad activada se resuelve durante el mismo turno o paso en el que se ha activado.
6.	Resolver una capacidad activada no equivale a realizar una acción. Un jugador puede resolver una capacidad activada fuera de su turno.
7.	Una capacidad activada debe resolverse una vez que se cumpla su condición de activación, a menos que en su enunciado se utilice la expresión «puedes». Una vez activadas, estas capacidades deben resolverse en la primera oportunidad que se presente.
8.	Si una capacidad se activa durante o como resultado de una acción que no es un ataque, la capacidad se resuelve en la primera oportunidad que se presente después de que se haya resuelto por completo esa acción. Si una capacidad se activa durante un ataque, ha de resolverse en el momento apropiado de la secuencia de ese ataque. Resolver una capacidad activada nunca interrumpe una acción o capacidad que se esté resolviendo actualmente (aparte de los momentos especificados de la secuencia de un ataque) a no ser que la capacidad que se está resolviendo actualmente utilice la palabra «después» como se describe a continuación. Véase 6.3. Atacar con una unidad A. Si una capacidad indica a un jugador que realice una acción modificada, resuelve esa acción y cualquier acción subordinada que se active antes de resolver cualquier parte de la capacidad que especifique que sucede «después» de completar dicha acción. <i>Por ejemplo, «Tonel volado» (JTL 230) tiene la capacidad «Ataca con una unidad espacial. Después de completar este ataque, puedes agotar una unidad espacial.». Para resolver esta capacidad, el jugador activo ataca con una unidad, resolviendo todas las capacidades activadas asociadas a ese ataque. Solo cuando no queden capacidades activadas que resolver, podrá agotar a una unidad espacial.</i>
9.	Si un jugador debe resolver al mismo tiempo múltiples capacidades activadas de cartas que controla, ese jugador decide en qué orden se resolverán dichas capacidades.
10.	Si ambos jugadores deben resolver al mismo tiempo capacidades activadas de cartas que controlan, el jugador activo elige cuál de ellos resolverá primero las suyas. Una vez elegido, ese jugador resuelve todas las capacidades activadas de las cartas que controla en el orden que prefiera, y cuando haya terminado, el otro jugador hará lo mismo con las cartas que controla. <i>Por ejemplo, si Adela es la jugadora activa y derrota a una unidad de Benjamín con un ataque, y luego Adela ha de resolver 1 capacidad activada y Benjamín tiene otras 2 que se resuelven al mismo tiempo, Adela tendrá que decidir si resuelve ella primero su capacidad o si por el contrario deja que Benjamín resuelva sus dos capacidades antes que ella. Adela solo puede decidir el orden en que los jugadores resuelven sus capacidades, pero no podrá elegir el orden en que Benjamín resolverá sus dos capacidades.</i>
11.	Después de resolver una capacidad activada «A», si se han activado otras capacidades durante su resolución, estas nuevas capacidades se consideran «capacidades subordinadas» y deben resolverse antes que cualquier otra capacidad que se activase al mismo tiempo que la capacidad «A».
12.	Todas las capacidades que se activen durante la resolución de una capacidad subordinada son igualmente capacidades subordinadas, y deben resolverse antes que las demás capacidades activadas que estén pendientes de resolverse. A la hora de resolver una serie de capacidades subordinadas, cada nueva secuencia de capacidades debe resolverse por completo antes de regresar a una secuencia previa. <i>Por ejemplo, Gonzalo decide atacar a la «Infantería de vanguardia» (SOR 108) de Macarena con su «Greedo» (SOR 204). Ambas unidades son derrotadas, lo cual activa simultáneamente las capacidades Cuando se derrote que tienen las dos. Como Gonzalo es el jugador activo, puede decidir cuál de ellos resolverá estas activaciones en primer lugar. Decide empezar él mismo, y logra usar la capacidad Cuando se derrote de «Greedo» para derrotar a otra de las unidades de Macarena, el «Almirante Motti» (SOR 226), que también tiene una capacidad del tipo Cuando se derrote. Esta capacidad del «Almirante Motti» es una capacidad subordinada, ya que ha sido activada durante la resolución de la capacidad de «Greedo», de modo que debe resolverse a continuación. Cuando se haya preparado una unidad por efecto de la capacidad del «Almirante Motti», Macarena podrá resolver la capacidad Cuando se derrote de su «Infantería de vanguardia», que existe en una secuencia previa.</i>
13.	Cuando se juegue A. Algunas capacidades activadas se identifican mediante el encabezado «Cuando se juegue» seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Estas capacidades se activan cuando se juega la carta en la que aparecen, y se resuelven después de que se haya pagado el coste de la carta y esta se haya puesto en juego.

B. Las capacidades con el encabezado «**Cuando se juegue**», la palabra clave **EMBOSCADA** y la palabra clave **ESCUADADO** se resuelven todas en la misma ventana de oportunidad, en el orden que decida el jugador que controla la carta.

C. Toda capacidad activada cuya condición de activación empiece con la expresión «**Cuando se juegue**» se considera una capacidad del tipo «**Cuando se juegue**» (por ejemplo, «**Cuando se juegue usando CONTRABANDO**»). Las palabras clave que se resuelven del mismo modo que las capacidades de tipo «**Cuando se juegue**» no se consideran capacidades de tipo «**Cuando se juegue**».

14. Cuando se derrote

A. Algunas capacidades activadas se identifican mediante el encabezado «**Cuando se derrote**» seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Estas capacidades se activan cuando la carta en la que aparecen es derrotada, y se resuelven después de que dicha carta se haya retirado del juego y colocado en la pila de descartes de su propietario.

B. La capacidad «**Cuando se derrote**» de una carta debe resolverla el jugador que controlaba esa carta en el momento de ser derrotada.

C. Toda capacidad activada cuya condición de activación empiece con la expresión «**Cuando se derrote**» se considera una capacidad de tipo «**Cuando se derrote**». Las palabras clave que se resuelven del mismo modo que las capacidades de tipo «**Cuando se derrote**» no se consideran capacidades de tipo «**Cuando se derrote**».

15. Al atacar

A. Algunas capacidades activadas se identifican mediante el encabezado «**Al atacar**» seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Estas capacidades se resuelven cuando la unidad que las posee efectúa un ataque, antes de que dicha unidad inflija daño de combate.

B. Si una capacidad de tipo «**Al atacar**» inflige daño, ese daño no se considera daño de combate.

C. Las capacidades de los tipos «**Al atacar**», «**Cuando una unidad ataque**» y «**Cuando esta unidad sea atacada**» se resuelven todas en la misma ventana de oportunidad.

16. Si a un jugador se le indica que utilice una capacidad activada fuera de las condiciones normales de su activación (por ejemplo, utilizando una capacidad «**Cuando se derrote**» mientras la unidad sigue en juego), dicho jugador resuelve la capacidad hasta donde sea posible, ignorando las partes que no sean relevantes.

7. EFECTOS

1. Un efecto es una parte de una capacidad de carta que no es su coste y que tiene el potencial de cambiar el estado de la partida. Algunos efectos se resuelven con independencia de la capacidad que los genera o sustituyen la resolución habitual de la capacidad que los genera.

2. Aunque existen muchos efectos distintos en el juego, hay tres tipos concretos que requieren aclaraciones adicionales: efectos duraderos, efectos demorados y efectos de sustitución.

3. Efectos duraderos

A. Un efecto duradero es una parte de una capacidad que afecta a la partida durante un periodo de tiempo específico. La mayoría de los efectos duraderos utilizan expresiones como «para esta fase» o «para este ataque».

Algunos ejemplos de efectos duraderos son «Esa unidad recibe +3/+0 para este ataque» (Pillar por sorpresa, SOR 220) y «No pueden curarse bases en esta fase» (Wolffe, SOR 160).

B. Un efecto duradero persiste más allá de la resolución de la capacidad que lo genera y durante el periodo de tiempo estipulado por la capacidad, incluso aunque la capacidad que haya generado dicho efecto estuviese en una carta que ha abandonado el juego.

C. Puede ocurrir que se apliquen múltiples efectos duraderos a la vez a una misma unidad. Si se produce un conflicto entre un nuevo efecto duradero y otro que ya existía previamente, siempre se dará preferencia al nuevo.

*Por ejemplo, Rocío juega un «Destructor estelar clase Gladiador» (SOR 086) y usa su capacidad para darle **CENTINELA** a una unidad terrestre para la fase actual. Si su adversario juega después un «Soldado de las Fuerzas Especiales» (SOR 140) para que esa misma unidad terrestre pierda **CENTINELA** para esta fase, la unidad ya no tiene **CENTINELA**.*

- D. Por defecto, un efecto duradero solamente se aplica a una carta que esté en juego en el momento en que se genera dicho efecto duradero. Para que un efecto duradero afecte a una carta que esté en una zona situada fuera del juego, la capacidad que lo genera debe mencionarlo expresamente.

*Por ejemplo, el «Grito de guerra» (SOR 154) concede a cada unidad aliada **INCURSIÓN 2** para la fase. Únicamente las unidades aliadas que estuvieran en juego cuando se jugó el Grito de guerra reciben **INCURSIÓN 2** para la fase; ninguna unidad que entrase en juego en un momento posterior recibirá **INCURSIÓN 2**.*

- E. Los efectos duraderos expiran inmediatamente una vez transcurrido el periodo de tiempo estipulado. Todos los efectos duraderos que expiren durante una misma ventana de oportunidad lo harán simultáneamente.

4. Efectos demorados

- A. Un efecto demorado se genera cuando una capacidad de carta indica un momento posterior o una condición futura que pueda darse junto con un efecto que se producirá llegado ese momento.

Algunos ejemplos de efectos demorados son «Al comienzo de la fase de reagrupamiento, roba 1 carta» y «La próxima carta que juegues en esta fase costará 1 menos».

- B. Los efectos demorados se resuelven de forma automática e inmediata después de que se produzcan el momento o la condición futura estipulados, antes que ninguna otra capacidad que se active a consecuencia de ese mismo momento o condición.

- C. Una vez creado, un efecto demorado se resolverá cuando se produzca el momento o la condición estipulados, incluso aunque la capacidad que generase el efecto estuviese en una carta que ya ha abandonado el juego.

- D. Cuando se resuelve un efecto demorado, no se trata como una nueva capacidad activada, ni siquiera aunque el efecto demorado fuese generado originalmente por una capacidad activada.

- E. Si deben resolverse varios efectos demorados a la vez, el jugador que controla las cartas que han generado esos efectos demorados decide el orden en que se resolverán. Si ambos jugadores tienen uno o varios efectos demorados que deben resolverse al mismo tiempo, el jugador activo decide qué jugador resolverá sus efectos en primer lugar. Al ser elegido, ese jugador resuelve todos los efectos demorados generados por las cartas que controla siguiendo un orden de su elección, y cuando haya terminado, el otro jugador hará lo mismo con sus propios efectos.

- F. Algunas capacidades generan efectos demorados que definen la expiración de la capacidad. Cuando se produzcan la circunstancia o condición específicas para dicha expiración, se resuelve inmediatamente el efecto demorado. Si una capacidad genera un efecto demorado de tal manera que la única circunstancia o condición para la expiración ya haya ocurrido, el efecto se resuelve inmediatamente nada más ser generado.

Por ejemplo, «Cambio de parecer» (SOR 224) es un evento con la capacidad «Toma el control de una unidad que no sea líder. Al comienzo de la fase de reagrupamiento, su propietario toma el control de la unidad». Cuando se resuelve el evento, el jugador que jugó el evento toma el control de una unidad que no es líder. Al comienzo de la siguiente fase de reagrupamiento, el propietario de esa unidad recupera el control de la misma.

*Otro ejemplo: «DJ - Ladrón descarado» (SHD 213) posee la capacidad «**Cuando se juegue usando Contrabando:** Toma el control de un recurso enemigo. Cuando esta unidad abandone el juego, el propietario de ese recurso toma el control del mismo». Si DJ ya ha abandonado el juego en el momento en que se resuelve esta capacidad, el efecto demorado se resuelve inmediatamente y el propietario del recurso elegido recupera el control de dicho recurso.*

5. Efectos de sustitución (en vez de, vaya a)

- A. Un efecto de sustitución tiene lugar cuando una parte o la totalidad de la resolución normal de una condición de activación, capacidad o paso de acción se ve reemplazada por una resolución alternativa. Esta nueva resolución es el «efecto de sustitución».

- B. Los efectos de sustitución se identifican mediante las expresiones «en vez de» y «vaya a» (en cualquiera de sus tiempos verbales).

*Por ejemplo, «Luke Skywalker: Caballero jedi» (SOR 051) tiene la capacidad «**Cuando se juegue:** Dale -3/-3 a una unidad enemiga para esta fase. Si alguna unidad aliada ha sido derrotada en esta fase, en vez de eso dale -6/-6 a esa unidad enemiga para esta fase». Normalmente esta capacidad se resuelve otorgando -3/-3 a una unidad enemiga para la fase actual, y el efecto de sustitución cambia estos modificadores a -6/-6. El efecto de sustitución se resuelve si se cumple la condición estipulada (que una unidad aliada sea derrotada en esa fase).*

Otro ejemplo: el recuadro de texto de una ficha de Escudo dice «Si va a infligirse daño a la unidad vinculada, evita ese daño. Si lo haces, derrota una ficha de Escudo que tenga la unidad». La resolución normal implica que se inflija daño a la unidad, mientras que el efecto de sustitución consiste en retirarle la ficha de Escudo y evitar que esa unidad reciba daño alguno.

C. Un efecto de sustitución debe resolverse inmediatamente en cuanto se cumpla su condición, a menos que en su enunciado se utilice la expresión «puedes». Si el jugador no puede llevar a cabo el efecto de sustitución, deberá resolver el efecto original e ignorar el efecto de sustitución.

D. Si un efecto de sustitución reemplaza toda la resolución normal de una condición de activación, capacidad o paso de acción, esa resolución normal no tiene lugar y se ignora por completo. En estos casos, solamente pueden activarse capacidades que respondan al efecto de sustitución, y no a la resolución normal de la capacidad. Si un efecto de sustitución reemplaza una parte de la resolución normal de una condición de activación, capacidad o paso de acción, tanto la resolución del efecto de sustitución como la parte no reemplazada de la resolución normal tienen lugar simultáneamente.

E. Si una misma condición **provoca** múltiples efectos de sustitución, el jugador que controle el objeto de juego afectado decide el orden en que se resuelven los efectos hasta que la condición deje de ser aplicable. **Una vez que un efecto concreto ha sido sustituido, otros efectos pendientes de resolverse ya no podrán sustituir ese efecto.**

Por ejemplo, si Ricardo y Amalia controlan una ficha de Escudo cada uno sobre una unidad de Ricardo, y se va a infligir daño a dicha unidad, Ricardo decide cuál de las fichas de Escudo evitará el daño y será derrotada, puesto que es él quien controla la unidad afectada.

*Otro ejemplo: Sandra tiene en juego una copia de Tech (248 de Sombras de la galaxia) que otorga **Contrabando** a todos sus recursos. Juega Embaucar (199 de La chispa de la rebelión) desde sus recursos utilizando **Contrabando**. Esta palabra clave sustituye el coste normal de la carta por el coste de **Contrabando**, por lo que Sandra no puede usar la capacidad de Embaucar para sustituir de nuevo el coste descartando una carta  de su mano.*

8. REGLAS ADICIONALES

1. PENALIZACIÓN POR ASPECTO

1. La penalización por aspecto es un modificador especial que se aplica al coste de una carta. Si un jugador intenta jugar una carta con iconos de aspecto que no coinciden con los que aportan su líder y su base, incurre en la penalización por aspecto y debe pagar 2 recursos adicionales por cada icono que no sea uno de los aportados. Si el jugador no puede pagar estos recursos adicionales junto con los demás costes pertinentes, entonces no podrá jugar la carta.

