



THE DECKBUILDING GAME

MANDALORIANOS

CAJA DE FACCIÓN

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

«Nuestros enemigos quieren separarnos, pero los mandalorianos juntos son más fuertes». – Bo-Katan

Esta caja de facción para los Mandalorianos contiene todo lo necesario para añadir la facción de los Mandalorianos a tu caja básica de **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME**: 10 cartas de base, 10 cartas de inicio, 30 cartas de galaxia y 1 carta de Equilibrio de la Fuerza con dos caras distintas. Las cartas que pertenecen a la facción de los Mandalorianos se identifican mediante este símbolo:



También se incluyen en esta expansión 19 cartas neutrales adicionales, compuestas por 3 cartas de base, 15 cartas de galaxia y 1 carta de Tren repulsor de los Pyke. Estas cartas solamente se utilizan en la nueva modalidad para 3 jugadores que se introduce con esta expansión, y pueden distinguirse por el rótulo **SOLO TRES JUGADORES** que aparece en su texto de reglas.



CÓMO USAR LA FACCIÓN DE LOS MANDALORIANOS EN PARTIDAS NORMALES

«Este es el camino». – *El Mandaloriano*

Para jugar una partida normal de 1 contra 1 utilizando la facción de los Mandalorianos, sigue este procedimiento:

1. Elige la facción que será reemplazada por los Mandalorianos.
2. Sustituye los mazos de inicio y bases de la facción elegida por sus contrapartidas de la facción de los Mandalorianos.
3. Las 30 cartas de galaxia de la facción elegida deben quitarse del mazo de la galaxia. A continuación, añade al mazo de la galaxia las 30 cartas de galaxia de la facción de los Mandalorianos y luego baraja el mazo.
4. Despliega el medidor de Equilibrio de la Fuerza y ponle encima la carta de Equilibrio de la Fuerza, con la cara Mandaloriana bocarriba, de modo que cubra el extremo del medidor correspondiente a la facción elegida.
5. Elegid al azar quién jugará primero. El indicador de la Fuerza se sitúa en la última casilla del extremo que pertenezca al otro jugador.
6. Resuelve todos los preparativos indicados en el reglamento básico. ¡Ya estáis listos para jugar! Las reglas son las mismas que para las dos facciones de la caja básica del juego.

Para jugar una partida introductory con la facción de los Mandalorianos, debes incluir solamente estas 5 cartas en tu mazo de bases: Concord Dawn (base inicial), Mandalore, Nevarro, Trask y Arvala VII.

PARTIDAS CON 3 JUGADORES

La nueva modalidad para 3 jugadores es un formato de **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME** que enfrenta a todos los jugadores entre sí por el control de la galaxia.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Para disponer una partida con 3 jugadores, es preciso que uno de ellos se siente en un extremo de la mesa y los otros dos ocupen los lados del extremo opuesto, uno enfrente del otro (ver páginas 8–9). A continuación, sigue estos pasos:

1. Cada jugador escoge una facción distinta y se pone delante su mazo de inicio y su mazo de bases (ambos con 10 cartas).
2. Cada jugador sustituye la base inicial de su facción por una de las bases neutrales que se incluyen en esta expansión.



Base neutral

- ◊ Las bases iniciales originales de las facciones se vuelven a guardar en la caja del juego (no se utilizan en partidas con 3 jugadores).

3. Cada jugador toma las 30 cartas de galaxia de su facción y las separa aleatoriamente en dos montones de 15 cartas.
4. Los jugadores forman tres mazos de la galaxia separados combinando sus respectivos montones de 15 cartas de la siguiente manera:
 - ◊ Jugador A + Jugador B = mazo de la galaxia AB.
 - ◊ Jugador A + Jugador C = mazo de la galaxia AC.
 - ◊ Jugador B + Jugador C = mazo de la galaxia BC.
5. Los tres mazos de la galaxia se disponen de la siguiente manera:
 - ◊ El mazo de la galaxia AB se sitúa entre el jugador A y el jugador B.
 - ◊ El mazo de la galaxia AC se sitúa entre el jugador A y el jugador C.
 - ◊ El mazo de la galaxia BC se sitúa entre el jugador B y el jugador C.



