

CONTENIDO

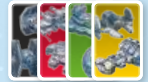
- 1 tablero de juego
- 72 cartas



• 48 cartas de Movimiento
(12 cartas de cada color, numeradas del 1 al 6)



• 20 cartas de Bonificación



• 4 cartas de Equipo

- 8 figuras de Nave
(2 de cada color)



OBJETIVO

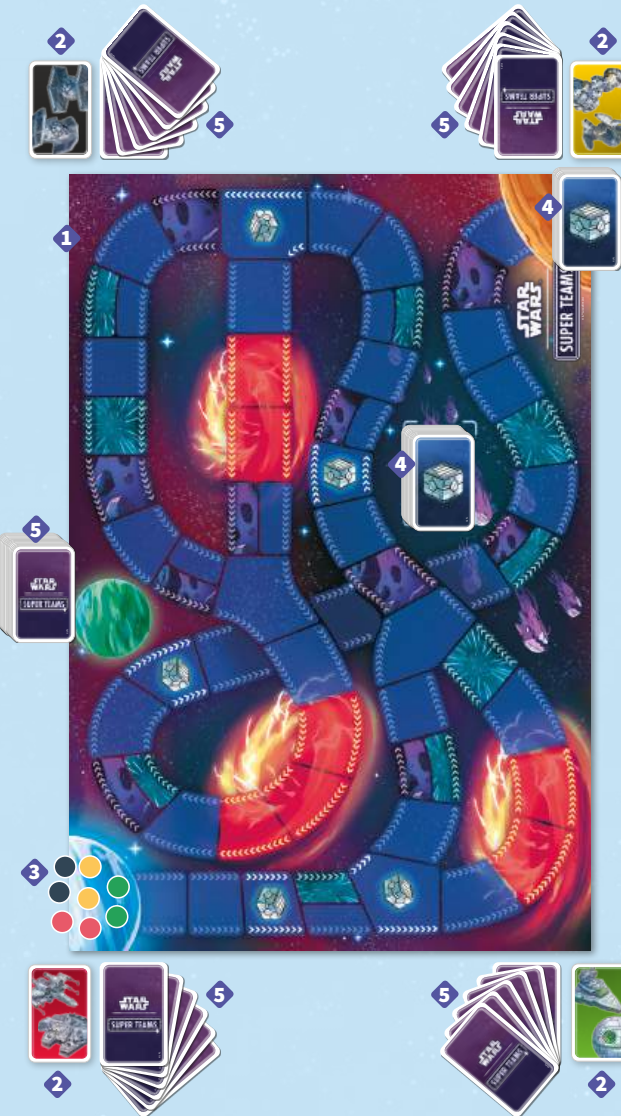
Ser el primer equipo que cruza la línea de meta con todas sus Naves.

PREPARACIÓN

- Se despliega el tablero y se coloca en el centro de la mesa.
- Cada jugador escoge un color y se queda con la carta de Equipo y las 2 Naves correspondientes.
 - ▶ Con **2 jugadores**, cada uno escoge dos colores.
 - ▶ Con **3 jugadores**, cada uno escoge un color y se dejan en la caja del juego la carta de Equipo, las 2 Naves y las cartas de Movimiento del color restante.
 - ▶ Con **4 jugadores**, se hacen dos equipos de 2 jugadores y, a continuación, los jugadores se sientan alrededor del tablero de juego de forma que los miembros de cada equipo se alternen.
- Todas la Naves que estén en juego se colocan en el Planeta inicial.
- Se barajan las 20 cartas de Bonificación y, por cada jugador, se colocan 2 cartas bocabajo en el Planeta final (es decir, 4 cartas si son 2 jugadores; 6 cartas si son 3; y 8 cartas si son 4). El resto de cartas de Bonificación se apilan bocabajo en su espacio del tablero de juego.
- Se barajan las cartas de Movimiento y se reparten 6 a cada jugador. A continuación, las cartas restantes se apilan bocabajo junto al tablero de juego.

1

EJEMPLO DE UNA PREPARACIÓN PARA 4 JUGADORES



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando **todas las Naves de un equipo llegan al Planeta final** (es decir, 4 Naves si son 2 o 4 jugadores y 2 Naves si son 3 jugadores). ¡Los jugadores que sean de ese equipo ganan la partida!

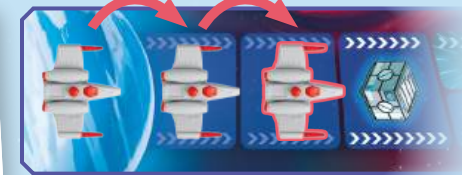
2

CÓMO SE JUEGA

El jugador que haya visto una película de *Star Wars*™ más recientemente empieza y, a continuación, la partida se desarrolla en sentido horario. En su turno, cada jugador juega 1 carta de su mano numerada del 1 al 6, escoge 1 Nave del mismo color y la mueve tantos espacios como indique el número.



Dependiendo del color de las cartas de su mano, los jugadores podrán mover tanto sus Naves y las de su compañero de equipo como las Naves de sus oponentes.



Ejemplo: el jugador juega una carta 2 roja, así que puede mover 2 espacios cualesquiera de las Naves rojas.

Hay 5 tipos de espacios:



Espacio normal



Espacio de Bonificación



Espacio de Hiperespacio



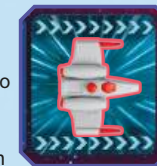
Espacio de Campo de asteroides



Espacio de Las Fauces

Si una Nave **se mueve desde** el Planeta inicial, un espacio normal o un espacio de Bonificación, su movimiento es **normal**.

