

STAR WARS™

THE DECKBUILDING GAME



REGLAMENTO



Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana....

La Alianza Rebelde combate valerosamente la tiranía del Imperio Galáctico. Cada nueva victoria infunde esperanza a los rebeldes, cada sacrificio heroico fortalece su determinación. Pero el Imperio dispone de recursos inagotables y la potencia de fuego de su Armada Imperial no tiene parangón. Ninguno de los bandos está dispuesto a aceptar la derrota en una guerra que amenaza con consumir toda la galaxia...

RESUMEN DEL JUEGO

«¿Sabéis lo de la rebelión contra el Imperio?» –Luke Skywalker

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME es un juego competitivo para dos jugadores que recrea el conflicto entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde en tu propia mesa. Tu adversario y tú escogéis uno de los bandos de esta guerra, ya sea el Imperial o los Rebeldes. Durante el transcurso de la partida, debéis fortalecer las capacidades de vuestros mazos iniciales adquiriendo cartas que otorguen mayor potencia de fuego y recursos adicionales con los que atacar y derrotar la base enemiga. ¡El primer jugador que destruya tres de las bases de su adversario ganará la partida!

¡APRENDE A JUGAR ONLINE!

Echa un vistazo al vídeo introductorio en
FantasyFlightGames.com/star-wars-the-deckbuilding-game

CONTENIDO



10 cartas de inicio Imperiales



10 cartas de inicio Rebeldes



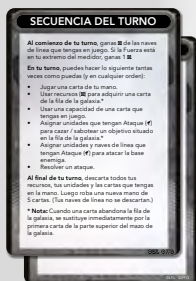
90 cartas de galaxia



10 cartas de piloto del Borde Exterior



20 cartas de base (10 Rebeldes y 10 Imperiales)



2 cartas de referencia



1 medidor de Equilibrio de la Fuerza



50 contadores de daño (morados)



1 indicador de la Fuerza (blanco)



20 contadores de recursos (amarillos)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar la partida, ambos jugadores deben completar los pasos del siguiente procedimiento (cada uno debe hacerlo con sus respectivos mazos de inicio y bases).

1. Escoge una facción (Imperial o Rebelde).
2. Coge las cinco cartas de base indicadas más abajo que correspondan a tu facción. Estas cartas conforman los mazos de bases Imperiales y Rebeldes. Las demás bases se vuelven a guardar en la caja del juego (sólo se utilizan con las reglas avanzadas que se explican a partir de la página 28).



MAZO DE BASES REBELDES

- Dantooine (base inicial)
- Hoth
- Mon Cala
- Sullust
- Yavin 4



MAZO DE BASES IMPERIALES

- Lothal (base inicial)
- Corellia
- Coruscant
- Estrella de la Muerte
- Endor

3. Pon tu base inicial boca arriba frente a ti, y coloca debajo de ella tus demás cartas de base, todas boca abajo (el orden no importa).
4. Separa las 10 cartas de inicio Imperiales y las 10 cartas de inicio Rebeldes (ver más abajo) del resto de las cartas. Coge las que correspondan a la facción que has elegido y barájalas todas juntas. Éste es tu mazo de jugador. Sitúa tu mazo de jugador boca abajo junto a tu mazo de bases.



Identificador de carta de inicio



CARTAS DE INICIO REBELDES

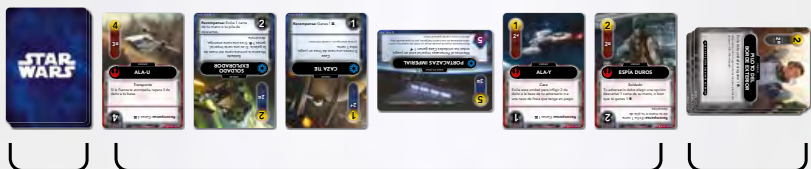
- Guardián del Templo × 1
- Lanzadera de la Alianza × 7
- Soldado rebelde × 2



CARTAS DE INICIO IMPERIALES

- Lanzadera imperial × 7
- Soldado de asalto × 2
- Inquisidor × 1

- Baraja las 90 cartas de galaxia para formar el mazo de la galaxia. Roba 6 cartas de la parte superior de este mazo y sitúalas formando una fila sobre la superficie de juego: ésta es la fila de la galaxia. Orienta las cartas Imperiales de tal modo que el jugador Imperial pueda leerlas, y haz lo propio con las cartas Rebeldes. Las cartas neutrales han de situarse de lado para que ambos jugadores puedan leerlas. El mazo de la galaxia se deposita boca abajo en uno de los extremos de la fila de la galaxia.
- Coloca las 10 cartas de Piloto del Borde Exterior en una pila boca arriba en el extremo opuesto de la fila de galaxias. Este es el mazo de Piloto del Borde Exterior.



El mazo de la galaxia, la fila de la galaxia y el mazo de pilotos del Borde Exterior.

- Coloca los contadores de daño y recursos junto al mazo de la galaxia, al alcance de ambos jugadores.



Contadores de daño (morados) y contadores de recursos (amarillos).