6. Aparta el Tren repulsor de los Pyke a un lado de momento, y mezcla las 15 cartas de galaxia neutrales que vienen en esta expansión con las 30 cartas de galaxia neutrales de la caja básica de **STAR WARS™: THE DECKBUILDING GAME**.



Tren repulsor de los Pyke

7. Separa el montón de 45 cartas neutrales en tres montones de 15 cartas. Luego añade un montón de cartas neutrales a cada uno de los tres mazos de la galaxia y barájalo.
 - ◊ Llegado este punto habrá tres mazos de la galaxia compuestos por 45 cartas, uno entre cada par de jugadores.
8. Reparte los contadores de daño y recursos entre los jugadores de forma que cada uno disponga de un suministro propio ubicado junto a su mazo de bases.
 - ◊ En caso de necesidad, los jugadores pueden usar contadores de los suministros de sus adversarios.



9. Sitúa el medidor de Equilibrio de la Fuerza en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. A continuación, coloca la carta de Equilibrio de la Fuerza (incluida en esta expansión) perpendicular al medidor de modo que quede orientada hacia el jugador que está sentado a la otra punta de la mesa.



**Medidor de Equilibrio
de la Fuerza**



**Carta de Equilibrio
de la Fuerza**

- ◊ La carta de Equilibrio de la Fuerza ha de introducirse bajo el medidor desplegado de forma que únicamente asome una casilla neutral.



10. Usando cada uno de los tres mazos de la galaxia, crea tres filas de la galaxia compuestas por **cuatro** cartas cada una. Estas filas deben disponerse formando una Y con el medidor de Equilibrio de la Fuerza en el centro (ver imagen de ejemplo).
11. Toma la carta apartada del Tren repulsor de los Pyke y ponlo en juego junto al medidor de Equilibrio de la Fuerza. Coloca el mazo de pilotos del Borde Exterior en la otra punta del medidor.
12. El orden de juego en cada turno se determina mediante el siguiente procedimiento:
 - ◊ En partidas que enfrenten a Imperiales, Rebeldes y Mandalorianos, primero juegan los Imperiales, seguidos de los Mandalorianos y finalmente los Rebeldes. La Fuerza empieza la partida en la última casilla del extremo Rebelde del medidor.
 - ◊ En partidas que enfrenten a República, Separatistas y Mandalorianos, primero juegan los Separatistas, seguidos de los Mandalorianos y finalmente la República. La Fuerza empieza la partida en la última casilla del extremo de la República del medidor.
 - ◊ En partidas que enfrenten a cualquier otra combinación de facciones, se decide al azar quién juega primero. Una vez hecho esto, la partida continúa en sentido horario alrededor de la mesa. La Fuerza empieza la partida en la última casilla del extremo del medidor que corresponda al último jugador de la secuencia del turno.
13. Cada jugador roba las 5 primeras cartas de su mazo.
¡Ya estáis listos para empezar la partida!

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Jugador A



Mazo de la galaxia AC



Mazo de pilotos del Borde Exterior

Fila de la galaxia de los jugadores A y C



Jugador C

Fila de la galaxia de los jugadores A y B



Mazo de la galaxia AB



Tren repulsor de los Pyke



Fila de la galaxia de los jugadores B y C



Mazo de la galaxia BC



Jugador B



CÓMO JUGAR

«Cuando uno decide recorrer el camino del Mandalore, es a la vez cazador y presa». – La Armera

Una vez comenzada la partida, el juego se desarrolla siguiendo las reglas normales, pero con las siguientes excepciones:

- ◆ En vez de poder interactuar solo con una fila de la galaxia y un mazo de la galaxia, cada jugador dispone de dos: uno a su izquierda y otro a su derecha.
 - ◊ Cada jugador puede interactuar con la fila de la galaxia que esté a su izquierda o a su derecha, pero no puede interactuar con la que esté entre sus dos adversarios.
 - ◊ Cada jugador puede interactuar con el mazo de la galaxia que esté a su izquierda o a su derecha (incluidas sus respectivas pilas de descartes), pero no puede interactuar con los mazos y pilas que estén entre sus dos adversarios.
 - ◊ Cuando un jugador resuelve una capacidad de carta que hace referencia a una fila de la galaxia, mazo de la galaxia o pila de descartes, debe elegir la fila, mazo o pila que tenga a su izquierda o a su derecha.
 - » La capacidad del Transporte corelliano constituye una excepción deliberada a esta regla.
- ◆ Cuando un jugador resuelve una capacidad que hace referencia a un adversario, debe elegir a cuál de sus dos adversarios pretende afectar con esa capacidad.



