



# STAR WARS THE MANDALORIAN ADVENTURES

SUPLEMENTO DE REGLAS 2

## RESUMEN DE CONTENIDO

Este sobre contiene los siguientes componentes:

- 2 hojas de misiones avanzadas (de doble cara)
- 38 fichas de Amenaza para el modo Experto: Estas fichas no deben mezclarse con las demás. Únicamente se usan para jugar en nivel de dificultad Experto (ver página 2).

Estos componentes introducen dos nuevas y emocionantes opciones de juego: misiones avanzadas y el nivel de dificultad Experto. Pueden implementarse juntas o por separado. Sus mecánicas se explican en las siguientes secciones.

## MISIONES AVANZADAS

Las misiones avanzadas te permiten jugar las cuatro misiones de la trama de un modo distinto. En estas misiones podría haber un jugador Traicionero actuando en contra de los intereses del grupo. Todas las misiones avanzadas requieren un mínimo de dos jugadores.

En las misiones avanzadas 1, 2 y 3 se usan cartas de Motivación como se describe en el suplemento de reglas 1. En cada hoja de misión se explica cómo y cuándo hay que repartir las cartas de Motivación. En la misión 4 no se utilizan cartas de Motivación, sino que el papel del jugador Traicionero se asigna abiertamente.

Para jugar una misión avanzada, abre el cuaderno de misiones por la página correspondiente y ponle encima la hoja de misión avanzada de tal modo que cubra el texto de reglas de la misión original. Después completa los preparativos de la partida siguiendo las instrucciones de la hoja de misión avanzada.



Hoja de misión avanzada para la misión 1



Cada misión avanzada designa un personaje como **obligatorio**. Este personaje es fundamental para la partida y siempre debe utilizarse, incluso cuando se juega en modo libre.

**Importante:** En las misiones avanzadas **no se utilizan** personajes compartidos, aunque sí pueden jugarse en modo libre.

## ACLARACIONES A LA MISIÓN AVANZADA 4

En esta misión, uno de los jugadores asume el papel del Caudillo en vez de controlar un personaje. Se trata de una misión única y requiere diversas aclaraciones:

- El jugador del Caudillo resuelve su turno en el puesto que le corresponde dentro de la secuencia de juego normal (aunque en su caso no ha de resolver pasos de acción, eventos ni robo).
- El Caudillo no es un personaje. No puede ser designado como objetivo de cartas de Evento como «Detonador térmico».
- El jugador actual toma todas las decisiones planteadas por las cartas de Evento, como es habitual. Zanja los desempates y decide qué enemigos se mueven y atacan.
- Cuando el Moff Gideon se mueva a causa de un **evento**, el Caudillo controla su movimiento. No está obligado a moverlo hacia el personaje más cercano ni tampoco tiene por qué utilizar todos los movimientos disponibles.
- El Moff Gideon solo puede recoger al Niño durante un movimiento. Incluso puede quitárselo a un enemigo situado en su misma casilla.
- Los enemigos neutralizados no pueden moverse ni atacar durante el turno del jugador que lleva al Caudillo (ni tampoco durante los pasos de eventos de otros jugadores). Cuando deban moverse o atacar, en vez de eso se les quita 1 ficha de Neutralización.
- Si se resuelven dos o más crisis en un mismo turno, el Caudillo puede escoger la misma opción cualquier número de veces.
- Cuando se mueva un enemigo con Sabotaje (🛠️) empleando la opción de movilización, no se resuelve su capacidad de Sabotaje.

## NIVEL DE DIFICULTAD EXPERTO

Si quieres aumentar el grado de desafío y complejidad de tus partidas, puedes usar el nivel de dificultad Experto.

Esto te permite repetir las misiones de la historia con nuevas sorpresas, o incrementar la dificultad de las misiones mercenarias y avanzadas. Para jugar en esta modalidad se usan todas las reglas del nivel de dificultad Veterano además de las mecánicas que se explican a continuación.

### FICHAS DE AMENAZA EXPERTAS

Las fichas de Amenaza expertas poseen capacidades nuevas y puntuaciones de Vida más elevadas. Estas fichas **sustituyen** algunas de las amenazas más débiles de cada misión.