- Despliega el medidor de Equilibrio de la Fuerza y colócalo junto al mazo de pilotos del Borde Exterior, de tal modo que el símbolo de la Rebelión quede orientado hacia el jugador Rebelde. Sitúa el indicador de la Fuerza en la última casilla del extremo Rebelde.



- Cada jugador roba las 5 primeras cartas de su mazo. ¡Ya estáis listos para empezar la partida!

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Base Rebelde



Suministro común de daño



Pila de descarte de la galaxia



Mazo de la galaxia



Fila de la galaxia



Suministro común de recursos



Pila de descarte Imperial



Mazo del jugador Imperial

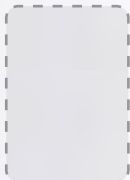
ZONA DE JUEGO IMPERIAL

ZONA DE JUEGO REBELDE

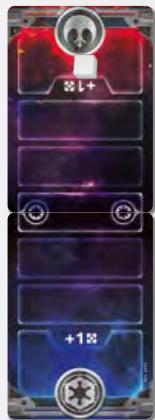
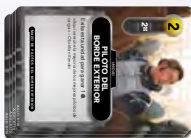
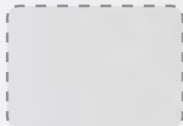
Mazo del jugador Rebelde



Pila de descarte Rebelde



Pila de victorias Rebeldes



Fila de la galaxia

Mazo de pilotos del Borde Exterior

Medidor de Equilibrio de la Fuerza



Base Imperial

Pila de victorias Imperiales



CONCEPTOS BÁSICOS

En esta sección se explican los conceptos básicos que has de conocer para jugar a **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

FUNDAMENTOS DE LA CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

«Quiero aprender los caminos de la Fuerza.» –Luke Skywalker

En **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, tu adversario y tú empezáis la partida con un mazo de 10 cartas de inicio cada uno. Estos mazos de inicio no son muy efectivos: básicamente sirven para proporcionarnos recursos y poco más. La primera etapa de la partida consiste en utilizar estos recursos para adquirir nuevas cartas y añadirlas a vuestros mazos, mejorándolos con la capacidad de generar más recursos y lanzar ofensivas más potentes en turnos posteriores.

Presta especial atención a las capacidades de las cartas que adquieras para asegurarte de que se combinan bien entre sí. Y tampoco pierdas de vista las cartas que obtenga tu adversario, de ese modo podrás deducir cuál es su estrategia e idear el modo de contrarrestarla.

EL EQUILIBRIO DE LA FUERZA

«Es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes.» –Obi-Wan Kenobi

El equilibrio de la Fuerza puede inclinar la balanza a favor del Imperio o la Rebelión. Durante la partida, diversos efectos de juego pueden hacer que el equilibrio de la Fuerza oscile de una facción a otra. Para representar estas vicisitudes se utiliza el medidor de Equilibrio de la Fuerza.

En los enunciados de algunas cartas se usa la expresión «Si la Fuerza te acompaña». Las capacidades de tales enunciados solamente se pueden utilizar cuando el indicador de la Fuerza está en una de las tres casillas correspondientes a tu bando en el medidor de Equilibrio de la Fuerza.

- ✦ Si el indicador de la Fuerza está en una de las tres casillas del Lado Oscuro, entonces la Fuerza acompaña al jugador Imperial.
- ✦ Si el indicador de la Fuerza está en una de las tres casillas del Lado Luminoso, entonces la Fuerza acompaña al jugador Rebelde.
- ✦ Cuando el indicador de la Fuerza está en la casilla central del medidor, la Fuerza no acompaña a ninguno de los jugadores.

Cuando un jugador gana Fuerza (⊕), el indicador de la Fuerza se desplaza ese número de casillas hacia su extremo del medidor. Si el indicador se halla en el extremo de un jugador al comienzo de su turno, éste recibe 1 recurso adicional que puede utilizar durante ese mismo turno.



Lado Oscuro

Neutral

Lado Luminoso

En estos momentos la Fuerza acompaña al jugador Rebelde, ya que el indicador se encuentra en una de las tres casillas de su lado.

CONTENIDO DE LAS CARTAS

En **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME** existen tres tipos de cartas: unidades, bases y naves de línea. En esta sección se describen los símbolos y demás información que contiene cada carta.

ATAQUE

La cantidad de daño que inflige esta carta.

RECURSOS

El número de recursos que genera esta carta.

FUERZA

La cantidad de Fuerza que genera esta carta.

NOMBRE

El nombre de esta carta.

COSTE

La cantidad de recursos que deben gastarse para adquirir esta carta cuando está en la fila de la galaxia.



OBJETIVO

La puntuación total de Ataque necesaria para derrotar esta carta mientras esté en la fila de la galaxia.

RECOMPENSA

Los beneficios que se obtienen al derrotar esta carta cuando está en la fila de la galaxia.

SÍMBOLO DE CARTA ÚNICA

Identifica esta carta como única (otras cartas pueden hacer referencia a este dato).

ICONO DE FACCIÓN

Identifica la facción a la que pertenece esta carta.

