

LA BATALLA DE HOTH

PREGUNTAS FRECUENTES

4.1.0

MOVIMIENTO DE UNIDADES

P: En relación con el **terreno intransitable**, si una carta permite que una unidad **ignore las restricciones del terreno relativas al movimiento**, ¿esa unidad puede atravesar un hexágono de Grieta o de Serac o detenerse en él?

R: No. Cuando un terreno «siempre es intransitable», sigue siendo intransitable para las unidades (excepto en el caso de las Grietas para las unidades voladoras) incluso si una carta permite ignorar las restricciones de movimiento.

P: Algunas cartas de Mando ofrecen **movimientos adicionales**. Si una unidad de Infantería utiliza un movimiento adicional, ¿sigue pudiendo atacar?

R: Sí. Por ejemplo, si juegas la carta *Asalto imperial*, que ofrece +1 movimiento, y das una orden a 3 unidades de Infantería, cada una de esas unidades puede moverse hasta 2 hexágonos y atacar, o bien moverse 3 hexágonos sin atacar.

P: Si un Risco es «**empinado**» y requiere un movimiento de 2 hexágonos, ¿la carta *Punta de lanza rebelde* permite que mi unidad de Infantería rebelde se mueva a un Risco empinado y ataque?

R: Sí.

P: Si juego una carta que impide que mis unidades se muevan (*Posición defensiva*, *Listos para el combate*), ¿mi **Infantería de Asalto** (Fuerzas Especiales) sigue pudiendo efectuar una **arremetida**?

R: Sí.

ROBAR CARTAS DE MANDO

P: Si juego una **carta Reconocimiento** y no tengo ninguna unidad disponible en esa sección, ¿sigo pudiendo robar dos cartas y descartar una?

R: Sí.

CARTAS DE MANDO

P: Al jugar la **carta de Mando Determinación** (una carta de Líder de Darth Vader), ¿puedo utilizar la primera orden para mover una unidad a un hexágono de Rocas (o de Edificio/Nave estrellada) y luego utilizar la segunda orden para moverla de nuevo y/o atacar?

R: No. Las reglas del terreno que dicen que una unidad no puede volver a moverse ni puede atacar en ese turno se siguen aplicando, incluso al jugar la carta *Determinación*.

LA BATALLA DE HOTH

UNIDADES

P: ¿Una **unidad de E-Web** puede repetir la tirada de confirmación contra un AT-AT?

R: No, las unidades de E-Web solo pueden repetir la tirada inicial de los dados de ataque.

RETIRADA

P: ¿Puedo jugar la carta de **Apoyo Asalto final** incluso si una unidad enemiga no se ha movido de su hexágono, sino que ha sufrido bajas debido a que no había ninguna ruta de retirada posible cuando debía retirarse?

R: Sí. Una unidad «se ve obligada a retirarse» cuando sufre las consecuencias de al menos un símbolo de Retirada que no puede ignorar, independientemente de que esas consecuencias sean un movimiento de retirada o la pérdida de una miniatura.

P: Cuando juego la **carta Poderes de la Fuerza** (carta de Líder de Darth Vader) o la **carta Ataque orbital** (carta de Líder de Firmus Piett), los resultados de Retirada se consideran Explosiones. Sin embargo, si mi unidad ataca a una unidad de Infantería situada en un hexágono de Trincheras, ¿la unidad atacada puede ignorar un símbolo de Retirada antes de que se considere una Explosión?

R: No. En cuanto juegas estas cartas, se considera que cualquier dado que muestre un símbolo de Retirada muestra en realidad un símbolo de Explosión. Por lo tanto, cualquier símbolo de Retirada es un impacto contra la Infantería, aunque esté en un hexágono de Trincheras.

P: ¿Una unidad puede utilizar un resultado de **Retirada** en su contra **para salir del campo de batalla**?

R: No. Las unidades solo pueden salir del campo de batalla mediante una orden, durante la fase de movimiento de su turno. Cualquier resultado de Retirada que empujaría a una unidad contra el borde del tablero cuenta como una baja.

ESCENARIOS

P: En el **escenario 7 - «Ataque al puesto avanzado»**, ¿robo una carta de Mando al final del turno en el que solicite refuerzos aéreos?

R: No, tu turno termina después de dar una orden a las unidades de Deslizadores de nieve, sin robar una carta de Mando, puesto que no has jugado ninguna al principio de tu turno.

P: Cuando se aplican las **reglas especiales de retirada**, «alejarse 1 hexágono de la unidad atacante por cada resultado de Retirada» (**escenarios 8, 12 y 17**), ¿qué ocurre si los resultados de Retirada se obtienen después de jugar las cartas de Apoyo Asalto final y Apoyo aéreo?

R: Después de jugar Apoyo aéreo, o en cualquier otro caso en el que no haya unidad atacante, se aplican las reglas normales de retirada (es decir, hacia la línea inicial del jugador). Después de jugar Asalto final: la unidad se aleja de la unidad atacante que la haya obligado a retirarse, si la hay. Si no la hay, ver más arriba.

LA BATALLA DE HOTH

P: Cuando se aplican las **reglas de salida** (**escenarios 8, 11, 13, 15, 16 y 17**), si una unidad se mueve a un hexágono de salida, ¿abandona inmediatamente el campo de batalla?

R: No. Una unidad solo sale del campo de batalla cuando se mueve desde el hexágono de salida. Por ejemplo, en el escenario 15 - «Retirada por la puerta sur», una unidad de Infantería rebelde primero debe entrar en un hexágono de Edificio/salida y detenerse (puesto que no puede volver a moverse en ese turno). Después, en un turno posterior, podrá moverse para salir de ese hexágono y del campo de batalla, con lo cual ganará una Medalla de victoria de acuerdo con las reglas de salida.

P: En el **escenario 16 - «Evacuación de la Base Eco»**, ¿puedo robar una carta de Mando adicional al final de cada turno, siempre que yo controle el hexágono de Risco con la bonificación?

R: No. Robas una carta de Mando adicional una sola vez, al final del turno en el que ocupas este hexágono; mientras lo controles, jugarás con 5 cartas de Mando.