Por ejemplo, un jugador que usa un líder con los iconos  y  junto con una base que presenta un icono  podría jugar cualquier carta que tuviera 1 icono ,  o  sin necesidad de pagar recursos adicionales. Si ese mismo jugador quisiera jugar una carta con 1 icono , tendría que pagar 2 recursos adicionales por esa carta; y si intentase jugar una carta con  y , tendría que pagar 4 recursos adicionales por esa carta.
2. Cada icono de aspecto presente en una carta de líder o base solamente aporta 1 icono de ese tipo. Para poder jugar una carta que tenga 2 iconos del mismo tipo sin incurrir en la penalización por aspecto, tanto el líder como la base del jugador deberían tener ese mismo icono.

Por ejemplo, «Luke Skywalker: Amigo leal» (SOR 236) solo aporta 1 icono  y 1 icono . Si el jugador que lo controla quisiera jugar «Actitud protectora» (SOR 041), que es una carta con 2 iconos , pero quisiera evitar la penalización por aspecto, tendría que diseñar su mazo utilizando una base que le proporcionase un segundo icono , como podría ser una «Capital» (SOR 020).
3. Si una capacidad hace que se juegue una carta «gratis», se ignoran todos los modificadores aplicados al coste de esa carta (incluida la penalización por aspecto) y no se paga ningún recurso para jugar la carta. Aun así, el jugador sigue teniendo que pagar todos los costes adicionales pertinentes que no sean recursos.

2. «ATAQUES Y DERROTAS»

1. Si una capacidad tiene la condición de activación «Cuando esta unidad ataque y derrote a una unidad», solamente se activará si el defensor es derrotado durante el ataque. Derrotar a otras unidades durante el ataque no activará la capacidad.

3. ATRIBUTO

1. Un atributo es una parte del contenido de una carta. Los atributos incluyen el nombre, subtítulo, tipo, campo de batalla, coste, aspecto(s), Poder, modificador al Poder, PG, modificador a los PG, rasgo(s) y recuadro de texto de una carta. Los atributos de una carta pueden verse modificados por mejoras y capacidades. [Véase 2. Elementos de las cartas](#)

4. «PODER» CONTRA «NO PODER»

1. Cuando se utiliza el verbo «poder» (en cualquiera de sus conjugaciones) en el enunciado de una capacidad de carta, dicha capacidad ajusta o anula una regla básica del juego. El jugador que controle una carta con este tipo de capacidad tiene la opción de elegir si usar la capacidad del modo especificado o bien aplicar la regla habitual en su lugar.

Por ejemplo, en circunstancias normales las unidades espaciales son incapaces de atacar a las unidades terrestres. Sin embargo, la «Cañonera disparando a tierra» (SOR 212) posee una capacidad que dice «Esta unidad puede atacar a unidades que estén en el campo de batalla terrestre». El uso del verbo «poder» en ese enunciado implica que la Cañonera puede hacer algo que otra unidad espacial sin una capacidad similar no puede hacer. Habiendo dicho esto, la Cañonera sigue pudiendo atacar a otras unidades espaciales, pues tal es la regla básica por la que se rigen todas las unidades espaciales. El jugador que la controla puede elegir a qué tipo de unidad ataca la Cañonera.
2. Cuando se utiliza la expresión «no puede» en el enunciado de una capacidad de carta, dicha capacidad ajusta o anula una regla básica del juego. El jugador que controle una carta con este tipo de capacidad debe seguir esa capacidad en vez de aplicar la regla habitual.
3. Las capacidades restrictivas tienen prioridad sobre las permisivas. Si una capacidad que usa la expresión «puede» contradice directamente otra capacidad que usa la expresión «no puede», siempre se dará preferencia a la segunda.

Por ejemplo, si el enunciado de una capacidad que estaba en vigor indica que una unidad «puede atacar una base en esta fase», pero otra capacidad distinta que estaba en vigor estipula que las unidades «no pueden atacar bases», entonces la capacidad que usa la expresión «no pueden» es prioritaria y por tanto la unidad no podrá atacar una base en esa fase.
 - A. Las unidades con **CENTINELA** siempre pueden ser atacadas, incluso si tienen la capacidad o efecto «no puede ser atacada».
 - B. El daño inevitable siempre se inflige, incluso si una unidad o base tiene la capacidad o efecto «no puede ser atacada».

5. ELEGIR

1. Cuando una capacidad permite a un jugador «elegir» algún elemento del juego, debe elegirse un elemento que se corresponda con el criterio especificado por la capacidad.
2. Si se pide «elegir una unidad», a menos que se indique otra cosa esa unidad deberá estar en juego cuando se esté resolviendo la capacidad.
3. Si se pide «elegir un jugador», se podrá elegir a cualquiera de los jugadores que participen en la partida, incluido el que esté resolviendo la capacidad.
4. Algunas capacidades hacen que un jugador «elija» una opción de una lista. Al resolver esas capacidades, el jugador debe elegir una opción diferente cada vez. Estas opciones se eligen de una en una, y el jugador puede esperar a ver cómo termina de resolverse una opción antes de elegir la siguiente.
5. Cuando el enunciado de una capacidad indique a un jugador que reparta una cierta cantidad de daño «como prefiera» o «como desee» entre diversas cartas, el jugador decide cuánto daño se coloca sobre cada una de estas cartas, sin exceder el número especificado. El jugador debe infligir todo el daño especificado por la capacidad, y puede infligir más daño del necesario para acabar con todos los PG restantes de una carta. Todo el daño infligido se aplica simultáneamente.
6. Cuando un jugador deba elegir «un número/cantidad» o «cualquier número/cantidad», podrá elegir cualquier cifra entera que desee, incluida 0. Si un jugador debe repartir daño entre cualquier número de unidades, puede optar por infligir daño a 0 unidades.

6. COPIA

1. Una carta se considera una «copia» de otra carta si ambas tienen los mismos atributos impresos: el mismo nombre, subtítulo, naturaleza única, tipo de carta, tipo de campo de batalla, coste, aspecto(s), rasgo(s), Poder o modificador al Poder, PG o modificador a los PG, y capacidades. La presencia o ausencia de textos recordatorios no debe tenerse en cuenta a la hora de determinar si una carta es una «copia» de otra.
2. Una carta puede tener el mismo nombre que otra, pero por lo demás presentar uno o varios atributos distintos; estas cartas no se consideran copias.
3. Los atributos impresos son lo que determinan si una carta es una copia de otra. Todos los modificadores, capacidades o efectos que se apliquen a una carta se ignoran a la hora de determinar si es una copia de otra carta.
4. Cada vez que una carta abandone el juego y más adelante vuelva a entrar en juego, se considera una «nueva copia» de esa carta en lo que respecta a las reglas y no recupera ningún modificador previo ni se le aplican los mismos efectos que tuviera la vez anterior. Sigue considerándose una nueva copia incluso aunque cambie de zona.
*Por ejemplo, la «Gobernadora regional» (SOR 062) tiene una capacidad que dice «**Cuando se juegue:** Nombra una carta. Mientras esta unidad esté en juego, tus adversarios no podrán jugar la carta que has nombrado». Si la Gobernadora regional es derrotada y más adelante vuelve a jugarse desde la pila de descartes, su capacidad «**Cuando se juegue**» volvería a activarse, pero no continuaría evitando que los adversarios jueguen la carta que se nombró originalmente.*
5. Un jugador puede incluir en su mazo hasta 3 copias de toda carta que no sea su líder ni su base, tanto si se trata de una carta única como si no.
6. Un jugador solo puede controlar en todo momento 1 copia de cada carta única. [Véase 8.30. Única, icono de carta única \(♣\)](#)
7. Un jugador puede controlar en todo momento cualquier número de copias de una carta que no sea única.

7. MAZO SIN CARTAS

1. Si a un jugador se le acaban las cartas del mazo, continúa jugando con las cartas que tenga en juego y en la mano. Si debe robar una carta de su mazo y no queda ninguna, en vez de eso inflige 3 de daño a su base por cada carta que deba robar y no pueda.
Por ejemplo, si un jugador se ha quedado sin cartas en el mazo y debe robar 2 cartas durante la fase de reagrupamiento, en vez de eso inflige 6 de daño a su base.
2. Si una capacidad hace que un jugador baraje, descarte, busque, muestre o mire cartas de un mazo en el que ya no quedan cartas, esa parte de la capacidad se ignora sin más.

8. ENTRAR EN JUEGO

1. Una carta entra en juego cuando se traslada desde una zona situada fuera del juego hasta una zona que se considera en juego, o cuando se pone bocarriba.
2. Los líderes empiezan la partida con la cara de líder en juego y la cara de unidad líder fuera del juego. Cuando se despliega un líder, su cara de unidad líder entra en juego. Cuando una unidad líder es derrotada, su cara de líder entra en juego.
3. Cada vez que una carta entra en juego, se considera una «nueva copia» de esa carta. Esto incluye las cartas que se juegan desde la pila de descartes y también las que vuelven a entrar en juego después de ser rescatadas.

9. PRIMERO, SEGUNDO, ETC.

1. Las capacidades que aluden a la «primera» vez que ocurra algo en una fase o ronda (por ejemplo, «el primer evento que se juegue en esta fase») siempre se refieren a la primera vez que se produzca ese hecho en la fase o ronda estipulada, y no a la primera vez que ocurra después de que se active una capacidad. Las capacidades que afectan a la «primera» vez que ocurra algo en una fase o ronda no aplican sus efectos con carácter retroactivo si se activan después de que esta primera incidencia ya haya tenido lugar.
2. Las capacidades que aluden a la «segunda» vez (o posterior) que ocurra algo en una fase o ronda (por ejemplo, «el segundo evento que se juegue en esta fase») siempre se refieren a la segunda vez (o posterior) que se produzca ese hecho en la fase o ronda estipulada, sin importar cuándo se haya activado la capacidad. Las capacidades que afectan a la «segunda» vez (o posterior) que ocurra algo en una fase o ronda no aplican sus efectos con carácter retroactivo si se activan después de que esa incidencia previa ya haya tenido lugar.

10. «SI LO HACES»

1. Algunas capacidades utilizan la expresión «si lo haces» (u otra razonablemente similar) para hacer que una parte de la capacidad dependa de la resolución de otra parte distinta de la capacidad. Si un jugador cumple la condición estipulada por la expresión «si lo haces», debe resolver también el enunciado que sigue a dicha expresión. «Si lo haces» solo atribuye un carácter condicional al resto del enunciado.
Por ejemplo, el «Agente de la OSI» (SOR 176) posee una capacidad que dice «Cuando se juegue: Puedes mostrar un evento desde tu mano. Si lo haces, inflige 1 de daño a una unidad». Si Eva controla un Agente de la OSI, puede optar por resolver la capacidad e infligir 1 de daño mostrando un evento de su mano. Para poder hacer esto debe tener un evento en la mano, y debe mostrarlo antes de infligir 1 de daño. Si no puede mostrar un evento, no inflige el daño.
2. Si un efecto de sustitución sustituye la resolución del texto que precede a la expresión «si lo haces» por cualquier otro efecto, se sigue considerando que el jugador que controla la capacidad ha resuelto ese texto. Por tanto, el jugador sigue teniendo que resolver el enunciado que sigue a la expresión «si lo haces».

11. IGNORAR

1. Si un jugador recibe instrucciones para «ignorar» una palabra clave, trata la capacidad de esa palabra clave como si estuviese inactiva tal y como especifique el efecto «ignorar».
*Por ejemplo, la palabra clave **SABOTAJE** hace que el jugador «ignore» la palabra clave **CENTINELA**. Una unidad atacante provista de **SABOTAJE** no se ve afectada por ninguna unidad **CENTINELA** del adversario que esté en el mismo campo de batalla; puede atacar a una unidad que no sea **CENTINELA** y esté en ese campo de batalla controlada por el adversario, o bien atacar directamente la base del adversario.*
2. Si un jugador recibe instrucciones para «ignorar» la penalización por aspecto de una carta, paga el coste de esa carta sin tener en cuenta dicha penalización por aspecto. La carta se trata igualmente como si tuviese esos iconos de aspecto aunque se ignore la penalización, lo cual a su vez puede activar otras capacidades que dependan de esos aspectos. Si hay otros costes adicionales asociados a esa carta, el jugador sigue teniendo que pagarlos.
*Por ejemplo, la carta de líder de «Hera Syndulla: Espectro Dos» (SOR 008) tiene la siguiente capacidad en ambas caras: «Ignora la penalización por aspecto de las cartas **ESPECTRO** que juegues». Cuando el propietario de Hera juegue una carta con el rasgo **ESPECTRO** cuyos iconos de aspecto no coincidan con los de Hera ni con los de su base, no incurrirá en la penalización por aspecto correspondiente. Aun así, tendrá que pagar igualmente el coste de la carta, incluidos los costes adicionales pertinentes.*

12. ÚLTIMA INFORMACIÓN CONOCIDA

1. La «última información conocida» es aquella información sobre el contenido de una carta que ya no está en juego y que equivale a tomar una instantánea de su estado inmediatamente antes de que abandone el juego. Incluye los atributos de la carta, el jugador que controla la carta, los modificadores aplicados a la carta, su situación (preparada o agotada), las mejoras que tenga vinculadas y tanto el modo como el momento en que la carta fue derrotada o se retiró del juego. La última información conocida se utiliza principalmente al resolver capacidades de tipo «**Cuando se derrote**».

*Por ejemplo, si una unidad tenía una capacidad con el encabezado «**Cuando se derrote**» que infligió tanto daño como su Poder a una base, el daño infligido por la capacidad representaría los modificadores que se estuvieran aplicando al Poder de la unidad en el momento en que se activó la capacidad.*
2. La última información conocida solamente es información de referencia. Las demás capacidades que tenga la carta que ha abandonado el juego no están activas cuando llega el momento de resolver sus capacidades de tipo «**Cuando se derrote**».

13. ABANDONAR EL JUEGO

1. Una carta abandona el juego cuando se traslada desde una zona en juego hasta una zona situada fuera del juego, o cuando se pone bocabajo. Derrotar a una unidad que está en juego o devolverla a la mano hacen que la unidad abandone el juego en ambos casos. Si una unidad abandona el juego, todas las mejoras que tenga vinculadas son derrotadas, pero los efectos duraderos y demorados de sus capacidades permanecen activos.
2. Cuando se despliega un líder, su cara de líder abandona el juego. Cuando una unidad líder es derrotada, su cara de unidad líder abandona el juego y vuelve a la zona de la base, agotada y con la cara de líder bocarriba,

14. MIRAR

1. Cuando un jugador tiene que «mirar» las cartas que hay en una zona específica, ha de recoger esas cartas y examinarlas sin dejar que los demás jugadores las vean. El jugador no puede alterar el orden de esas cartas. Una vez vistas, las cartas se devuelven a la zona en el mismo orden y con la misma orientación (bocarriba o bocabajo) que tenían previamente, a menos que se especifique otra cosa.
2. A menos que se indique lo contrario, se considera que las cartas que se han mirado no han abandonado la zona en la que estaban.

15. PERDER

1. Si una capacidad provoca que una unidad «pierda» una palabra clave, la unidad deja de tener la palabra clave especificada, y todas las capacidades que le estén confiriendo esa palabra clave en el momento de resolverse el efecto de «pérdida» dejan de conceder la palabra clave mientras dure dicho efecto. La unidad no puede ganar de nuevo esa palabra clave mientras dure el efecto.

*Por ejemplo, Salvador juega un «Soldado de las Fuerzas Especiales» (SOR 140), que posee la capacidad «**Cuando se juegue**: Una unidad pierde **CENTINELA** para esta fase». Salvador decide hacer que la «Patrullera de sistemas» (SOR 066) de Davinia pierda la palabra clave **CENTINELA** para la fase actual. Si Davinia juega «Actitud protectora» (SOR 057) en su «Patrullera de sistemas», no gana **CENTINELA** hasta que acabe la fase.*
2. Si una capacidad hace que una carta «pierda todas las capacidades», la carta deja de tener todas sus capacidades, incluidas las otorgadas por otras cartas, mientras dure el efecto de «pérdida». La carta no puede ganar capacidades mientras dure el efecto.