- ◆ Cuando un jugador declara un ataque contra la base de un adversario, debe concretar cuál de ellas y asignar unidades y naves de línea a ese ataque.
 - ◊ Un jugador puede atacar las bases de sus dos adversarios en un mismo turno, pero cada unidad y nave de línea solamente puede asignarse a un ataque por turno.
- ◆ Cuando un jugador destruye una base, la coloca en su pila de victorias. **¡Gana la partida el primer jugador que acumule un mínimo de cinco bases en su pila de victorias, siempre que tenga al menos dos de cada facción rival!**
 - ◊ Tener una base neutral en la pila de victorias cuenta de cara a las cinco necesarias para ganar la partida, pero no para las dos que se necesitan de cada facción rival.

- ◆ Todos los jugadores pueden adquirir cartas del mazo de pilotos del Borte Exterior, da igual en qué parte de la mesa estén sentados.
- ◆ El Tren repulsor de los Pyke no forma parte de ninguna fila de la galaxia, pero todos los jugadores pueden efectuar ataques de cacería y sabotaje contra él como si estuviese en una de sus filas de la galaxia. Cuando un jugador ataca con éxito al Tren, obtiene la recompensa indicada en su carta, pero esta no se descarta porque no puede abandonar el juego.
 - ◊ Los jugadores pueden atacar el Tren y obtener su recompensa varias veces en un mismo turno.
 - ◊ Atacar el Tren con éxito cuenta como derrotar a un objetivo de la fila de la galaxia.



- Si la Fuerza acompaña a un adversario cuando tú ganas \oplus , primero se desplaza el indicador de la Fuerza hacia la casilla neutral. Después, si aún le quedan casillas por recorrer, desplázalo hacia tu extremo del medidor de Equilibrio de la Fuerza hasta resolver por completo este desplazamiento.



El jugador rebelde gana tres \oplus . Para representarlo, se desplaza el indicador de la Fuerza una casilla desde el lado Mandaloriano hasta la casilla neutral, y luego otras dos casillas más por el lado Rebelde.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta sección se resuelven algunas de las dudas más habituales que suelen plantear las cartas de la facción de los Mandalorianos y la nueva modalidad para 3 jugadores.

PREGUNTAS SOBRE LOS MANDALORIANOS

P. Cuando resuelvo la capacidad de la Nave de descenso Guantelete para mostrar las 5 primeras cartas de mi mazo, ¿qué hago si me quedan menos de 5 cartas en el mazo?

R. Muestra todas las que puedas hasta que se acaben; a continuación, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo y continúa mostrando cartas de la parte superior del mismo hasta que hayas mostrado las 5 cartas. Cuando termines de elegir, devuelve las restantes a la parte superior del mazo en el mismo orden en que fueron mostradas.

P. Cuando utilizo la capacidad de Koska Reeves para atacar a una unidad neutral, o la capacidad del Secuestrador de vehículos mandaloriano para atacar a una nave de línea, ¿puedo asignar otras unidades a esos ataques?

R. No. Estas capacidades no permiten que otras unidades participen en el ataque.

P. Si tengo en juego una nave de línea enemiga bajo mi control, ¿dónde va si es destruida?

R. Cuando adquieres una nave de línea enemiga usando la capacidad del Secuestrador de vehículos mandaloriano o de Trask, tú pasas a ser el nuevo propietario de esa carta y por tanto se coloca en tu pila de descartes si es destruida.