Antes de comenzar los preparativos de la partida, reemplaza todas las fichas de Amenaza básicas (las que tienen 1 luz amarilla) por las fichas de Amenaza expertas (las que tienen 2 luces rojas).



*Retira del juego todas las fichas de Amenaza básicas y añade las fichas de Amenaza expertas.*

Las fichas de Amenaza que no tienen iconos de básicas ni expertas se usan en todos los niveles de dificultad.

Cabe destacar que hay dos fichas de Amenaza expertas de doble cara. La variante experta del enemigo Cañón E-Web (para la misión avanzada 1) se encuentra en el reverso de su versión básica. La variante experta del AT-ST (para la misión mercenaria A) tiene su propia ficha de Amenaza.

### ENEMIGOS CON MÚLTIPLES CATEGORÍAS

Algunos enemigos expertos pertenecen a dos categorías, por ejemplo y . Estos enemigos se consideran de ambos tipos, lo que significa que podrán moverse o atacar cuando cualquiera de los dos tipos sea capaz de hacerlo. Aun así, solamente pueden moverse y atacar una vez por cada carta de Evento (y no cada vez que aparezca el icono).



*Este enemigo es al mismo tiempo un enemigo y .*

## CAPACIDADES DE ENEMIGOS EXPERTOS

Muchas fichas de Amenaza expertas tienen capacidades nuevas. Sus efectos se explican con más detalle en esta sección, pero también se resumen en las cartas de Referencia del nivel de dificultad Experto.



**Duro:** Cuando inflijas daño a este enemigo, descarta la **última** carta del mazo de Planificación (es decir, la que está en la parte inferior del mazo). Si es una carta de «Defensa», el enemigo bloquea 1 de Daño (se le inflige 1 punto menos de daño).

» El enemigo solo intentará bloquear el daño una vez en cada acción. Por ejemplo, si el Mandaloriano utiliza su carta «Lanzallamas» para infligirle 2 puntos de Daño dos veces, el enemigo solamente intentará bloquear la primera.

» Siempre ha de descartarse una carta de Planificación, incluso aunque tengas la certeza de que el ataque derrotará al enemigo.

» La capacidad Duro puede bloquear el daño causado por cualquier efecto, incluidas las cartas de Planificación de «Represalia».

» Si el enemigo está neutralizado, la capacidad Duro no surte efecto (los enemigos neutralizados no pueden usar sus capacidades).

» Si un efecto de juego «traslada» daño a un enemigo Duro, esta capacidad no surte ningún efecto.

» Tú tomas todas las decisiones planteadas por otras capacidades **antes** de resolver la capacidad Duro. No puedes cambiar de opinión tras constatar si el enemigo ha logrado bloquear daño o no.



**Firmeza:** Este enemigo no puede moverse usando acciones de reconocimiento. No obstante, aún puede moverse mediante eventos, capacidades de cartas y otros efectos de juego.



**Cazador:** Durante el paso de eventos, cuando este enemigo vaya a moverse, **siempre** se moverá hacia el personaje que tenga menos Vida restante (en vez de dirigirse hacia el personaje más cercano).

Cuando este enemigo ataque, siempre intentará atacar al personaje que tenga menos Vida restante. Si no pudiera hacerlo, atacará al personaje más cercano que esté dentro de su alcance.



**Andanada:** Cuando este enemigo ataca, inflige daño a **todos** los personajes que tenga a su alcance (no solo al más cercano).

» El jugador actual escoge el orden en que se resuelven estos ataques. Si esto hace que el enemigo sea derrotado (a causa de una carta de «Represalia», por ejemplo), sus ataques cesan de inmediato.

» Si este enemigo está neutralizado cuando va a atacar, la ficha de Neutralización anula todos sus ataques (y luego se le quita, siguiendo el procedimiento habitual).

# COMPENDIO DE CARTAS DE REGLAS

En esta sección se recogen todas las reglas introducidas por las cartas 45 y 54 del mazo de Guía, junto con detalles y aclaraciones adicionales.

## MAZO DE HABILIDADES DEL NIÑO

Si una misión utiliza la ficha de El Niño, coloca el mazo de Habilidades del Niño junto al cuaderno de misiones.