16. MODIFICADORES

1. Se entiende por «modificador» un cambio en un valor impreso de una carta, causado por la aplicación de una capacidad a dicha carta o a la presencia de una mejora vinculada a esa carta. Cuando se aplica un modificador a un valor impreso, crea un valor modificado que se utiliza a su vez cuando se resuelven capacidades o acciones que dependan de ese valor. El valor modificado de una carta se considera información pública para ambos jugadores.

Un ejemplo de modificador sería el enunciado «Dale a una unidad +1/+1 para esta fase», que modifica el Poder y los PG de una unidad hasta el final de la fase.
2. A la hora de calcular un valor modificado, se parte del valor impreso y se aplican los modificadores que lo incrementan antes que los modificadores que lo reducen.
3. Los modificadores son acumulativos. Siempre que se aplique un nuevo modificador a un valor, este ha de volver a calcularse de inmediato teniendo en cuenta el valor impreso y todos los modificadores activos.

4. Un valor no puede modificarse por debajo de 0. Si un valor fuese modificado hasta ser menor que 0, se trata como si fuese 0. No obstante, todo nuevo modificador que se aplique después de que un valor se trate como 0 deberá tener en cuenta igualmente los modificadores que se hayan aplicado previamente a ese valor.
- Por ejemplo, Quique juega «Abrir un camino» (SOR 076) y le da -2/-2 al «Bravucón de cantina» (SOR 157) de su adversario para esta fase. El Poder impreso del Bravucón de cantina es 0, y aunque este valor ha recibido un modificador de -2, sigue tratándose como si fuese 0 porque no puede ser una cifra negativa. Si acto seguido el adversario de Quique ataca con el Bravucón de cantina, su **INCURSIÓN 2** le daría +2/+0, pero el -2/-2 aplicado en esa misma fase también ha de tenerse en cuenta, por lo que el Bravucón atacaría con un Poder total de 0.*
5. Modificación de costes
- A. El coste de una carta puede modificarse con capacidades. Todos los modificadores al coste de una carta deben aplicarse cuando se paga el coste de dicha carta; si el jugador no puede pagar el coste modificado de la carta, entonces no puede jugar esa carta.
- B. Los modificadores al coste de una carta solamente se aplican mientras se esté jugando dicha carta. En cualquier otro momento, el coste de la carta será igual a su valor impreso. [Véase 6.2. Jugar una carta](#)
- C. La penalización por aspecto es un modificador especial al coste de una carta. Cuando un jugador intenta jugar una carta que tiene más iconos de aspecto que los aportados por su líder y su base, incurre en una penalización por aspecto y debe pagar 2 recursos adicionales por cada icono que le falte.
- D. Las capacidades que permiten jugar una carta «gratis» omiten los modificadores al coste de esa carta, incluida la penalización por aspecto. Aun así, el jugador sigue teniendo que pagar todos los costes adicionales pertinentes que no sean recursos.
- E. Si una capacidad afecta a una carta que tenga un «coste» específico, estará aludiendo únicamente al coste impreso de la carta, sin tener en cuenta los posibles modificadores que se aplicasen a su coste al jugarla.
- Por ejemplo, la versión de líder de «Chewbacca: Felpudo con patas» (SOR 003) tiene una capacidad de acción que permite al jugador que lo controla jugar desde su mano una unidad que cueste 3 o menos y darle la palabra clave **CENTINELA**. Para poder beneficiarse de esta capacidad, una unidad debe tener un coste impreso de 3 o menos, sin tener en cuenta los modificadores que se le aplicarían en el momento de jugarla. Supongamos que el jugador que controla a Chewbacca pretende jugar un «Soldado de la muerte» (SOR 033) aun a sabiendas de que incurrirá en la penalización por aspecto de 2 recursos cuando lo juegue. Podría agotar a Chewbacca, mostrar al Soldado de la muerte y pagar su coste modificado de 5 recursos, para luego ponerlo en juego y darle **CENTINELA**. Esto está permitido porque las capacidades que comprueban los costes solo tienen en cuenta el coste impreso de una carta, no su coste modificado ni tampoco el número de recursos que se gastaron en ella.*
6. Modificación de Poder
- A. El Poder de una unidad puede modificarse con capacidades.
- B. Los modificadores al Poder de una carta solamente se aplican mientras esté en juego. Si la carta abandona el juego, pierde todos los modificadores a su Poder. Sin embargo, a la hora de resolver una capacidad de tipo «**Cuando se derrote**» que esté en una de estas cartas, se utilizará el último valor de Poder conocido de la carta.
- C. Una mejora modifica el Poder de la unidad vinculada mientras esté vinculada a esa unidad. Si la unidad tiene vinculadas múltiples mejoras, sus modificadores se acumulan y aumentan el Poder de la unidad en la cantidad correspondiente.
7. Modificación de PG
- A. Los PG de una unidad pueden modificarse con mejoras y capacidades.
- B. Cuando haya que determinar los PG restantes de una carta, el daño que haya sobre la carta se resta de su valor modificado de G. Si la cifra resultante es de 0 o menos, esa carta es derrotada.
- C. Los modificadores a los PG de una carta solamente se aplican mientras esté en juego. Si la carta abandona el juego, pierde todos los modificadores a sus PG.
- D. Una mejora modifica los PG de la unidad vinculada mientras esté vinculada a esa unidad. Si la unidad tiene vinculadas múltiples mejoras, sus modificadores se acumulan y aumentan los PG de la unidad en la cantidad correspondiente.
- E. Si al retirarse una mejora o expirar un efecto se provoca que los PG restantes de una unidad sean 0 o menos, esa unidad es derrotada inmediatamente.

17. «DEBE»

1. Si una capacidad de carta estipula que un efecto «debe» suceder o que se «debe» tomar una decisión específica, el jugador ha de resolver forzosamente la capacidad tal y como se especifique, en la medida de lo posible.
2. Si una capacidad de carta que utilice el verbo «deber» contradice directamente el enunciado de una capacidad de carta en la que se use el verbo «poder», la primera tendrá prioridad sobre la segunda (la obligación por encima de la posibilidad).
Por ejemplo, si una capacidad que ya estaba en vigor estipula que una unidad «puede prepararse y atacar a una unidad enemiga en esta ronda», pero otra capacidad distinta establece que la unidad «debe atacar una base con su próximo ataque en esta ronda», la capacidad que usa la expresión «debe» tendrá preferencia y la unidad solamente podría atacar una base en la ronda actual.
3. Si una capacidad de carta que use la expresión «debe» contradice directamente el enunciado de otra capacidad de carta que use la expresión «no puede», entonces la segunda tendrá prioridad sobre la primera (la restricción por encima de la obligación).
Por ejemplo, si una capacidad que ya estaba en vigor estipula que una unidad «debe atacar una base en esta ronda», pero otra capacidad distinta establece que esa unidad «no puede atacar bases», la capacidad que usa la expresión «no puede» tendrá preferencia y la unidad no podrá atacar ninguna base.

18. NOMBRAR UNA CARTA

1. Si una capacidad solicita que un jugador «nombre una carta», ese jugador ha de citar claramente el nombre de cualquier carta de *Star Wars: Unlimited* (por ejemplo, diciendo su nombre en voz alta) y aplicar el resto de la capacidad a todas las cartas del juego que tengan ese nombre. Estas capacidades no tienen en cuenta los subtítulos ni el icono de carta única; el jugador no tiene por qué especificar ningún subtítulo ni tampoco la presencia del icono de carta única al nombrar una carta.
2. Una carta «se llama igual» que otra carta si sus nombres completos son idénticos. Los subtítulos de dos cartas no tienen que ser idénticos para que ambas cartas se llamen igual.

19. OTRO, DIFERENTE, DISTINTO

1. Una carta con una capacidad que utilice la palabra «otro» (independientemente del género y el número) no puede aplicarse los efectos de esa capacidad a sí misma.
Por ejemplo, «Bail Organa» (SOR 094) posee una capacidad de acción que da una ficha de Experiencia a «otra» unidad aliada. El jugador que controla a Bail no puede usar esta capacidad para darle la ficha de Experiencia a Bail; debe asignarla a una unidad aliada diferente.
2. El enunciado de una capacidad puede usar **las palabras «otro/a», «diferente» o «distinto/a»** para separar la primera carta a la que afecte de **otras cartas a las** que también afecte.
Por ejemplo, la «Descarga masiva» (SOR 092) es un evento que da +2/+2 a una unidad aliada para la fase actual e inflige daño a un número indefinido de «otras» unidades. Ese «otras» del enunciado de la capacidad implica que el daño no puede aplicarse a la unidad aliada que ha recibido la bonificación de +2/+2.

20. RESTRICCIONES DE JUEGO

1. Una restricción de juego es una condición que evita que se juegue una carta. Las restricciones de juego se comprueban antes de pagar el coste necesario para jugar la carta.
2. La expresión «vincular a» es una restricción de juego que aparece en algunas mejoras para indicar el tipo concreto de unidad que puede recibirlas. Si no hay en juego ninguna unidad de ese tipo a la que vincular la mejora, entonces la mejora no se puede jugar.
*Por ejemplo, el «Sable de luz jedi» (SOR 054) es una mejora que presenta la siguiente restricción de juego: «Vincula esta carta a una unidad que no sea **VEHÍCULO**». Para poder jugar el Sable de luz jedi, debe haber en juego una unidad válida a la que se pueda vincular: esto es, cualquier unidad que no posea el rasgo **VEHÍCULO**. En caso de que no haya ninguna unidad en juego sin el rasgo **VEHÍCULO**, no podrá jugarse el Sable de luz jedi.*
3. La expresión «no poder jugar» es una restricción de juego que se utiliza en el enunciado de ciertas capacidades de cartas. No está permitido jugar el tipo de carta especificado en tanto que esa capacidad siga en vigor.
Por ejemplo, la «Gobernadora regional» (SOR 062) posee la siguiente capacidad: «Nombra una carta. Mientras esta unidad esté en juego, tus adversarios no podrán jugar la carta que has nombrado». Esta capacidad es una restricción de juego que impide que los adversarios jueguen la carta nombrada mientras la Gobernadora regional siga en juego.

21. EVITAR (DAÑO)

1. Si una capacidad evita que se inflija todo el daño a una unidad o base, no se coloca ningún indicador de daño sobre esa unidad o base. No se activará ninguna capacidad que se active cuando se inflija daño.
2. Si una capacidad evita que se inflija una cantidad específica de daño a una unidad o base, el número de indicadores de daño que se colocan sobre esa unidad o base debe reducirse en la cantidad evitada. Si esto hace que se evite la totalidad del daño, no se activará ninguna capacidad que se active cuando se inflija daño.

22. IMPRESO

1. «Impreso» es una expresión que se utiliza en los enunciados de reglas para aludir a un atributo que está impreso físicamente en una carta, a fin de diferenciar ese atributo de los modificadores, capacidades y efectos que se apliquen a la carta. Se trata de una expresión utilizada para aclarar reglas, como por ejemplo cuando se explican los pasos de la modificación del coste de una carta.

23. ALEATORIEDAD

1. Cuando deba elegirse aleatoriamente (o al azar, que a efectos de reglas es lo mismo) entre diversas opciones o cartas, cualquier método acordado por los jugadores será aceptable, siempre y cuando todas las opciones presenten las mismas probabilidades de ser elegidas con el método acordado (por ejemplo, para decidir entre dos opciones se podría lanzar una moneda al aire).

24. CAPACIDADES REFERENCIALES

1. Una capacidad referencial es una capacidad que alude a una carta específica usando su nombre.
2. La mayoría de las capacidades referenciales poseen un efecto que tiene lugar si un jugador controla una carta con el nombre especificado. Una capacidad referencial solo tiene en cuenta el nombre de la carta, nunca el subtítulo ni el tipo de carta.

Por ejemplo, la «Guardia Real del Emperador» (SOR 082) tiene la siguiente capacidad: «Mientras controles al Emperador Palpatine, esta unidad recibe +0/+1». Esta capacidad otorgará a la Guardia Real un aumento de PG si el jugador que la controla también controla al Emperador Palpatine (ya sea como líder o como unidad).
3. Algunas mejoras tienen capacidades referenciales que especifican un efecto que se produce si la unidad vinculada es la unidad nombrada. Estas mejoras se pueden vincular a otra unidad que no sea la nombrada, pero en ese caso no se resolverá la parte de la capacidad que alude a la unidad nombrada.

*Por ejemplo, el «Sable de luz de Vader» (SOR 136) tiene la siguiente capacidad: «**Cuando se juegue:** Si la unidad vinculada es Darth Vader, puedes infligir 4 de daño a una unidad terrestre». Se puede vincular el Sable de luz de Vader a otra unidad que no sea Darth Vader (siempre que tampoco sea un **VEHÍCULO**), pero el jugador solamente podrá infligir los 4 puntos de daño si la unidad vinculada es Darth Vader.*

25. DEVOLVER

1. Algunas capacidades de cartas «devuelven» un tipo de carta específico a la mano de su propietario. En circunstancias normales, solamente pueden devolverse de este modo cartas que estén en juego; para que se devuelvan cartas desde zonas situadas fuera del juego, el enunciado de la capacidad debe indicarlo expresamente. No es preciso que la carta haya estado previamente en una mano para que pueda devolverse a una mano.

Por ejemplo, una capacidad que diga «Devuelve una unidad que no sea líder a la mano de su propietario» solo puede devolver una unidad que esté en juego a la mano de su propietario; la capacidad no puede devolver una unidad que esté en otra zona. Sin embargo, una capacidad que diga «Devuelve a tu mano una unidad que esté en tu pila de descartes» devolverá de manera específica una unidad que esté en la pila de descartes.
2. Una carta que estaba en juego y se ha devuelto a la mano de su propietario no se considera derrotada.

26. MOSTRAR

1. «Mostrar» una carta significa convertirla temporalmente en información pública para ambos jugadores. Ciertas capacidades pueden hacer que un jugador muestre cartas de su mazo, mano o zona de recursos.
2. Cuando un jugador debe mostrar una o varias cartas de su mano, él decide cuáles mostrar (ciñéndose a las especificaciones de la capacidad en cuestión).
3. A menos que se especifique otra cosa, no se considera que una carta mostrada haya abandonado la zona desde la que se ha mostrado.
4. Una vez resuelta una capacidad que muestre cartas, todas las cartas mostradas se devuelven a sus respectivas zonas en la misma posición y orientación que tenían antes de ser mostradas. Si una carta se consideraba información oculta antes de ser mostrada, volverá a considerarse información oculta de nuevo.

5. Si un jugador ha mostrado una carta a su adversario, este no puede pedirle que se la enseñe otra vez después de haberla devuelto a su zona y orientación originales. El adversario solamente podrá examinar la carta si otra capacidad distinta la vuelve a mostrar, o si esa carta se pone bocarriba más adelante.
6. Cuando un jugador deba mostrar un recurso, ha de enseñar la cara bocarriba de esa carta (la que contiene todos sus atributos) a ambos jugadores.