PREGUNTAS SOBRE EL MODO DE 3 JUGADORES

- P. ¿Puedo comentar con mis adversarios las cartas que tengo en la mano, planificar mi próxima jugada con ellos o llegar a algún tipo de trato?**
- R. Sí. Muchas de las cartas neutrales que se incluyen en esta expansión se han diseñado específicamente para fomentar la diplomacia y los acuerdos entre jugadores.
- P. ¿Qué implica exactamente «ceder el control de una nave de línea a un adversario»?**
- R. Cuando se cede el control de una nave de línea a un adversario, se traslada esa carta a su zona de juego, frente a su base. El adversario se convierte en el nuevo propietario de esa nave, y por tanto se colocará en su pila de descartes si llega a ser destruida.
- P. ¿Puedo atacar y destruir la base de un adversario si ya tengo dos de sus bases en mi pila de victorias?**
- R. Sí. No existe límite al número de bases enemigas que se pueden tener en la pila de victorias.
- P. ¿Qué ocurre si un jugador se queda sin cartas en su mazo de bases antes de que alguien cumpla la condición de victoria?**
- R. En el caso poco probable de que esto suceda, la partida concluye inmediatamente en tablas.
- P. ¿Cómo se procede si hay que resolver varias capacidades de cartas a la vez?**
- R. El jugador que esté jugando el turno actual decide el orden en que se resuelven esas capacidades.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Caleb Grace

Producción: Jason Walden

Edición: B.D. Flory

Corrección de texto: Molly Glover

Especialista en reglas: Alex Werner

Jefe de diseño de juego: Alexander Ortloff-Tang

Coordinador de línea: Matt Saddoris

Responsable de diseño de juego:

Anthony Henson

Diseño gráfico de la expansión:

Christopher Hosch con Laurence Smith

Coordinadora de diseño gráfico:

Mercedes Opheim

Ilustración de la portada: Darren Tan

Ilustraciones del interior: Andrius Anezin, Cristi Balanescu, Chris Bjors, Matt Bradbury, Joshua Cairos, JB Casacop, Tony Foti, John Gallagher, Mariusz Gandel, Sviatoslav Gerasimchuk, Sergey Glushakov, James Ives, Jeff Lee Johnson, Alyssa McCarthy, Jake Murray, Pixeloid Studios Ltd, Paolo Puggioni, Stephen Somers, Darren Tan y Ryan Valle

Dirección artística: Tim Flanders

Responsable de diseño visual: Brian Schomburg

Especialista en controles de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinador de controles de calidad: Matt Diaz

Responsables de licencias: Dana Cartwright, Ariel Didier y Kaitlin Souza

Coordinadores de licencias: Kira Hartke y Emerald Thompson

Responsables de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Coordinadores de producción: Jarrett Ford y Thomas Grundmeier

Dirección de juegos de tablero: Caitlyn McGrath

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Jefe del estudio: Jim Cartwright

VP de juegos como estilo de vida: Bill Altig

Traducción: Juanma Coronil Maldonado

Revisión de traducción: Joaquín C. Martín-Rayó

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Lawrence Cruz y Brian Merten

Un agradecimiento especial para Tony Fanchi, Ryan Fralich, Nate French y Jason Svee.

PRUEBAS DE JUEGO

Tristan Bail, Matthew Besonen, Ernaud Bressie, Michael Braverman-Scult, Jason Brown, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Patrick Collette, Kyle Duerst, Tony Fanchi, Eric Fersten, Ryan Fralich, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Ryan Gunderson, Brennan Greene, Sean Illg, Dana Kappel, Adler Kohlweiler, Chip Kohlweiler, Korentin, Kaitlyn Lujan-Duerst, Stephen Majka, Thomas Majka, Jon Meek, Olivia Meek, Nathan Meehan, Philip Metcalf, Stephen Nolze, Jeffrey Northman, Zack Oliphant, Timothy Plath, Maya Rai, Henry Redman, Lori Redman, Stephen Redman, Dan Roettgen, Grayson Roettgen, Brandt Sanderson, Alexa Shenkle, Haruhi Shimasaki, Jason Svee, Fu Thao, Chris Thompson, Bruce Torrez Jr, Matt Tyler y Rollin Wonnell