Si estás **transportando al Niño** durante tu paso de robo, puedes optar por robar **una** de esas cartas del mazo de Habilidades del Niño. No puedes robar de este mazo en ningún otro momento.

Mientras tengas esta carta en tu mano, puedes usarla como cualquier otra carta de Habilidad, incluso aunque ya no estés transportando al Niño.

Este mazo tiene su propia pila de descartes. Si se acaban las cartas del mazo, baraja esta pila de descartes para formar un nuevo mazo.

Si estás jugando con personajes compartidos, puedes robar del mazo de Habilidades del Niño si alguno de los personajes lo está transportando. Al realizar una acción, cualquier personaje puede usar las cartas de Habilidad del Niño. Cuando se utilice la segunda persona («tú») en el enunciado de un evento habiendo una carta de Habilidad del Niño en el espacio de acción correspondiente, tú eliges a qué personaje afectará.



Carta de Habilidad del Niño



Al resolver el evento «Pánico», la primera carta del espacio de acción pertenece al Niño. En una partida con jugadores compartidos, tú decides qué personaje se mueve hacia una ficha de Amenaza que esté bocabajo.



## CARTAS DE PERSONAJE AVANZADAS

Las cartas de Personaje avanzadas reemplazan a las versiones normales, y deben utilizarse siempre (a menos que se jueguen en nivel de dificultad Principiante). Estas cartas tienen potentes capacidades de un solo uso que te permitirán afrontar desafíos adicionales.



Capacidad de una carta de Personaje

Durante la preparación de la partida, coloca tu carta de Personaje con la cara de la capacidad bocarrriba.

Puedes usar esta capacidad siguiendo las instrucciones de su enunciado, y después has de poner la carta bocabajo como recordatorio de que ya no puedes volver a usar su capacidad. Esto quiere decir que normalmente solo podrás utilizar la capacidad de tu personaje una vez en cada partida. Aunque no es algo habitual, existen algunos efectos que te permiten volver a poner bocarrriba tu carta de Personaje para poder utilizar una vez más su capacidad especial.

El uso de estas capacidades es opcional. Si decides utilizar una capacidad de personaje, debes resolverla en su totalidad (a menos que utilice el verbo «poder» en cualquiera de sus formas). Si se está jugando con personajes compartidos, el jugador actual decide cuándo usar la capacidad.

Si intentas utilizar la capacidad de tu personaje al mismo tiempo que otro, el jugador actual decide cuál de las dos se resuelve en primer lugar.

### INUTILIZADO

Cuando uses la capacidad «Autodestrucción» de IG-11, tu personaje queda inutilizado y la partida continúa sin ti. Retira tu peón del tablero y omite todos tus turnos futuros.

- ❖ Si llevabas alguna ficha encima o estabas transportando al Niño, debes soltarlos bocarrriba en tu casilla.
- ❖ Las capacidades ya no te podrán afectar en lo que queda de partida (por ejemplo, no puedes ser designado como objetivo para infligirte daño).
- ❖ Al final de la partida, ganas o pierdes según los criterios habituales (el hecho de que hayas sido inutilizado no importa). Si el objetivo requiere que todos los personajes estén en una casilla específica, tú no tienes por qué estar en ella para cumplir ese criterio.
- ❖ A diferencia de lo que ocurre cuando eres derrotado, no tienes que enseñar tu carta de Motivación cuando quedas inutilizado. ¡Si eras Leal, los jugadores Leales no pierden la partida automáticamente cuando quedas inutilizado! Si eras Traicionero, aún puedes ganar la partida si los demás jugadores fracasan en la misión.
- ❖ Si todos los personajes son derrotados o inutilizados y de algún modo la misión no ha fracasado, entonces la partida concluye y todos los jugadores habrán perdonado.

# ¿Y AHORA QUÉ?

Ya dispones de todas las reglas y componentes del juego, pero esto es solo el comienzo de tu viaje. A partir de ahora podrás jugar del modo que resulte más apropiado para las preferencias de tu grupo.

Si os gustan las partidas con un traidor secreto, podéis jugar misiones de motivos ocultos. También podéis repetir sus misiones de historia favoritas o tratar de completar los desafíos que se plantean en el recuadro de la derecha.