27. BUSCAR

1. Cuando una capacidad indica a un jugador que «busque» en un mazo, ese jugador ha de examinar un número determinado de cartas de un mazo en busca de una o varias cartas, a menudo con un atributo concreto. El jugador elige una o varias de esas cartas (según indique el enunciado de la capacidad) y devuelve las demás a dicho mazo de la manera que se le indique. La capacidad concretará qué debe hacer el jugador con las cartas que ha elegido. También puede optar por resolver la capacidad como si no hubiese encontrado ninguna carta apropiada.
2. Si una capacidad permite buscar entre las X primeras cartas del mazo de un jugador, siempre se referirá a la parte superior del mismo. Una vez completada la búsqueda, las cartas que no se hayan elegido se colocan en la parte inferior del mazo en un orden aleatorio. Si la capacidad permite buscar en todo el mazo, una vez completada la búsqueda el dueño del mazo baraja dicho mazo. Si una capacidad permite buscar en la mano de otro jugador, el jugador que busca devuelve todas las cartas que no haya elegido a la mano de ese otro jugador después de buscar.
3. Mientras se lleva a cabo la búsqueda en una zona cuyas cartas sean información oculta, el jugador debe mantener ocultas las cartas para el resto de jugadores (excepto los involucrados en la búsqueda) que consideren dichas cartas información oculta.
4. Si se encuentran varias cartas con el atributo especificado por la búsqueda, el jugador puede elegir cuáles usar para cumplir el criterio de la capacidad.
5. Aunque en la búsqueda no se encuentre ninguna carta con el atributo especificado, el jugador sigue teniendo que resolver la capacidad en la medida de lo posible.
6. Un jugador no tiene por qué revelar información oculta para resolver una búsqueda. Aún deberá resolver la capacidad en la medida de lo posible, hasta el punto de mostrar información oculta.
7. Se considera que las cartas examinadas durante la búsqueda en un mazo no han abandonado el mazo en ningún momento. Las cartas elegidas tras la búsqueda se consideran presentes en la zona del mazo (pero no dentro del mismo) hasta que se coloquen en una zona distinta ya sea robándolas, descartándolas o jugándolas.
8. Cuando una capacidad indica a un jugador que juegue una carta después de encontrarla buscando, cualquier restricción en dicha búsqueda también se aplica a la acción modificada «Jugar una carta» que se realiza. Cualquier carta elegida que no se pueda jugar o que se vuelva imposible de jugar debido a algún cambio en el estado de la partida, debe volver a la parte inferior del mazo.

Por ejemplo, si una capacidad indica a un jugador que «busque en su mazo una mejora y la juegue», dicho jugador debe jugar la carta elegida como mejora. Si no hay unidades en juego cuando el jugador intente jugar la carta elegida, dicha carta regresa a la parte inferior de su mazo.

28. TOMAR EL CONTROL

1. Si una capacidad hace que un jugador «tome el control» de una carta, ese jugador pasa a controlar esa carta y seguirá haciéndolo hasta que la carta abandone el juego o su adversario recupere el control de la misma.
 - A. Si se trata de una unidad, conserva su estado (preparada o agotada) y todos los indicadores de daño que tenga encima. Las mejoras que tenga vinculadas permanecen vinculadas y siguen estando controladas por el mismo jugador que las controlaba antes. El jugador que controla ahora la carta debe cambiar su posición en el campo de batalla de modo que quede orientada hacia él y pueda leer su contenido.
 - B. Si la carta es una mejora, permanece vinculada a la unidad a menos que se indique lo contrario.
 - C. Si la carta es un recurso, conserva su estado (preparada o agotada) y se traslada a la zona de recursos del jugador que la controle ahora.
2. Cuando una unidad es derrotada, se coloca en la pila de descartes de su propietario, pero toda capacidad del tipo «**Cuando se derrote**» deberá resolverla el jugador que la estuviese controlando en el momento de la derrota.
3. Si el control de una unidad que está atacando o defendiendo cambia de manos en pleno ataque, esa unidad deja de participar en el ataque y ya no se considera atacante ni defensora.

29. «LUEGO»

1. Si una capacidad contiene dos efectos separados por la palabra «luego», para resolver dicha capacidad es preciso empezar resolviendo el primer efecto y a continuación el segundo. Si el primer efecto puede resolverse, debe resolverse tanto como sea posible antes de proceder con la resolución del efecto que sigue a la palabra «luego». Si el primer efecto no puede resolverse, el segundo efecto si se resuelve igualmente.

Por ejemplo, el «Sacrificio heroico» (SOR 150) tiene el siguiente enunciado: «Roba una carta, luego ataca con una unidad». El jugador que está resolviendo la capacidad debe robar la carta (o por lo menos intentar robarla) antes de efectuar el ataque.

2. Cualquier capacidad activada por uno de estos efectos no se resolverá hasta que ambos efectos terminen de resolverse. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

30. ÚNICA, ICONO DE CARTA ÚNICA (✦)

1. Una carta única se identifica mediante el icono de carta única (✦), que aparece siempre a la izquierda del nombre. Las cartas únicas representan personajes, objetos o naves emblemáticas de la galaxia de Star Wars.

2. Toda carta única tiene un subtítulo para diferenciarla de las demás cartas únicas que tienen el mismo nombre.

3. Si una carta única tiene los mismos atributos impresos que otra carta única, se considera una «copia» de dicha carta (y viceversa); pero si al menos uno de esos atributos es distinto, entonces no se consideran «copias». [Véase 8.6. Copias](#)

Por ejemplo, «Luke Skywalker: Amigo leal» (SOR 005) y «Luke Skywalker: Caballero jedi» (SOR 051) no se consideran «copias»; muchos de sus atributos impresos son diferentes, entre ellos el coste, los subtítulos y las capacidades. Un jugador puede tener ambas cartas bajo su control al mismo tiempo.

4. Un jugador solo puede controlar una copia de cada carta única en todo momento. Si alguna vez llegase a tener en juego más de una copia de una carta única bajo su control, deberá derrotar una de ellas. Esta derrota de una copia ocurre inmediatamente y no es una capacidad activada. El jugador sigue teniendo que resolver todas las capacidades que se activen cuando alguna de las copias sea jugada o derrotada.

- A.** La limitación de copias únicas se aplica a todas las copias en juego de una carta única, independientemente de cómo han entrado en juego.

Por ejemplo, «Hera Syndulla» (JTL 047) es una unidad PILOTO única. Si Aitor controla una copia de «Hera Syndulla» vinculada a una unidad espacial VEHÍCULO y juega otra copia de «Hera Syndulla» como unidad terrestre, tendrá que derrotar una de las copias de acuerdo a la regla de cartas únicas.

5. El límite al número de copias únicas solamente se aplica a las cartas únicas que estén en juego; no afecta a las que se encuentren en la mano, el mazo, la pila de descartes o la zona de recursos de un jugador.

6. El límite al número de copias únicas es de carácter específico para cada jugador. Un jugador y su adversario pueden controlar una copia de la misma carta única al mismo tiempo.

7. **Ciertas capacidades comprueban si una carta es única o no. Estas capacidades suelen emplear el icono de carta única (✦) para aludir a cartas únicas.**

31. HASTA X

1. Al resolver una capacidad que utilice la expresión «hasta X» (siendo X una cifra), el jugador elige cualquier número comprendido entre 0 y X para resolver la capacidad.
2. Si un jugador tiene que «derrotar hasta X» cartas, pero derrota 0 cartas, se considera que no ha derrotado ninguna carta.
3. Si un jugador tiene que «infligir hasta X de daño», pero inflige 0 de daño, se considera que no ha infligido ningún daño.
4. Si un jugador tiene que «curar hasta X de daño», pero cura 0 de daño, se considera que no ha curado ningún daño.
5. Si un jugador tiene que «atacar con hasta X unidades», pero ataca con 0 unidades, se considera que no ha efectuado ningún ataque.

32. USO DE LA SEGUNDA PERSONA (TÚ)

1. Cada vez que una carta se refiera al lector usando la segunda persona singular («tú» o un verbo conjugado de ese modo), estará aludiendo al jugador que la controla.
2. Si la condición de una capacidad activada alude a una actividad realizada por el lector usando la segunda persona (por ejemplo, «**Cuando inflijas daño**»), estará aludiendo a las cartas que controles o a las capacidades que estés resolviendo.

33. «PUEDES»

1. Si una capacidad utiliza la expresión «puedes», el jugador tiene la opción de decidir si resolverá o no la capacidad de la manera especificada a continuación del «puedes». Si el jugador opta por resolver el enunciado que sigue al «puedes», debe resolver tanto como pueda.
2. Algunas capacidades utilizan la expresión «puedes» seguida de otro enunciado que empieza con la expresión «si lo haces». Si el jugador resuelve completamente la parte de la capacidad indicada por el «puedes», luego también deberá resolver la parte del «si lo haces». En caso de que el primer enunciado no se resuelva en su totalidad, se ignora el segundo enunciado.

*Por ejemplo, el «Agente de la OSI» (SOR 176) tiene una capacidad que dice: «**Cuando se juegue:** Puedes mostrar un evento desde tu mano. Si lo haces, inflige 1 de daño a una unidad». Si Eduardo controla al Agente de la OSI, puede optar por resolver la capacidad e infligir 1 de daño mostrando un evento de su mano. Para poder hacer esto debe tener un evento en la mano, y debe mostrarlo antes de infligir 1 de daño. Si no muestra ningún evento, no inflige ningún daño.*
3. Algunas capacidades utilizan la expresión «puedes» seguida de otro enunciado que especifica «Esta capacidad solo puede utilizarse una vez por ronda». Si un jugador opta por resolver el enunciado que sigue al «puedes», no podrá volver a resolverlo en la misma ronda, ni siquiera aunque la capacidad se active otra vez. La capacidad solo se considera «utilizada» si el jugador que la resuelve decide también resolver el enunciado que sigue al «puedes».

*Por ejemplo, el «Agente Kallus» (SOR 115) tiene una capacidad que dice: «**Cuando se derrote otra unidad única:** Puedes robar una carta. Esta capacidad solo puede utilizarse una vez por ronda». Si Sara controla al Agente Kallus cuando otra unidad única es derrotada, puede decidir resolver la capacidad y robar una carta. Si lo hace, ya no podrá volver a usar la capacidad hasta la siguiente ronda. Si decide no robar una carta, podrá resolver la capacidad y robar una carta si otra unidad única distinta es derrotada más tarde en la misma ronda.*

34. CAPTURAR

1. Si una capacidad hace que una unidad «capture» a otra unidad, se retiran todos los indicadores de daño de la unidad capturada y se derrotan todas sus mejoras. Una carta capturada abandona el juego al ser capturada y se considera fuera del juego mientras esté capturada, pero sigue siendo información pública para todos los jugadores.

A. Si una unidad fuese a capturar a otra unidad que ya no está en juego cuando se resuelve el efecto de captura, se ignora por completo esa parte del efecto.
2. Una unidad que ha capturado una o varias unidades está «custodiando» a esas unidades.
3. Si una capacidad hace que un jugador «rescate» una unidad capturada, esa unidad se saca de debajo de la unidad que la está custodiando, se pone bocarriba y se devuelve al juego agotada y controlada por su propietario. Se considera que ha entrado en juego, pero no se ha jugado, y por tanto no activa ninguna capacidad del tipo «**Cuando se juegue**».
4. Si una unidad que custodia unidades capturadas abandona el juego, todas las unidades capturadas que estuviese custodiando son rescatadas inmediatamente.
5. Si una ficha de unidad va a ser capturada, en vez de eso se pone aparte (pero se considera igualmente que ha abandonado el juego).

35. «POR CADA»

1. Los enunciados de capacidades que utilizan la expresión «por cada» para crear múltiples efectos se resuelven determinando primero cómo ha de resolverse cada efecto del enunciado, para luego resolverlos todos simultáneamente.

Por ejemplo, «Letalidad calculada» (SHD 039) es un evento que dice así: «Derrota una unidad que no sea un líder y que cueste 3 o menos. Por cada mejora que tuviera vinculada esa unidad, dale una ficha de Experiencia a una unidad aliada». A fin de poder resolver la segunda mitad de este enunciado, el jugador que ha jugado el evento debe determinar primero cuántas fichas de Experiencia tiene que dar y qué unidades las van a recibir, y luego todas esas fichas de Experiencia se dan al mismo tiempo.

A. Si una capacidad que utiliza la expresión «por cada» inflige una determinada cantidad de daño, todo este daño se calcula e inflige de una sola vez, como una única incidencia de daño causado.

36. DAÑO INDIRECTO

1. Algunas capacidades indican a los jugadores que inflijan daño indirecto a otro jugador. Para infligir X daño indirecto, elige a un jugador. Ese jugador debe asignar X daño inevitable, dividido como elija, entre cualquier número de sus unidades o su base.

2. El daño indirecto es inevitable, lo que significa que ignora cualquier efecto que fuese a evitar que la unidad elegida sufra daño, incluidas las fichas de Escudo y capacidades como «Esta unidad no puede ser dañada».
- A. Si el daño indirecto se asigna a una unidad con una o más fichas de Escudo, el daño se aplica como si la unidad no tuviese ninguna ficha de Escudo vinculada. Las fichas de Escudo no se derrotan ni se ven afectadas por el daño.
3. Un jugador no puede asignar más daño indirecto a una unidad que sus PG restantes.
4. El daño indirecto se sigue considerando infligido por el jugador que controla la capacidad de daño indirecto, independientemente de quién asigne dicho daño. El daño indirecto causado por la capacidad de una unidad se considera daño causado por dicha unidad.
5. Todo daño indirecto causado por una misma capacidad se considera daño aplicado de forma simultánea.

37. MOVER

1. Si una capacidad indica a un jugador que «mueva» una carta a un campo de batalla, coloca la carta en ese campo de batalla como unidad. Cualquier mejora o daño que tuviese esa unidad permanece en la unidad y se mueve con ella. También mantiene su estado preparada/agotada.
2. Cuando una carta se mueve a un campo de batalla como unidad, no se considera que entre o salga del juego.

38. LA FUERZA

1. «La Fuerza» es una mecánica de juego que gira en torno a una ficha especial: la ficha de La Fuerza. Esta ficha se crea siempre en la zona de la base de un jugador. Cada jugador solamente puede controlar una ficha de La Fuerza en todo momento, nunca más. Si alguna capacidad requiere que un jugador cree su ficha de La Fuerza, pero el jugador ya controla su ficha de La Fuerza, esa parte de la capacidad se ignora.
2. Si una capacidad indica a un jugador «La Fuerza te acompaña», ese jugador ha de crear su ficha de La Fuerza.
3. Algunas capacidades de cartas comprueban si «La Fuerza te acompaña»; esta afirmación se considera cierta si el jugador en cuestión está controlando en ese momento su ficha de La Fuerza.
4. Si una capacidad indica a un jugador «Utiliza la Fuerza», puede derrotar su ficha de La Fuerza. Si lo hace, se considera que ha utilizado la Fuerza. Un jugador no puede utilizar la Fuerza si no controla su ficha de La Fuerza.

9. FORMATO CONSTRUIDO PARA DOS JUGADORES

1. GENERALIDADES

1. Una partida de *Star Wars: Unlimited* puede presentar varios formatos de juego distintos. Cada uno de estos formatos se define por el número de participantes y el método empleado para diseñar los mazos. En esta sección se explican los formatos de juego contruidos para dos jugadores.
2. Un formato «construido» es todo aquel en el que los jugadores diseñan sus mazos con antelación usando las cartas que forman parte de su colección personal.
3. A menos que se especifique otra cosa, todas las reglas del presente documento se aplican a todos los formatos contruidos.

2. FORMATO PREMIER

1. Generalidades
 - A. El formato premier es un formato construido para dos jugadores. Las cajas de inicio para dos jugadores y los mazos de muestra siguen el formato premier.
2. Creación de mazos
 - A. Un mazo premier debe contener:
 - Exactamente 1 líder
 - Exactamente 1 base
 - Otras 50 cartas como mínimo (entre unidades, eventos y mejoras)
 - B. Un mazo premier no puede contener más de 3 copias de ninguna unidad, evento o mejora.
 - C. Un mazo premier puede complementarse con un banquillo formado por un máximo de 10 cartas.

3. FORMATO TRILOGY

1. Generalidades
 - A. El formato Trilogy es un formato construido para dos jugadores en el que los jugadores preparan tres mazos y los utilizan para jugar una partida especial al mejor de tres.
2. Creación de mazos
 - A. Un mazo Trilogy debe incluir:
 - Exactamente 1 líder
 - Exactamente 1 base
 - Otras 50 cartas como mínimo (entre unidades, eventos y mejoras)
 - B. Todas las restricciones a la creación de mazos que se aplican normalmente a un único mazo premier se aplican también a los tres mazos Trilogy. A menos que se especifique lo contrario, los tres mazos Trilogy no pueden contener más de 1 copia de ningún líder ni base, ni tampoco más de 3 copias de ninguna unidad, evento o mejora (esta restricción se aplica a los tres mazos combinados).
 - C. En los mazos Trilogy no se usan banquillos.