Si una Nave **se mueve desde** un espacio de Hiperespacio, el número que indica la carta jugada se duplica: por ejemplo, si se juega un 4, se mueven 8 espacios.



8

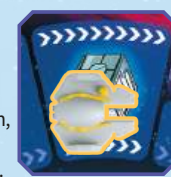
3

Si una Nave **se mueve desde** un espacio de Campo de asteroides, el número que indica la carta jugada pasa a ser automáticamente un 1: por ejemplo, si se juega un 5, solo se mueve 1 espacio.



1

Si una Nave **termina** su movimiento en un espacio de Bonificación, el jugador **de ese color** roba 1 carta de Bonificación. Si no quedan cartas de Bonificación, se barajan las que ya se hayan jugado para formar una nueva pila.



Si una Nave **termina** su movimiento en un espacio doble (espacios de Hiperespacio y de Campo de asteroides, espacios normales y de Hiperespacio o espacios normales y de Campo de asteroides), **el jugador que haya movido la Nave** escoge en qué lado del espacio la coloca.



Los espacios de Las Fauces son lugares peligrosos por los que hay que abrirse camino. Si una Nave **termina** su movimiento en un espacio de Las Fauces, debe **retroceder** hasta el espacio normal más cercano. ¡Por tanto, esos espacios deben cruzarse con 1 solo movimiento!!



Cuando la **primera** Nave llegue al Planeta final, cada jugador roba 2 cartas de Bonificación al azar de las que están apiladas en el espacio.



Notas:

- ◆ No hay un límite para la cantidad de Naves que pueden estar en un mismo espacio.
- ◆ Las Naves que crucen la línea de meta ya no pueden moverse más.

4



EQUIPO ROJO

ALA-X Y HALCÓN MILENARIO



EQUIPO VERDE

DESTRUCTOR ESTELAR Y ESTRELLA DE LA MUERTE



EQUIPO NEGRO

CAZA TIE Y TIE AVANZADO



EQUIPO AMARILLO

CAZA ESTELAR JEDI Y TANTIVE IV

FINAL DE UNA RONDA E INICIO DE UNA NUEVA RONDA:

Después de que todos los jugadores hayan jugado sus 6 cartas de Movimiento, se reparten 6 nuevas cartas a cada uno y se inicia una nueva ronda (si la pila de Movimiento se agota, se barajan todas las cartas).



Con 2 o 4 jugadores, si las 2 Naves de un mismo color han llegado al Planeta final, las cartas de ese color pasan a ser comodines y, al jugarlas, los jugadores pueden decidir a qué color sustituyen.

Ejemplo: las 2 Naves verdes han llegado al Planeta final. El jugador rojo juega una carta 3 verde y decide mover una de sus Naves (la roja) 3 espacios.



CARTAS DE BONIFICACIÓN

Cada vez que un jugador mueve una Nave, el jugador al que pertenezca esa Nave (o su compañero de equipo) puede jugar 1 carta de Bonificación de su mano (aunque él no haya movido la Nave). El jugador que mueve la Nave debe aplicar el efecto de esa carta de Bonificación.



En cada turno, se puede jugar un máximo de 1 carta de Bonificación para cada Nave y los jugadores no pueden jugar cartas de Bonificación para las Naves de sus oponentes.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS DE BONIFICACIÓN



MANIOBRA EVASIVA
Si la Nave termina su movimiento en un espacio de Las Fauces, lo evita moviéndose al siguiente espacio normal.



6



PILOTO EXPERIMENTADO

Si la Nave se mueve desde un espacio de Campo de asteroides, ignora el efecto del espacio y se mueve normalmente.



HIPERVELOCIDAD

El número indicado en la carta jugada se duplica (tiene el mismo efecto que un espacio de Hiperespacio).



→ 10

¡Solo se puede jugar en un espacio normal, un espacio de Bonificación o el Planeta inicial!



ACELERÓN

Mueve 1 espacio adicional.

No se puede jugar en un espacio de Campo de asteroides.



ENGANCHE

Si una Nave de un oponente adelanta a una de las Naves del equipo del jugador o de su compañero de equipo (esto se aplica incluso si ambas estaban en el mismo espacio inicial), la Nave del jugador se mueve al mismo espacio donde haya terminado su movimiento la Nave del oponente.



Notas:

- El Enganche se puede jugar sin que importe quién ha movido la Nave del oponente (el propio jugador, su compañero de equipo o un oponente).
- La Nave del jugador siempre se mueve al mismo espacio donde ha terminado la Nave del oponente, haya jugado o no 1 carta de Bonificación.
- Si se ha adelantado a varias Naves de un jugador debido al movimiento de alguna Nave de un oponente, se pueden jugar varios Enganches.
- En el improbable caso de que las 2 últimas Naves de dos equipos contrarios lleguen al Planeta final al mismo tiempo gracias al uso de uno o más Enganches, los dos equipos comparten la victoria.

7

2-4 JUGADORES

EDAD 7+

30 MIN

STAR WARS

SUPER TEAMS



REGLAS

Un juego de Max Gerchambeau

Ilustrado por Derek Laufman

Diseñado por Axel Mahé

© Asmodee Group 2024. Todos los derechos reservados.

& ™ Lucasfilm Ltd.