Visita [UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support](http://UnexpectedGames.com/Mandalorian-Support) para descargar e imprimir este listado de desafíos. ¡Allí también podrás encontrar reglas adicionales, nuevas modalidades de juego y mucho más!

## PASOS PREVIOS A LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Dada la gran cantidad de opciones de juego, hemos reunido todas estas posibilidades en una lista abreviada. Puedes seguir este procedimiento **en lugar del paso 1** de la preparación de la partida:

**1/ Selección de misión:** Poneos de acuerdo entre todos para tomar estas decisiones:

- A. *Elegir una misión:* Escoged cualquier misión de historia, avanzada o mercenaria. Si vais a jugar una misión mercenaria, también tenéis que elegir el tablero.
- B. *Elegir un modo de juego:* Si vais a jugar una misión de historia, decidid si queréis hacerlo en modo libre, con personajes compartidos o con ninguna de estas modalidades (siempre que haya suficientes personajes disponibles en la misión). Si vais a jugar una misión mercenaria o avanzada, **no pueden** compartirse personajes (a menos que se trate de una partida en solitario).
- C. *Elegir un nivel de dificultad:* Seleccionad una dificultad adecuada para el grupo:
  - » **Principiante:** Se utiliza el lado marcado como «Principiante» de las cartas de Personaje (tienen una puntuación de Vida más alta). El tamaño máximo de la mano de cartas de Habilidad es de 4.
  - » **Intermedio:** Se utilizan las cartas de Personaje avanzadas. El tamaño máximo de la mano de cartas de Habilidad es de 4.
  - » **Veterano:** Se utilizan las cartas de Personaje avanzadas. El tamaño máximo de la mano de cartas de Habilidad es de 3.
  - » **Experto:** Se utilizan las cartas de Personaje avanzadas y las fichas de Amenaza expertas. El tamaño máximo de la mano de cartas de Habilidad es de 3.
- D. Leed la introducción de la misión y las reglas específicas del tablero, y seguid todas las instrucciones de **PREPARACIÓN** pertinentes.

Una vez hecho esto, completad los pasos 2-7 del procedimiento habitual para preparar la partida. ¡Ya estáis listos para jugar!

## DESAFÍOS

Pon a prueba tus habilidades tratando de completar estos desafíos. A menos que se indique lo contrario, puedes intentarlos en cualquier nivel de dificultad:

- **CAZADOR DE AT-ST:** Derrota al AT-ST en el nivel de dificultad Experto (misión mercenaria A).
- **GÁNATE EL EMBLEMA:** El Cuerno de barro **no está** sobre el tablero cuando ganes la partida en la misión mercenaria B.
- **COMPARTE LA CARGA:** Gana la partida en la misión de historia 3 o 4 jugando con personajes compartidos.
- **MISIÓN 1 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 1 con el siguiente cambio en la preparación: usa la hoja de misión avanzada **sin** cartas de Motivación.
- **MISIÓN 2 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 2 con el siguiente cambio en la preparación: descarta todas las cartas de «Defensa» del mazo de Planificación y luego barájalo.
- **MISIÓN 3 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 3 con el siguiente cambio en la preparación: empieza con 2 fichas de Daño en la baliza de rastreo.
- **MISIÓN 4 BIS:** Gana la partida en la misión de historia 4 con el siguiente cambio en la preparación: descarta todas las cartas de Evento que tengan un ? en el reverso y luego baraja el mazo.

**CAZARRECOMPENSAS EXPERTO:** Gana la partida en todas las misiones de historia en el nivel de dificultad Experto:

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4

**NO CONFÍES EN NADIE:** Juega a todas las misiones avanzadas (da igual si ganas o pierdes):

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4

**MERCENARIO LEGENDARIO:** Juega a todas las misiones mercenarias en todos los tableros del cuaderno de misiones (da igual si ganas o pierdes):

■ 1A ■ 2A ■ 3A ■ 4A  
■ 1B ■ 2B ■ 3B ■ 4B  
■ 1C ■ 2C ■ 3C ■ 4C  
■ 1D ■ 2D ■ 3D ■ 4D

**LA HISTORIA SE REPITE:** Gana la partida en las misiones de historia 1-4, por orden, sin perder ni una sola misión.

■ Principiante ■ Intermedio  
■ Veterano ■ Experto