- A. Los jugadores empiezan cada enfrentamiento de Trilogy resolviendo una fase de exclusión. En la fase de exclusión, cada jugador presenta las parejas de líder-base de cada uno de sus mazos a su adversario, y este elige en secreto cuál de ellos quiere excluir del enfrentamiento. Los dos oponentes revelan entonces de forma simultánea sus elecciones y los mazos elegidos son apartados y excluidos del resto del enfrentamiento. Después de eso, cada jugador elige en secreto uno de sus dos mazos restantes para empezar el enfrentamiento. Después, ambos oponentes revelan sus mazos de juego simultáneamente y cada jugador usa el mazo elegido para la primera partida.
- B. Cuando se termina una partida, el mazo ganador se aparta y ya no se puede usar para ese enfrentamiento. En caso de empate, los jugadores deben repetir la partida usando los mismos mazos. El primer jugador que gane dos partidas seguidas es declarado vencedor del enfrentamiento.
- C. Si un jugador pierde la primera partida del enfrentamiento, puede optar por jugar la segunda partida con el mismo mazo o bien con el otro mazo disponible. El vencedor de la primera partida solo tendrá un mazo disponible para jugar.

10. FORMATOS LIMITADOS

1. GENERALIDADES

1. Una partida de *Star Wars: Unlimited* puede presentar varios formatos de juego distintos. Cada uno de estos formatos se define por el número de participantes y el método empleado para diseñar los mazos. En esta sección se explican los siguientes formatos de juego limitados: mazo cerrado y preselección.
2. Un formato «limitado» es todo aquel en el que los jugadores diseñan sus mazos en grupo usando las cartas que consiguen abriendo sobres de un lote común.
3. A menos que se especifique otra cosa, todas las reglas del presente documento se aplican a todos los formatos limitados.

2. FORMATO DE MAZO CERRADO

1. Generalidades
 - A. El formato de mazo cerrado es un formato limitado en el que cada uno de los jugadores de un mismo grupo abre seis sobres de ampliación de una única colección de *Star Wars: Unlimited* y utiliza esas cartas para diseñar un mazo.
2. Creación de mazos
 - A. Un mazo cerrado debe contener:
 - Exactamente 1 líder
 - Exactamente 1 base
 - Otras 30 cartas como mínimo (entre unidades, eventos y mejoras)
 - B. Cada jugador puede usar en su mazo uno cualquiera de los seis líderes que encuentre al abrir sus sobres.
 - C. Cada jugador puede usar en su mazo una cualquiera de las bases que encuentre al abrir sus sobres, o bien cualquier base de rareza común **que pertenezca a la colección apropiada** (puede sacarla de su colección personal o pedirla prestada).
 - D. No existe límite al número de copias de una misma carta (salvo líderes y bases) que cada jugador puede incluir en su mazo. Si un jugador consigue cuatro copias o más de una misma carta en sus sobres de ampliación, puede incluirlas todas si lo desea.

3. FORMATO DE PRESELECCIÓN

1. Generalidades
 - A. El formato de preselección es un formato limitado en el que cada uno de los jugadores de un mismo grupo abre tres sobres de ampliación de una única colección de *Star Wars: Unlimited* y selecciona cartas siguiendo el proceso de preselección que se explica más adelante. Una vez hecho esto, cada jugador utiliza las cartas que ha seleccionado para crear un mazo de juego.
2. Aclaraciones al proceso de preselección
 - A. Un jugador «preselecciona» cartas examinando un grupo de cartas, añadiendo una de ellas a su «reserva de preselección» y entregando las cartas restantes al siguiente jugador. Cada vez que un jugador pasa un grupo de cartas, recibe a su vez otro grupo de cartas. Este procedimiento se repite hasta que ya no queden más cartas que pasar.
 - B. Las cartas de una sola cara que se preseleccionen deben mantenerse ocultas al resto de los jugadores. Cuando un jugador examina un grupo de cartas, no puede mostrarlas a los demás. Cuando un jugador pasa un grupo de cartas a otro jugador, esas cartas deben estar amontonadas bocabajo y situarse al alcance del jugador, pero lejos de sus reservas de preselección para que no se mezclen por error. Las cartas de líder de doble cara no pueden ponerse bocabajo, así que se consideran información pública durante todo el proceso de preselección. Un jugador puede solicitar en cualquier momento que otro jugador le muestre los líderes que ha preseleccionado.
 - C. La «reserva de preselección» consta de las cartas que se han seleccionado durante el proceso anterior. Cada jugador debe tener bocabajo las cartas de esta reserva (con la excepción de las cartas de líder) y mantenerlas apartadas de las reservas de preselección de los demás jugadores. Cada jugador puede examinar en cualquier momento del proceso todas las cartas que forman parte de su reserva de preselección, pero no puede mezclarlas con las cartas que esté seleccionando ni tampoco puede mostrarlas a los demás jugadores. Una vez completado el proceso de preselección, cada jugador usa las cartas de su reserva para diseñar un mazo de juego.

- D. En uno de los extremos de cada sobre de ampliación de *Star Wars: Unlimited* hay una carta de líder de doble cara, y el otro presenta el reverso de una carta. Cuando se abra por primera vez un sobre de ampliación para el proceso de preselección, busca la carta del líder y no mires las demás cartas del sobre hasta que se te indique.
- E. Las fichas y las bases de rareza común no se preseleccionan, sino que se apartan a un lado después de preseleccionar los líderes (pero antes de preseleccionar las otras cartas).
- F. Un jugador puede preseleccionar cualquier carta y no tiene por qué escoger cartas que tengan los mismos aspectos que los líderes preseleccionados (aunque si las incluyen en sus mazos, es muy posible que incurran en penalizaciones por aspecto durante las partidas).

3. Pasos del proceso de preselección

A. Preselección de líderes

- Cada jugador empieza con tres sobres de ampliación sin estrenar pertenecientes a una de las colecciones publicadas de *Star Wars: Unlimited*.
- Cada jugador abre parcialmente sus tres sobres de ampliación, procurando sacar solo la carta de líder que debería haber en primer lugar y evitando mirar las demás cartas de los sobres.
- Cada jugador elige uno de los líderes y se lo pone delante, sobre la mesa, como parte de su reserva de preselección. Acto seguido entrega los demás líderes al jugador que se sienta a su derecha.
- Los jugadores repiten el paso anterior, quedándose con uno de los líderes que reciba y pasando el otro al jugador que se sienta a su derecha. Cada jugador añade el último líder que acaba de recibir a su reserva de preselección; una vez hecho esto, todos deberían tener tres líderes.

B. Preselección de las demás cartas

- Cada jugador toma uno de los tres sobres abiertos que tiene delante y examina todas las cartas del interior sin que los demás jugadores las vean (la carta de ficha que viene en cada sobre debe apartarse a un lado, pues no se usa durante la preselección). Cada jugador elige una carta del sobre y la añade a su reserva de preselección, luego entrega las demás cartas del sobre al jugador que se sienta a su izquierda.
- Los jugadores repiten el paso anterior con las cartas que acaban de recibir (examinan las cartas, añaden una a su reserva de preselección y pasan el resto) hasta que todas las cartas hayan acabado en una reserva de preselección y ya no queden más por pasar.
- Cuando se hayan preseleccionado todas las cartas de los primeros sobres, se repite el procedimiento con los demás sobres. Durante la preselección del segundo sobre, cada jugador entrega las cartas al jugador que se sienta a su derecha, y no a la izquierda. En la preselección del tercer sobre, cada jugador entrega las cartas al jugador que se sienta a su izquierda.
- Una vez preseleccionadas todas las cartas, cada jugador utiliza las cartas que tenga en su reserva de preselección para diseñar un mazo de juego.

4. Creación de mazos

A. Un mazo de preselección debe contener:

- Exactamente 1 líder
- Exactamente 1 base
- Otras 30 cartas como mínimo (entre unidades, eventos y mejoras)

B. Cada jugador debe usar en su mazo uno de los tres líderes que ha preseleccionado.

C. Cada jugador puede usar en su mazo cualquiera de las bases que ha preseleccionado, o bien cualquier base de rareza común **que pertenezca a la colección apropiada** (puede sacarla de su colección personal o pedirla prestada).

D. No existe límite al número de copias de una misma carta (salvo líderes y bases) que cada jugador puede incluir en su mazo. Si un jugador preselecciona cuatro copias o más de una misma carta, puede incluirlas todas si lo desea.

11. PARTIDAS CON MÁS DE DOS JUGADORES

1. GENERALIDADES

1. Una partida de *Star Wars: Unlimited* puede presentar varios formatos de juego distintos. Cada uno de estos formatos se define por el número de participantes y el método empleado para diseñar los mazos. En esta sección se explican los formatos de multijugador para partidas con más de dos jugadores (normalmente tres o cuatro).
2. En las partidas de multijugador pueden utilizarse mazos diseñados con las reglas de los formatos construidos o limitados. Por ejemplo, cuatro jugadores podrían crear sus mazos siguiendo las reglas del formato premier y luego jugar una partida a cuatro. Por otro lado, tres jugadores podrían realizar un proceso de preselección con nueve sobres de ampliación y echar una partida de tres jugadores con mazos diseñados a partir de sus reservas de preselección.
3. A menos que se especifique otra cosa, todas las reglas del presente documento se aplican a todos los formatos limitados.

2. ESTRUCTURA DE LA PARTIDA

1. Las partidas del formato multijugador se preparan siguiendo el mismo procedimiento que las partidas normales de dos jugadores, con la salvedad de que cada jugador decide en sentido horario si quiere renovar su mano: primero lo decide el jugador activo, luego el siguiente jugador (siguiendo el sentido de las agujas del reloj) decide si renueva su mano, y así sucesivamente.
2. En cuanto a los campos de batalla terrestre y espacial, cada jugador dispone de una parte de cada campo de batalla que abarca su propia zona de juego, en la que cada jugador tiene una parte del campo de batalla terrestre a un lado de la zona de su base y una parte del campo de batalla espacial al otro lado. La parte de un campo de batalla que pertenece a cada jugador se considera una parte del campo de batalla general. Por ejemplo, un jugador podría jugar una unidad terrestre en su parte del campo de batalla terrestre, y más adelante usarla para atacar a una unidad terrestre enemiga situada en la parte del campo de batalla terrestre que pertenece a un adversario.
3. El jugador que empiece una ronda con la iniciativa es el primer jugador activo y realiza la primera acción. Luego el siguiente jugador (en sentido horario) se convierte en el nuevo jugador activo y realiza una acción. La partida prosigue de este modo hasta el final de la fase de acción.
4. Cuando todos los jugadores hayan pasado su turno consecutivamente, la fase de acción se da por concluida.

3. ELIMINACIÓN DE JUGADORES

1. Una vez que la base de un jugador se quede sin PG, ese jugador es eliminado de la partida y ya no puede realizar más acciones. Todas las cartas que le pertenezcan se retiran del juego, y todas las cartas que estén en su zona de juego y pertenezcan a otros jugadores se colocan en las pilas de descartes de sus respectivos propietarios. Las cartas retiradas no se consideran derrotadas ni descartadas, y por tanto no causan la activación de capacidades). Las capacidades activadas de estas cartas que aún estén pendientes de resolverse se ignoran sin más.

A. Las cartas que se retiran del juego cuando un jugador es derrotado no se consideran derrotadas ni tampoco han «abandonado el juego» en lo que respecta a la activación de capacidades. Sin embargo, toda unidad capturada por una unidad que se haya retirado del juego de este modo vuelve a quedar bajo el control de su propietario.
2. Un jugador eliminado no puede volver a la partida, su base no puede curarse y sus componentes de juego no pueden verse afectados por capacidades.
3. Si un jugador eliminado causó un efecto duradero o demorado en un momento previo de la ronda en la que ha sido eliminado, ese efecto permanece activo en la partida y los demás jugadores deben resolverlo por completo en la medida de lo posible.

Por ejemplo, si el jugador eliminado había jugado «Abrir un camino» (SOR 076) en un turno anterior, la unidad que eligiese al resolver esa capacidad seguiría teniendo un -2/-2 para el resto de la fase.
4. Si un jugador eliminado controlaba el indicador de iniciativa, se devuelve este al centro de la zona de partida con la cara «disponible» bocarriba. Cualquier otro jugador podrá tomarlo.

4. ACLARACIONES ADICIONALES

1. No hay reglas que dicten cómo han de conversar los jugadores entre sí durante una partida. Los jugadores pueden debatir con libertad sobre posibles acciones, información pública e información oculta. Ningún acuerdo que puedan pactar será vinculante.
2. En lo que respecta a las capacidades de cartas, el «adversario» de un jugador (en singular) será cualquiera de los demás jugadores que participan en la partida, y sus «adversarios» (en plural) serán todos los demás jugadores que participan en la partida. Incluso aunque un jugador llegue a algún tipo de acuerdo con otro, seguirán siendo «adversarios» en lo que respecta a las capacidades de cartas que afectan a los adversarios. Si una capacidad de carta solamente afecta a un único adversario, quien la haya jugado (si es un evento) o la controle (si es una unidad) decide a qué adversario afecta.

- 3.** Si una capacidad que afecta a múltiples jugadores puede resolverse simultáneamente, se resuelve esa capacidad simultáneamente. En caso contrario, el jugador que controla la carta con la capacidad puede elegir el orden en que cada jugador se verá afectado por la capacidad.

Por ejemplo, el «Gran almirante Thrawn» (SOR 016) posee una capacidad que permite al jugador que lo controla mirar la primera carta del mazo de cada jugador. Esta capacidad no puede resolverse simultáneamente, por lo que el jugador que controla a Thrawn decide el orden en que mirará esas cartas. No es preciso que mire las cartas en un orden específico.
- 4.** Una unidad con la palabra clave **CENTINELA** solo evita que las unidades presentes en el mismo campo de batalla ataquen la base o las unidades sin **CENTINELA** del jugador que la controla. Esto no impide que las unidades de un adversario ataquen las bases o unidades sin **CENTINELA** de otro adversario.
- 5.** Durante un ataque, si el jugador defensor pierde el control del defensor porque se lo arrebató otro jugador que no es el atacante, el ataque continúa y el jugador que controla ahora al defensor se convierte en el nuevo jugador defensor.

12. TWIN SUNS (FORMATO DE MULTIJUGADOR)

1. GENERALIDADES

1. *Twin Suns* (soles gemelos) es un formato especial de multijugador con reglas únicas, indicadores exclusivos y distintos requisitos para la creación de mazos. En este formato, el mazo de cada jugador tiene dos líderes en vez de uno, y cada mazo solamente puede contener una copia de cada carta.
2. A menos que se especifique otra cosa, todas las reglas de las partidas con más de dos jugadores se aplican igualmente al formato de *Twin Suns*.

2. DISEÑO DE MAZOS

1. El formato de *Twin Suns* utiliza reglas únicas para la creación de mazos que permiten a los jugadores incluir más de un líder en ellos.
 - A. Todo mazo de *Twin Suns* debe incluir:
 - Exactamente 2 líderes distintos; estos líderes deben tener en común el aspecto  o el aspecto .
 - Exactamente 1 base.
 - Otras 50 cartas como mínimo (entre unidades, eventos y mejoras).
2. Ningún jugador puede tener más de una copia de cada carta en su mazo a no ser que se especifique lo contrario. Este límite se aplica tanto a los líderes como a las unidades, eventos y mejoras.
 - A. Aunque el mazo de un jugador no puede empezar la partida con más de una copia de cada carta, sí está permitido controlar mediante efectos de juego múltiples copias de una misma carta que no sea única.

3. DOS LÍDERES

1. El mazo de cada jugador debe contener dos líderes, y cuyas caras bocarriba al inicio de la partida no pueden tener al mismo tiempo los iconos de aspecto  y . Ambos líderes pueden tener el mismo nombre, pero no deben ser copias idénticas, pues de lo contrario quebrantarían la regla de las cartas únicas.
2. Ambos líderes aportan sus iconos de aspecto al mazo del jugador.
3. Los líderes de un jugador pueden agotarse, desplegarse y derrotarse por separado. Un jugador puede tener sus dos líderes desplegados al mismo tiempo.

4. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. El procedimiento para preparar una partida de *Twin Suns* es el mismo que para una partida con más de dos jugadores ([Véase 11. Partidas con más de dos jugadores](#)), pero con dos ajustes:
 - A. Durante el paso 2, cada jugador pone en juego sus dos líderes debajo de su base, con las caras de líder bocarriba.
 - B. Durante el paso 3, después de entregar el indicador de iniciativa al jugador inicial, se colocan los nuevos indicadores de explosión y plan en el centro de la zona de partida, al alcance de todos los jugadores. Su uso se explica a continuación.

5. INDICADORES

1. Las partidas de *Twin Suns* requieren el uso de dos indicadores adicionales: el indicador de explosión y el indicador de plan. Estos indicadores son similares al de iniciativa en tanto que un jugador puede utilizar su acción del turno para tomar el control de uno de ellos, lo que supone igualmente el final de sus intervenciones en la ronda actual.
2. Tanto el indicador de explosión como el de plan tienen un efecto adicional que se aplica cuando se toman. Este efecto se resuelve inmediatamente al tomar el indicador.
 - A. Cuando un jugador toma el indicador de explosión, inflige 1 de daño a la base de cada adversario.
 - B. Cuando un jugador toma el indicador de plan, roba 1 carta de su mazo y luego coloca 1 carta de su mano en la parte inferior de su mazo (puede ser la carta que acaba de robar).

3. En partidas de multijugador, la acción de tomar la iniciativa se sustituye por la acción de tomar un indicador disponible. Cuando un jugador realiza esta acción, toma el control de un indicador cualquiera que no haya tomado nadie aún (iniciativa, explosión o plan) y le da la vuelta para dejar bocarriba su cara de «tomado». Se considera que el jugador ha «pasado» su turno, y debe «pasar» en todos los turnos subsiguientes de la ronda actual, aunque todavía deberá resolver las capacidades activadas de las cartas que controle durante esa ronda. Un jugador solo puede realizar esta acción si no ha tomado ningún indicador en esa ronda.
4. Un jugador no puede tomar más de un indicador en una misma ronda; no obstante, sí puede controlar más de un indicador a la vez, por ejemplo si había tomado la iniciativa en una ronda previa y en esta decide tomar un indicador diferente.
5. Al comienzo de la fase de reagrupamiento, los indicadores de explosión y plan se devuelven al centro de la zona de partida, con la cara «disponible» bocarriba.

6. FASE DE ACCIÓN

1. Los jugadores pueden realizar una de las siguientes acciones durante cada uno de sus turnos: jugar una carta, atacar con una unidad, usar una capacidad de acción o tomar un indicador disponible (una vez por cada jugador y ronda).
 - A. Los jugadores no pueden realizar la acción de pasar el turno (disponible en otros formatos) en lugar de realizar una acción diferente. En el formato de *Twin Suns*, los jugadores solamente pueden pasar si no queda ningún indicador disponible para tomar, y deberán pasar si han tomado un indicador en algún momento previo de la ronda.
 - B. Una vez que un jugador ha tomado un indicador, ese jugador ya no puede realizar más acciones en esa fase y deberá pasar cada vez que le llegue el turno de hacerlo. Un jugador no puede tomar un indicador si ya ha tomado alguno en la fase actual, o si todos los indicadores se han tomado ya en la fase actual.
 - C. Es preciso señalar que, en una partida con tres jugadores, el tercer jugador no tendrá más remedio que tomar el último indicador, dando así por finalizada la fase. En partidas con cuatro jugadores, una vez que se haya tomado los tres indicadores, el último jugador podrá pasar para finalizar la fase cuando no pueda o prefiera no realizar ninguna otra acción.
2. Cuando un jugador elimina de la partida a otro jugador (por ejemplo, siendo el último en dañar la base del jugador eliminado), ese jugador cura 5 de daño a su propia base después de resolver la eliminación del jugador, tal y como se explica en 11.3. Si un jugador se elimina a sí mismo por efecto de una capacidad, no se cura la base de ningún jugador de este modo.

7. FIN DE LA PARTIDA

1. Cuando uno de los jugadores sea eliminado, la partida finalizará una vez concluida la fase actual. El jugador cuya base tenga más PG restantes al final de la fase actual gana la partida.
2. Al final de la fase, todas las capacidades del tipo «para esta fase» o «hasta el final de la fase» expiran igualmente, y los jugadores aún deberán resolver todas las capacidades que se activen «al final de la fase».
3. Si se produce un empate porque varios jugadores tienen la misma cantidad de PG restantes en sus bases al final de la partida, todos los jugadores empatados comparten la victoria.

13. ÍNDICE TEMÁTICO/GLOSARIO

Este índice alfabético que hace las veces de glosario del juego ofrece breves resúmenes de términos que aparecen en este documento de reglas. Para saber más sobre su uso y aclarar posibles dudas, consulta el epígrafe enlazado al final de cada entrada. La única función de este índice consiste en servir como referencia rápida; las explicaciones de las reglas que se dan en las secciones previas del documento tienen preferencia sobre las reglas abreviadas de este glosario.

ABANDONAR EL JUEGO

Una carta abandona el juego cuando se traslada desde una zona que está en juego hasta otra zona situada fuera del juego (por ejemplo, cuando una unidad es derrotada y se traslada a la pila de descartes de su propietario), o cuando se pone bocabajo. [Véase 8.13. Abandonar el juego](#)

ACCIÓN ÉPICA

Una **acción épica** es un tipo de capacidad de acción que solo puede resolverse una vez por partida. [Véase 7.2.4. para saber más sobre las acciones épicas](#)

ACCIÓN SUBORDINADA

Una acción subordinada tiene lugar cuando la resolución de una capacidad hace que el jugador realice un tipo de acción específico; esto se denomina «acción subordinada». Toda capacidad que se activase antes de la activación de una acción subordinada debe suspenderse temporalmente hasta que termine de resolverse esa acción subordinada. Toda capacidad que se activase durante o a consecuencia de una acción subordinada se resuelve en el momento apropiado de la secuencia de esa acción. [Véase 7.6.12. Capacidades y acciones subordinadas](#)

ACTIVACIONES SIMULTÁNEAS (UN JUGADOR)

Si un jugador debe resolver múltiples capacidades que se activan a la vez, puede resolverlas en el orden que quiera. [Véase 7.6.9. para saber más sobre las activaciones simultáneas](#)

ACTIVACIONES SIMULTÁNEAS (VARIOS JUGADORES)

Si varios jugadores deben resolver múltiples capacidades que se activan a la vez, el jugador activo elige un orden de jugadores y luego cada jugador resuelve todas sus capacidades en el orden que prefiera cuando le toque. [Véase 7.6.10. para saber más sobre las activaciones simultáneas](#)

ADVERSARIO

El adversario de un jugador es toda persona adicional que participe en la partida. [Véase 1.4. Jugadores, jugador activo](#)

AGOTADA

Una carta está agotada cuando se ha puesto de lado (es decir, se ha girado 90°). Algunas capacidades de cartas requieren que una carta se agote a sí misma; esto se indica mediante el icono . [Véase 1.5.4. Preparada y agotada](#)

AL ATACAR

Algunas capacidades activadas se identifican mediante el encabezado «**Al atacar**» seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Estas capacidades se resuelven cuando la unidad que las posee efectúa un ataque, después de haberse elegido al defensor pero antes de que las unidades inflijan daño de combate. [Véase 7.6.15. Al atacar](#)

ALIADO

Una carta controlada por un jugador se considera «aliada» de ese jugador. [Véase 1.5.3. Aliado y enemigo](#)

APARTAR

Una carta apartada no se considera presente en ninguna zona. [Véase 4.11. Apartada/En ninguna zona](#)

ASPECTO

Los aspectos son iconos de colores impresos en una carta que representan las distintas filosofías o motivaciones que dicha carta personifica. Los seis aspectos del juego son Vigilancia , Mando , Agresividad , Astucia , Maldad  y Heroísmo . [Véase 1.5.6. Aspectos](#)

ATACANTE

Un atacante es una unidad que ha sido elegida para efectuar un ataque. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

ATACAR CON UNA UNIDAD

Como acción o por medio de ciertas capacidades, un jugador puede atacar con una unidad agotando una unidad que controle para que sea el «atacante» y escogiendo al objetivo del ataque, que puede ser un «defensor» o la base del adversario. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

ATRIBUTO

Un atributo es una parte del contenido de una carta. Los atributos incluyen el nombre, subtítulo, tipo, campo de batalla, coste, aspecto(s), Poder, modificador al Poder, PG, modificador a los PG, rasgo(s) y recuadro de texto de una carta. Los atributos de una carta pueden verse modificados por mejoras y capacidades. [Véase 8.3. Atributo](#)

BARAJAR

«Barajar» un mazo significa mezclar sus cartas aleatoriamente. Los jugadores barajan sus mazos durante la preparación de la partida y también cada vez que busquen en el mazo entero. [Véase 5.2. Preparación y comienzo de la partida](#) y [8.27. Buscar](#)

BASE

Todo mazo contiene 1 base, que representa un lugar de la galaxia de *Star Wars*. Si la base de un jugador es derrotada, ese jugador pierde la partida. [Véase 3.2. Base](#)

BUSCAR

Cuando una capacidad indica a un jugador que «busque» en su mazo, ese jugador ha de examinar un número determinado de cartas de su mazo (o el mazo entero) en busca de una o varias cartas con el atributo especificado. La capacidad concretará qué debe hacer el jugador con las cartas que ha elegido. También puede optar por resolver la capacidad como si no hubiese encontrado ninguna carta apropiada. [Véase 8.27. Buscar](#)

CAMPO DE BATALLA

Hay dos campos de batalla en el juego: el campo de batalla terrestre y el campo de batalla espacial. Cada campo de batalla es una zona individual común a todos los jugadores. El tipo de campo de batalla al que pertenece una unidad determina en cuál de ellos debe jugarse. [Véase 4.3. Campo de batalla terrestre](#) y [4.4. Campo de batalla espacial](#)

CAMPO DE BATALLA ESPACIAL

El campo de batalla espacial es una zona común para todos los jugadores. Las unidades espaciales se juegan en esta zona. [Véase 4.4. Campo de batalla espacial](#)

CAMPO DE BATALLA TERRESTRE

El campo de batalla terrestre es una zona común para todos los jugadores. Las unidades terrestres se juegan en esta zona. [Véase 4.3. Campo de batalla terrestre](#)

CAPACIDAD

Una capacidad es un enunciado de texto especial de una carta que explica cómo puede afectar esa carta al estado de la partida. En el recuadro de texto de una carta puede haber impresas una o varias capacidades, y también pueden ganarse por efecto de otras cartas que estén en juego. Las capacidades deben resolverse siempre por completo hasta donde sea posible. [Véase 1.3.2. Reglas de oro](#) y [1.6. Capacidades](#)

CAPACIDAD ACTIVADA

Las capacidades activadas tienen un encabezado en negrita que define su condición de activación, usando normalmente las palabras «al» o «cuando», seguido de dos puntos y el enunciado que describe su efecto. Una capacidad activada debe resolverse una vez que se cumpla su condición de activación, a menos que en su enunciado se utilice la expresión «puedes». Una vez activadas, estas capacidades deben resolverse en la primera oportunidad que se presente. [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

CAPACIDAD CONSTANTE

Una capacidad constante permanece siempre en vigor mientras esté en juego la carta que la contiene, independientemente de que dicha carta esté preparada o agotada. Es posible que una capacidad constante requiera que se cumpla algún tipo de condición para poder afectar al estado de la partida. [Véase 7.3. Capacidades constantes](#)

CAPACIDAD DE ACCIÓN

Una capacidad de acción es una capacidad cuyo enunciado va precedido del encabezado «**Acción**». La mayoría de las capacidades de acción tienen un coste entre corchetes que debe pagarse para poder utilizarse. Usar una capacidad de acción es una de las acciones que puede realizar un jugador durante su turno. [Véase 7.2. Capacidades de acción](#)

CAPACIDAD DE EVENTO

Una capacidad de evento es una capacidad que se encuentra en el recuadro de texto de una carta de evento. [Véase 7.4. Capacidades de evento](#)

CAPACIDAD SUBORDINADA

Una capacidad subordinada tiene lugar cuando se resuelve una capacidad activada que causa la activación de otra capacidad distinta; esta nueva capacidad se denomina «capacidad subordinada». Toda capacidad que se activase antes de la activación de una capacidad subordinada debe suspenderse temporalmente hasta que termine de resolverse esa capacidad subordinada. [Véase 7.6.12. Capacidades y acciones subordinadas](#)

CAPTURAR

Cuando una unidad captura a otra, la unidad capturada se retira del juego y se sitúa bocabajo debajo de la unidad que la ha capturado, que a partir de ese momento la está custodiando. La unidad capturada es rescatada cuando la unidad que la custodia es retirada del juego. [Véase 8.34. Capturar](#)

CENTINELA

Una unidad con la palabra clave **CENTINELA** impide que las unidades enemigas que están en su mismo campo de batalla ataquen la base o las unidades sin **CENTINELA** controladas por el jugador que la controla. Las unidades enemigas que poseen la palabra clave **SABOTAJE** ignoran la palabra clave **CENTINELA** al atacar. [Véase 7.5.5. Centinela](#)

COMPLETAR UN ATAQUE

Las capacidades cuya condición de activación es «**Cuando esta unidad complete un ataque**» se activan durante el paso 3 de un ataque. La unidad que posee la capacidad debe sobrevivir al ataque para que la capacidad pueda activarse. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

CONDICIÓN DE ACTIVACIÓN

Una condición de activación es un suceso del juego que provoca la resolución de una capacidad activada. Las condiciones de activación de las capacidades activadas figuran en los enunciados como un encabezado en negrita, por ejemplo «**Cuando se juegue**», «**Cuando se derrote**» o «**Al atacar**». [Véase 7.6. Capacidades activadas](#)

CONTRABANDO

CONTRABANDO es una capacidad que permite a un jugador jugar una carta desde su zona de recursos pagando el coste de la capacidad de **CONTRABANDO**. El lugar de esa carta en la zona de recursos se sustituye con la primera carta del mazo del jugador, que entra en juego agotada. Un recurso se puede agotar para pagar su propio coste de **CONTRABANDO**. [Véase 7.5.14. Contrabando](#)

CONTROL, CONTROLAR

Un jugador controla todas las cartas que ha jugado o puesto en juego, a menos que otro jugador utilice una capacidad para tomar el control de dicha carta. El control de una carta es constante; si un jugador toma el control de una carta, sigue controlándola hasta que se especifique lo contrario. [Véase 1.5.2. Propiedad y control](#) y [8.28. Tomar el control](#)

COPIA

Una carta es una copia de otra carta si ambas tienen los mismos atributos impresos. [Véase 8.6. Copia](#)

COSTE

El coste de una carta indica la cantidad de recursos que deben gastarse para jugarla. [Véase 1.8. Coste](#)

COSTE ADICIONAL

Algunas capacidades añaden un coste adicional para jugar una carta, aplicándole un coste que no son recursos. Para poder jugar dicha carta, un jugador debe pagar tanto su coste en recursos como cualquier otro coste adicional que se le haya aplicado. [Véase 1.8.8. para saber más sobre los costes adicionales](#)

CREACIÓN DE MAZOS

Las reglas para la creación de mazos varían en función del formato al que vaya a jugarse. [Véase 9.2. Formato premier](#), [10.2. Formato de mazo cerrado](#), [10.3. Formato de preselección](#) y [12.2. Diseño de mazos \(Twin Suns\)](#)

CUANDO SE DERROTE

Las capacidades con el encabezado «**Cuando se derrote**» son capacidades activadas que se resuelven cuando se derrota la carta que las contiene, después de que dicha carta se coloque en la pila de descartes de su propietario. Estas capacidades las resuelve el jugador que controlaba la carta antes de que abandonase el juego. [Véase 7.6.4. Cuando se derrote](#)

CUANDO SE JUEGUE

Las capacidades con el encabezado «**Cuando se juegue**» son capacidades activadas que se resuelven cuando se juega la carta que las contiene, después de pagar su coste y ponerla en juego. [Véase 7.6.13. Cuando se juegue](#)

CURAR

Cuando una capacidad o efecto cura una cantidad de daño a una carta, se retiran de la carta esa misma cantidad de indicadores de daño. [Véase 1.9. Daño](#)

DAÑO

Las cartas que tienen puntuaciones de PG pueden sufrir los daños infligidos por ataques y capacidades. El daño infligido se representa mediante indicadores de daño. [Véase 1.9. Daño](#)

DAÑO DE COMBATE

El «daño de combate» es todo aquel que se inflige durante el segundo paso de un ataque. Se considera daño de combate tanto el infligido por un atacante a un defensor o base como el que inflige un defensor a un atacante. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

DAÑO INDIRECTO

Cuando a un jugador se le inflige cualquier cantidad de daño indirecto, dicho jugador asigna esa cantidad de daño entre sus unidades y su base. El daño indirecto es inevitable, por lo que no se ve afectado por efectos que eviten el daño, como las fichas de Escudo. Un jugador no puede asignar más daño indirecto a una unidad que sus PG restantes. [Véase 8.36. Daño indirecto](#)

DAÑO INEVITABLE

Si el daño es inevitable, se ignoran los efectos que evitan el daño, como las fichas de Escudo o capacidades que especifican que una unidad «no puede ser dañada». [Véase 1.9.13 para saber más sobre el daño inevitable](#)

DAÑO SOBRANTE

Se entiende como «daño sobrante» todo aquel que se inflige a una unidad por encima del necesario para derrotarla. [Véase 1.9.11. para saber más sobre el daño sobrante](#)

DAR/RECIBIR

Muchas capacidades «dan» a las unidades una ficha o un modificador al Poder o los PG, o bien indican que una unidad «recibe» dicho modificador. [Véase 3.7. Ficha y 8.16. Modificadores](#)

«DEBE»

Si una capacidad de carta estipula que un efecto «debe» suceder o que se «debe» tomar una decisión específica, el jugador ha de resolver forzosamente la capacidad tal y como se especifique, en la medida de lo posible. [Véase 8.17. «Debe»](#)

DEFENSOR

Un defensor es una unidad que participa en un combate siendo atacada. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

DERROTA

Una carta es derrotada cuando abandona el juego, ya sea porque no le quedan PG o porque alguna capacidad la derrota directamente. [Véase 1.5.5. Derrota de cartas](#)

DESCARTAR

Descartar una carta significa trasladarla a la pila de descartes de su propietario desde otra zona, normalmente la mano o el mazo de un jugador. [Véase 1.14. Descartar una carta](#)

DESPLEGAR

Para desplegar un líder, se le da la vuelta para poner bocarriba su cara de unidad líder, se prepara y se traslada desde la zona de la base hasta el campo de batalla terrestre. Un líder desplegado puede atacar, ser atacado y usar las capacidades que tenga en su cara de unidad líder. [Véase 3.4. Líder](#)

DEVOLVER

Algunas capacidades de cartas «devuelven» un tipo de carta específico a la mano de su propietario. En circunstancias normales, solamente pueden devolverse de este modo cartas que estén en juego; para que se devuelvan cartas desde zonas situadas fuera del juego, el enunciado de la capacidad debe indicarlo expresamente. [Véase 8.25. Devolver](#)

EFFECTO

Un efecto es la parte de una capacidad ajena al coste que tiene potencial para cambiar el estado de la partida. Algunos efectos se resuelven con independencia de la capacidad que los genera o sustituyen la resolución habitual de la capacidad que los genera. [Véase 7.7. Efectos](#)

EFFECTO DE SUSTITUCIÓN

Un efecto de sustitución tiene lugar cuando la resolución normal de una condición de activación o capacidad se ve reemplazada por una resolución alternativa. Esta nueva resolución es el «efecto de sustitución». [Véase 7.7.5. Efectos de sustitución](#)

EFECTO DEMORADO

Un efecto demorado se genera cuando una capacidad de carta indica un momento posterior o una condición futura que pueda darse junto con un efecto que se producirá llegado ese momento. Una vez creado, un efecto demorado se resolverá cuando se produzca el momento o la condición estipulados, incluso aunque la capacidad que generase el efecto estuviese en una carta que ya ha abandonado el juego. [Véase 7.7.4. Efecto demorado](#)

EFECTO DURADERO

Un efecto duradero es una parte de una capacidad que afecta a la partida durante un periodo de tiempo específico. La mayoría de los efectos duraderos utilizan expresiones como «para esta fase» o «para este ataque». [Véase 7.7.3. Efecto duradero](#)

ELEGIR

Cuando una capacidad permite a un jugador «elegir» algún elemento del juego, debe elegirse un elemento que se corresponda con el criterio especificado por la capacidad. Cuando una capacidad de evento permite a un jugador «elegir» una opción de una lista, debe elegirse una opción diferente cada vez. [Véase 8.5. Elegir](#)

EMBOSCADA

Después de que se juegue una unidad provista de la palabra clave **EMBOSCADA**, el jugador que la controla puede prepararla y utilizarla para atacar a una unidad enemiga. [Véase 7.5.6. Emboscada](#)

EN JUEGO

Las cartas que están en el campo de batalla terrestre, el campo de batalla espacial, las zonas de las bases y las zonas de recursos se consideran «en juego». Por defecto, las cartas que están en juego tienen el potencial para afectar al estado de la partida mediante el uso de sus capacidades, su Poder y su PG. [Véase 4.9. En juego y fuera del juego](#)

EN VEZ DE ESO

Una capacidad que utiliza la expresión «en vez de eso» indica un efecto de sustitución por el cual la resolución habitual de una condición de activación o capacidad se ve reemplazada por una resolución alternativa. [Véase 7.7.5. Efectos de sustitución](#)

ENEMIGO

Una carta controlada por un adversario de un jugador se considera una carta «enemiga» de ese jugador. [Véase 1.5.3. Aliado y enemigo](#)

ENTRAR EN JUEGO

Una carta entra en juego cuando se traslada desde una zona situada fuera del juego hasta una zona que está en juego (por ejemplo, cuando se juega una unidad desde la mano de un jugador y se coloca en el campo de batalla terrestre), o cuando se pone bocarriba. [Véase 8.8. Entrar en juego](#)

ESCUDADO

Cuando una unidad provista de la palabra clave **ESCUDADO** se juega o es desplegada, se le da una ficha de Escudo. [Véase 7.5.7. Escudado](#)

ESTADO DE LA PARTIDA

El «estado de la partida» se refiere a la zona que ocupa actualmente cada carta, el jugador que la controla, sus atributos y su estado; el jugador que controla el indicador de iniciativa y el estado del mismo; la naturaleza de toda información pública y oculta para los jugadores; y el estado de todos los efectos duraderos y demorados que estén activos. Toda acción, capacidad o pago de coste que cambie alguno de estos elementos ha cambiado el estado de la partida. Un jugador debe cambiar el estado de la partida cuando realiza una acción que no sea pasar. [Véase 1.16. Estado de la partida](#)

EVENTO

Un evento es un tipo de carta. Cuando se juega un evento, se coloca en la pila de descartes de su propietario y luego se resuelve la capacidad de ese evento. [Véase 3.3. Evento](#)

EVITAR (DAÑO)

Si una capacidad evita que se inflija daño a una unidad o base, no se coloca ningún indicador de daño sobre esa unidad o base. Se considera que no se ha infligido ningún daño a esa unidad o base; esto significa que no pueden activarse las capacidades que se activan cuando se inflige daño. [Véase 8.21. Evitar \(daño\)](#)

FASE

Una ronda consta de dos fases: una fase de acción y una fase de reagrupamiento. [Véase 5.4. Fase de acción](#) y [5.5. Fase de reagrupamiento](#)

FASE DE ACCIÓN

Cada ronda de juego consta de dos fases: una fase de acción y una fase de reagrupamiento. Durante una fase de acción, los jugadores se van turnando para realizar acciones. [Véase 5.4. Fase de acción](#)

FASE DE REAGRUPAMIENTO

Cada ronda de juego consta de dos fases: una fase de acción y una fase de reagrupamiento. Durante una fase de reagrupamiento, los jugadores roban cartas, convierten cartas en recursos y preparan las cartas agotadas. [Véase 5.5. Fase de reagrupamiento](#)

FICHA

Una ficha es un tipo de carta que se aparta al principio de la partida y se pone en juego mediante capacidades específicas. Si una ficha abandona el juego por cualquier motivo, se vuelve a apartar a un lado. [Véase 3.7. Ficha](#)

FICHA DE ESCUDO

Una ficha de Escudo es un tipo de ficha de mejora. Cuando una unidad que tenga vinculada una o varias fichas de Escudo vaya a sufrir daño, en vez de eso se derrota una de sus fichas de Escudo. [Véase 3.7. Ficha](#)

FICHA DE EXPERIENCIA

Una ficha de Experiencia es un tipo de ficha de mejora que otorga a una unidad +1 de Poder y +1 PG. [Véase 3.7. Ficha](#)

FORMIDABLE

Cuando un atacante que posee la palabra clave **FORMIDABLE** inflige daño de combate a un defensor, el jugador que lo controla inflige todo el daño sobrante a la base del jugador defensor. [Véase 7.5.8. Formidable](#)

FUERA DEL JUEGO

Las cartas que están en mazos, manos y pilas de descarte se consideran «fuera del juego». Por defecto, las cartas que están fuera del juego no tienen el potencial para afectar al estado de la partida mediante el uso de sus capacidades, su Poder y su PG; una capacidad debe declarar expresamente que afecta a la partida estando fuera del juego, o ser un tipo de capacidad que pueda hacerlo. [Véase 4.9. En juego y fuera del juego](#)

«GRATIS»

Si una capacidad hace que se juegue una carta «gratis», se ignoran todos los modificadores aplicados al coste de esa carta (incluida la penalización por aspecto) y no se paga ningún recurso para jugar la carta. Aun así, el jugador sigue teniendo que pagar todos los costes adicionales pertinentes que no sean recursos. [Véase 1.8.5. para saber más sobre el significado de «gratis»](#)

HASTA X

Al resolver una capacidad que utilice la expresión «hasta X» (siendo X una cifra), el jugador elige cualquier número comprendido entre 0 y X para resolver la capacidad. [Véase 8.31. Hasta X](#)

IGNORAR

Si un jugador recibe instrucciones para «ignorar» una palabra clave, trata la capacidad de esa palabra clave como si estuviese inactiva tal y como especifique el efecto «ignorar». Si un jugador recibe instrucciones para «ignorar» la penalización por aspecto de una carta, paga el coste de esa carta sin tener en cuenta los iconos de aspecto de esa carta que no sean los aportados por el líder y la base del jugador. [Véase 8.11. Ignorar](#)

IMPRESO

«Impreso» es una expresión que se utiliza en los enunciados de reglas para aludir a un atributo que está impreso físicamente en una carta, a fin de diferenciar ese atributo de los modificadores, capacidades y efectos que se apliquen a la carta. Se trata de una expresión utilizada para aclarar reglas, como por ejemplo cuando se explican los pasos de la modificación del coste de una carta. [Véase 8.22. Impreso](#)

INCURSIÓN

Cuando una unidad provista de la palabra clave **INCURSIÓN** ataca, recibe tanto Poder adicional como la cifra que acompaña a la palabra **INCURSIÓN**. [Véase 7.5.9. Incursión](#)

INDICADOR DE EXPLOSIÓN

El indicador de explosión es un indicador especial que se añade en el formato de juego *Twin Suns* y sirve para concluir la participación de un jugador en la ronda actual. Cuando un jugador toma el indicador de explosión, inflige inmediatamente 1 de daño a la base de cada adversario. [Véase 12.5. Indicadores](#)

INDICADOR DE PLAN

El indicador de plan es un indicador especial que se añade en el formato de juego *Twin Suns* y sirve para concluir la participación de un jugador en la ronda actual. Cuando un jugador toma el indicador de plan, roba inmediatamente 1 carta de su mazo y luego coloca 1 carta de su mano en la parte inferior de su mazo. [Véase 12.5. Indicadores](#)

INFORMACIÓN OCULTA

La información oculta hace referencia a las cartas que no pueden ser examinadas en determinados momentos o por jugadores concretos. El contenido de una carta puede ser información oculta para un jugador pero no para otro. [Véase 1.17. Información pública y oculta](#)

INFORMACIÓN PÚBLICA

La información pública hace referencia a las cartas que pueden ser examinadas por cualquier jugador en cualquier momento. [Véase 1.17. Información pública y oculta](#)

INICIATIVA, INDICADOR DE INICIATIVA

La iniciativa es un concepto de juego que se representa con el indicador de iniciativa. El jugador que controla este indicador es el primer jugador activo de la ronda y realiza la primera acción. Durante su turno, un jugador puede realizar la acción de tomar la iniciativa para garantizar que actuará en primer lugar durante la ronda siguiente. [Véase 1.15.5. Tomar la iniciativa](#)

JUGADOR

Un jugador es una persona que participa en el juego. [Véase 1.4. Jugadores, jugador activo](#)

JUGADOR ACTIVO

El jugador activo es el que está resolviendo actualmente una acción. Los jugadores se van turnando de manera alternativa para asumir el papel de jugador activo durante la fase de acción. [Véase 1.4. Jugadores, jugador activo](#)

JUGADOR DEFENSOR

Un jugador defensor es el que controla una unidad o base que está siendo atacada. [Véase 6.3. Atacar con una unidad](#)

JUGAR UNA CARTA

Para jugar una carta, un jugador selecciona una carta de su mano, paga tantos recursos como su coste y luego la pone en juego (si es una unidad o mejora) o bien la coloca en su pila de descartes y resuelve su capacidad (si es un evento). [Véase 6.2. Jugar una carta](#)

LÍDER

Un líder es una carta de doble cara que representa a un personaje característico de la galaxia de *Star Wars*. Todos los mazos contienen 1 líder. Cada líder empieza la partida en la zona de la base de su propietario, y la mayoría pueden desplegarse como unidades durante el transcurso de la partida. [Véase 3.4. Líder](#)

«LUEGO»

Si en el enunciado de una capacidad se usa la expresión «luego», la parte del enunciado que precede a esta expresión debe resolverse por completo en la medida de lo posible antes de que pueda resolverse la parte del enunciado que sigue al «luego». [Véase 8.29. Luego](#)

MANO

La mano de cada jugador es una zona individual. Un jugador puede tener cualquier número de cartas en su mano. [Véase 4.7. Mano](#)

MAZO

El mazo de un jugador es el conjunto de cartas que utiliza para jugar al juego. El mazo de cada jugador es una zona individual. [Véase 1.2. Mazo](#)

MEJORA

Una mejora es un tipo de carta que se vincula a una unidad. Una mejora solo se puede jugar si hay en juego una unidad a la que pueda vincularse. Las mejoras modifican los atributos de la unidad vinculada o le proporcionan capacidades nuevas. [Véase 3.6. Mejora](#)

MIRAR

Cuando un jugador tiene que «mirar» las cartas que hay en una zona específica, ha de recoger esas cartas y examinarlas sin dejar que los demás jugadores las vean. El jugador no puede alterar el orden de esas cartas. Una vez vistas, las cartas se devuelven a la zona en el mismo orden y con la misma orientación (bocarriba o bocabajo) que tenían previamente. [Véase 8.14. Mirar](#)

MODIFICADOR

Se entiende por «modificador» un cambio en un valor impreso de una carta, causado por la aplicación de una capacidad a dicha carta o a la presencia de una mejora vinculada a esa carta. Cuando se aplica un modificador a un valor impreso, crea un valor modificado que se utiliza a su vez cuando se resuelven capacidades o acciones que dependan de ese valor. [Véase 8.16. Modificadores](#)

MODIFICADOR A LOS PG

Un modificador a los PG es un atributo que modifica la puntuación de PG de la unidad vinculada en tantos puntos como su valor impreso. Solamente las mejoras tienen un modificador a los PG. [Véase 2.11. Modificador a los PG](#)

MODIFICADOR AL PODER

Un modificador al Poder es un atributo que modifica la puntuación de Poder de la unidad vinculada en tantos puntos como su valor impreso. Solamente las mejoras tienen un modificador al Poder. [Véase 2.9. Modificador al Poder](#)

MOSTRAR

Mostrar una carta significa enseñar el anverso de la misma a todos los jugadores. Ciertas capacidades pueden hacer que un jugador muestre cartas de su mazo, su mano o su zona de recursos. [Véase 8.26. Mostrar](#)

MOVER

Si una capacidad indica a un jugador que «mueva» una carta a un campo de batalla, coloca dicha carta en ese campo de batalla como unidad, manteniendo sus mejoras, daño y estado. [Véase 8.37 Mover](#)

«NO PUEDE»

Si se usa la expresión «no puede» en el enunciado de una capacidad o regla, anula los permisos. Si una capacidad que usa la expresión «puede» contradice directamente otra capacidad que usa la expresión «no puede», siempre se dará preferencia a la segunda. [Véase 1.3.3. para saber más sobre la prioridad de restricciones sobre permisos](#) y [8.4. «Poder» contra «no poder»](#)

NOMBRAR UNA CARTA

Si una capacidad solicita que un jugador «nombre una carta», ese jugador ha de citar claramente el nombre de cualquier carta de *Star Wars: Unlimited* (por ejemplo, diciendo su nombre en voz alta) y aplicar el resto de la capacidad a todas las cartas del juego que tengan ese nombre. Estas capacidades no tienen en cuenta los subtítulos; el jugador no tiene por qué especificar ningún subtítulo al nombrar una carta. [Véase 8.18. Nombrar una carta](#)

NOMBRE

El nombre de una carta se encuentra en la parte superior. Una capacidad puede hacer referencia al nombre de una carta o requerir que un jugador nombre una carta. [Véase 2.2. Nombre](#)

OTRO

Una carta con una capacidad que utilice la palabra «otro» (independientemente del género y el número) no puede aplicarse los efectos de esa capacidad a sí misma. Además, el enunciado de una capacidad puede usar la palabra «otro» para separar la primera carta a la que afecte de otra carta distinta a la que también afecte. [Véase 8.19. Otro](#)

PALABRA CLAVE

Una palabra clave es una capacidad de carta escrita con letra roja y en negrita que tiene asociadas reglas específicas. [Véase 7.5. Palabras clave](#)

PARA ESTE ATAQUE. PARA ESTA FASE

Las capacidades que especifican una duración, como por ejemplo «para este ataque» o «para esta fase», se denominan efectos duraderos. Los efectos duraderos solo afectan a la partida durante el periodo de tiempo estipulado. [Véase 7.7.3. Efectos duraderos](#)

PASAR

Cuando un jugador pasa, se considera que no ha hecho nada durante su acción. [Véase 1.15.6. Pasar](#)

PENALIZACIÓN POR ASPECTO

Cuando se juega una carta con uno o varios iconos de aspecto más que los aportados por el líder y la base, se incurre en la penalización por aspecto y hay que pagar 2 recursos por cada icono que falte. [Véase 8.1. Penalización por aspecto](#)

PERDER (UNA CAPACIDAD)

Ciertas capacidades pueden hacer que una carta pierda alguna o todas sus capacidades, incluidas palabras clave específicas. [Véase 8.15. Perder](#)

PERMISOS (CONTRA RESTRICCIONES)

En caso de que se produzca algún conflicto entre una capacidad restrictiva y una capacidad permisiva, siempre tendrá preferencia la restricción. [Véase 1.3.3. para saber más sobre conflictos entre permisos y restricciones](#)

PG

PG (abreviatura de «puntos de golpe») es un atributo que indica la cantidad de daño que puede acumular una carta antes de ser derrotada. Tanto unidades como bases tienen PG. [Véase 1.11. PG \(puntos de golpe\)](#)

PG RESTANTES

Los PG restantes de una unidad se calculan restando el daño que tiene acumulado de su puntuación de PG. Si los PG restantes de una unidad son 0 o menos, esa unidad es derrotada. [Véase 1.11. PG \(puntos de golpe\)](#)

PILA DE DESCARTES

Cada jugador tiene una pila de descartes, y cada pila de descartes es una zona individual. Los eventos jugados, las unidades derrotadas (salvo los líderes), las mejoras derrotadas y las cartas descartadas se colocan bocarriba en la pila de descartes de un jugador. [Véase 4.8. Pila de descartes](#)

PILOTAJE

Una unidad con la palabra clave **PILOTAJE** puede jugarse como mejora sobre una unidad **VEHÍCULO** aliada que no tenga un **PILOTO**. [Véase 7.5.17 Pilotaje](#)

PODER

El Poder es un atributo que indica cuánto daño inflige una unidad en combate. [Véase 1.10. Poder](#)

PONER EN JUEGO COMO RECURSO

Si una capacidad indica a un jugador que ponga en juego una carta como recurso, la carta se coloca bocabajo y agotada en la zona de recursos de ese jugador (a menos que se especifique otra cosa). La carta no se considera «jugada» y no se activa ninguna capacidad cuyo enunciado posea el encabezado «**Cuando se juegue**». [Véase 1.7. Recursos](#)

«POR CADA»

Las capacidades que presentan el formato «Por cada X, haz Y» se resuelven determinando primero cómo se ha de resolver cada instancia del enunciado, y luego resolviéndolas todas simultáneamente. [Véase 8.35. «Por cada»](#)

PREPARADA

Una carta está preparada cuando está enderezada. [Véase 1.5.4. Preparada y agotada](#)

PRESELECCIÓN (FORMATO)

El formato de preselección es un formato de partida para dos jugadores con un diseño de mazos limitado. Para crear un mazo de preselección, cada uno de los jugadores de un mismo grupo abre tres sobres de ampliación de una única colección de *Star Wars: Unlimited* y selecciona cartas escogiendo primero tres líderes de esos sobres y luego el resto de cartas. Una vez hecho esto, cada jugador utiliza las cartas que ha seleccionado para crear un mazo de juego. [Véase 10.3. Formato de preselección](#)

PRIMERO

Las capacidades que aluden a la «primera» vez que ocurra algo en una fase siempre se refieren a la primera vez que se produzca ese hecho en la fase estipulada, sin importar si la carta que tiene la capacidad estaba en juego cuando tuvo lugar el hecho en cuestión. [Véase 8.9. Primero](#)

PROPIETARIO

Un jugador es el propietario de todas las cartas que empezasen la partida en su mazo. [Véase 1.5.2. Propiedad y control](#)

«PUEDE»

Cuando se utiliza el verbo «poder» (en cualquiera de sus conjugaciones) en el enunciado de una capacidad de carta, dicha capacidad ajusta o anula una regla básica del juego. El jugador que controle una carta con este tipo de capacidad tiene la opción de elegir si usar la capacidad del modo especificado o bien aplicar la regla habitual en su lugar. [Véase 1.3.3. para saber más sobre la prioridad de restricciones sobre permisos](#) y [8.4. «Poder» contra «no poder»](#)

«PUEDES»

Si en el enunciado de una capacidad se utiliza la expresión «puedes», el jugador puede optar por resolver la capacidad según se indique a continuación de la palabra «puedes». Si el jugador decide resolver el enunciado que sigue a «puedes», debe resolverlo en su totalidad en la medida de lo posible. [Véase 8.33. «Puedes»](#)

QUEDARSE SIN CARTAS EN EL MAZO

Si a un jugador se le acaban las cartas del mazo, continúa jugando con las cartas que tenga en juego y en la mano. Si debe robar una carta de su mazo y no queda ninguna, en vez de eso inflige 3 de daño a su base por cada carta que deba robar y no pueda. [Véase 8.7. Mazo sin cartas](#)

RASGO

Los rasgos de una carta aparecen directamente debajo de la ilustración; son atributos descriptivos que sirven para clasificar las cartas. Carecen de reglas propias, pero otras capacidades pueden hacer referencia a ellos. [Véase 2.12. Rasgos](#)

RECOMPENSA

Cuando una unidad de un jugador que tenga la palabra clave **RECOMPENSA** sea derrotada o capturada, un adversario cobra esa **RECOMPENSA** y resuelve su capacidad. [Véase 7.5.13. Recompensa](#)

RECORDATORIO

Los recordatorios son enunciados de texto que aparecen entre paréntesis y en cursiva después de una capacidad para aclarar las reglas concernientes a dicha capacidad. Los recordatorios carecen de efectos mecánicos inherentes. [Véase 2.13.2. para saber más sobre los recordatorios](#)

RECUADRO DE TEXTO

El recuadro de texto de una carta contiene todas sus capacidades (si las tiene). [Véase 2.13. Recuadro de texto](#)

RECUPERACIÓN

Cuando una unidad con la palabra clave **RECUPERACIÓN** ataca, el jugador que la controla cura tanto daño a su base como la cifra que sigue a la palabra **RECUPERACIÓN**. [Véase 7.5.10. Recuperación](#)

RECURSO

Un recurso es un tipo de objeto del juego en el que se convierte una carta cuando se pone en juego en una zona de recursos. Los jugadores pagan el coste de las cartas agotando recursos que controlen. Los atributos impresos de una carta convertida en recurso están inactivos y no afectan al juego a menos que se especifique lo contrario. [Véase 1.7. Recursos](#)

RENOVAR LA MANO

Durante la preparación de la partida, si un jugador no está satisfecho con su mano inicial, puede renovarla devolviéndola a su mazo, barajándolo y robando una nueva mano inicial. El jugador debe quedarse con esta nueva mano. [Véase 5.2. Preparación y comienzo de la partida](#)

RESTRICCIÓN DE JUEGO

Una restricción de juego es una condición que evita que se juegue una carta. Las restricciones de juego se comprueban antes de pagar el coste necesario para jugar la carta. [Véase 8.20. Restricciones de juego](#)

RESTRICCIONES (CONTRA PERMISOS)

En caso de que se produzca algún conflicto entre una capacidad restrictiva y una capacidad permisiva, siempre tendrá preferencia la restricción. [Véase 1.3.3. para saber más sobre conflictos entre permisos y restricciones](#)

ROBAR

Para robar una carta, un jugador traslada a su mano la primera carta de la parte superior de su mazo (a menos que se especifique otra cosa). [Véase 1.13. Robar una carta](#)

RONDA

Una ronda de juego consta de dos fases: una fase de acción y una fase de reagrupamiento. [Véase 5.3. Ronda](#)

SABOTAJE

Cuando una unidad que tiene la palabra clave **SABOTAJE** ataca, ignora las unidades enemigas que tengan la palabra clave **CENTINELA** en su mismo campo de batalla, y además derrota todas las fichas de Escudo que tenga el defensor. [Véase 7.5.11. Sabotaje](#)

«SI LO HACES»

Si el enunciado de una capacidad usa la expresión «si lo haces», la parte del enunciado que precede a esta expresión ha de resolverse por completo para que pueda resolverse la parte del enunciado que le sigue. [Véase 8.10. «Si lo haces»](#)

SUBTÍTULO

Toda carta única tiene un subtítulo que permite diferenciarla de otras cartas únicas con el mismo nombre. [Véase 2.3. Subtítulo](#)

TESÓN

Una unidad con la palabra clave **TESÓN** recibe +1 de Poder y +0 PG por cada indicador de daño que tenga encima. [Véase 7.5.12. Tesón](#)

TIPO DE CARTA

El tipo de una carta se indica en la esquina superior izquierda. Existen 6 tipos distintos de cartas: bases, eventos, líderes, unidades, mejoras y fichas. Cada carta puede pertenecer a uno o varios de estos tipos. Un recurso no es un tipo de carta. [Véase 3. Tipos de cartas](#)

TOMAR EL CONTROL

Ciertas capacidades indican a un jugador que tome el control de una unidad enemiga. Cuando un jugador toma el control de una unidad, pasa a controlarla y la gira de modo que quede orientada hacia él. [Véase 1.5.2. Propiedad y control](#) y [8.28. Tomar el control](#)

TOMAR LA INICIATIVA

Un jugador puede utilizar su acción del turno para «tomar la iniciativa»; esto le permite tomar el control del indicador de iniciativa y darle la vuelta para dejar bocarriba la cara de «tomada». Se considera que el jugador ha «pasado» durante esta acción, y deberá volver a pasar en todas sus acciones subsiguientes de esa ronda. [Véase 1.15.5. Tomar la iniciativa](#)

ÚLTIMA INFORMACIÓN CONOCIDA

La «última información conocida» es aquella información sobre el contenido de una carta que ya no está en juego, y que representa al jugador que controla esa carta y los modificadores que tenía aplicados inmediatamente antes de abandonar el juego. La última información conocida se utiliza principalmente al resolver una capacidad de tipo **«Cuando se derrote»** de una carta que ha abandonado el juego. [Véase 8.12. Última información conocida](#)

ÚNICA

Una carta única se identifica mediante el icono de carta única (+), que aparece siempre a la izquierda del nombre. Las cartas únicas representan personajes, objetos o naves emblemáticas de la galaxia de Star Wars. Un jugador solo puede controlar una copia de cada carta única en todo momento. [Véase 8.30. Única, icono de carta única \(+\)](#)

UNIDAD

Una unidad es un tipo de carta que representa a un personaje o vehículo de la galaxia de Star Wars. Las unidades que están en juego pueden atacar, ser atacadas y utilizar sus capacidades. [Véase 3.5. Unidad](#)

USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

Como su acción del turno, un jugador puede usar una capacidad de acción que esté en una carta que controle; paga el coste de la capacidad (si lo tiene) y luego resuelve el efecto de dicha capacidad. [Véase 6.4. Usar una capacidad de acción](#)

VAYA A

Una capacidad que use la expresión «vaya a» indica un efecto de sustitución en el que la resolución habitual de una condición de activación o capacidad se ve reemplazada por una resolución alternativa. [Véase 7.7.5. Efectos de sustitución](#)

VINCULADA

Las mejoras se ponen en juego vinculadas a unidades. Cuando se vincula una mejora a una unidad, esta también se considera vinculada a esa mejora. [Véase 3.6. Mejora](#)

ZONA

Las zonas son áreas definidas de la superficie de juego que tienen reglas específicas. Hay siete tipos de zonas distintos en el juego: la zona de la base de cada jugador, el campo de batalla terrestre, el campo de batalla espacial, la zona de recursos de cada jugador, el mazo de cada jugador, la mano de cada jugador y la pila de descartes de cada jugador. [Véase 4. Zonas](#)

ZONA DE JUEGO

La zona de juego de un jugador consiste en las cartas que controla en zonas que estén en juego, con la excepción de las mejoras que controle y estén vinculadas a unidades enemigas; esto incluye las cartas que están en la zona de su base, las cartas de su zona de recursos, las unidades que controla y las mejoras vinculadas a unidades que controle. [Véase 4.10. Zona de juego](#)

ZONA DE LA BASE

Cada jugador tiene su propia zona para su base, que contiene su base y también su líder cuando no está desplegado. [Véase 4.2. Zona de la base](#)

ZONA DE PARTIDA

«Zona de partida» es un término general que engloba todas las zonas del juego. [Véase 4. Zonas](#)

ZONA DE RECURSOS

Cada jugador dispone de una zona de recursos que contiene los recursos que controla. [Véase 4.5. Zona de recursos](#)