RASGOS

Atributos descriptivos a los que pueden hacer referencia otras cartas. No tienen ningún efecto por sí mismos.

CAPACIDAD

El modo específico en que esta carta interactúa con el resto de la partida.

TIPO DE CARTA

Determina el funcionamiento de esta carta en la partida.



RESISTENCIA

La cantidad de daño que se debe infligir a esta carta para destruirla mientras esté en la zona de juego de una facción.



AFILIACIONES DE LAS CARTAS

«¡Yo llevo en esta lucha desde que tenía seis años!» –Cassian Andor

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME narra una batalla entre dos facciones: el Imperio y la Rebelión. Ambas disponen de personajes, vehículos, naves y bases propias que les confieren una identidad característica en el universo de *Star Wars* y un estilo de juego exclusivo. Pero también hay cartas neutrales que representan naves, vehículos y personajes dispuestos a trabajar para cualquiera de los dos bandos... por un precio.

Todas las cartas del mazo de la galaxia están señaladas como Imperiales, Rebeldes o neutrales. El jugador Imperial es el único que puede adquirir cartas Imperiales, y el jugador Rebelde es el único que puede adquirir cartas Rebeldes. Sin embargo, ambos jugadores pueden adquirir cartas neutrales. Las cartas que pertenecen a la facción del adversario se denominan cartas enemigas.



Símbolo Imperial

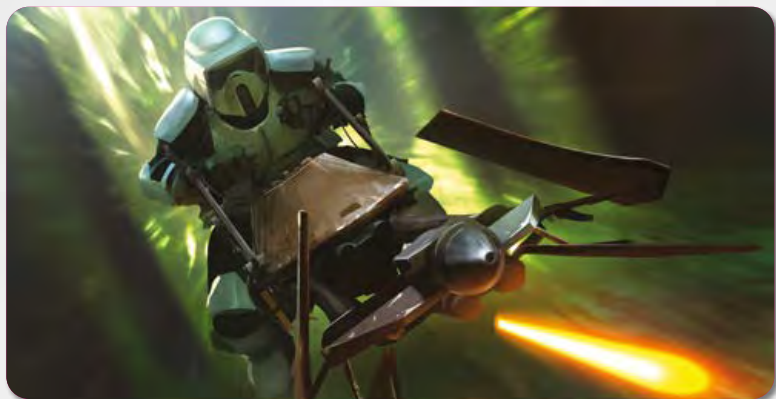


Símbolo Rebelde

Estos son los iconos de las dos facciones del juego. Si no aparece ninguno de ellos en una carta, se trata de una carta neutral.



CÓMO JUGAR



«¡Ahora vamos a divertirnos!» –Anakin Skywalker

La partida transcurre a lo largo de una serie de turnos. El bando Imperial juega el primer turno, seguido del bando Rebelde, y de aquí en adelante ambos bandos juegan turnos alternos hasta que uno de los jugadores logre destruir tres de las bases de su adversario, ganando así la partida.

PRINCIPIO DEL TURNO

Al comienzo de cada turno debe resolverse el siguiente procedimiento.

En primer lugar, si no tienes una base (porque tu adversario la destruyó en el turno previo), mira tus restantes cartas de base y elige una de ellas para mostrarla como nueva base.

A continuación, si el indicador de la Fuerza está en la casilla final de tu lado en el medidor de Equilibrio de la Fuerza, ganas 1 contador de recurso que has de tomar del suministro común y situar en tu zona de juego.

Por último, ganas todos los recursos que te proporcionen las naves de línea que tengas en juego (durante los primeros turnos no tendrás ninguna, y por tanto deberás omitir este paso).

- ✦ Para ganar los recursos proporcionados por una carta, coge tantos contadores de recursos del suministro común como el valor de recursos de esa carta.
- ✦ Los recursos que ganas en tu turno se denominan tu «reserva de recursos».

SECUENCIA DEL TURNO

En tu turno, puedes resolver cualquier número de las acciones que se describen a continuación (incluso todas ellas), en el orden que prefieras y tantas veces como quieras y puedas:

- ✦ Jugar una carta.
- ✦ Adquirir una carta.
- ✦ Usar una capacidad de carta.
- ✦ Asignar cartas para un ataque.
- ✦ Resolver un ataque.
- ✦ Finalizar tu turno.

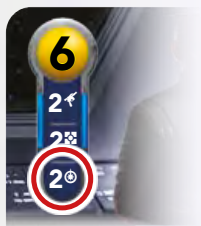
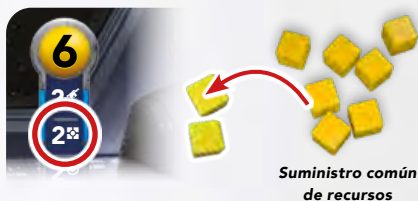
En las secciones siguientes se describen todas estas acciones por separado.

JUGAR UNA CARTA

Para jugar una carta, sácala de tu mano y deposítala boca arriba en tu zona de juego. A partir de este momento se considera que la carta está «en juego».

Después de jugar una carta, recibes inmediatamente tantos recursos como el valor de recursos de esa carta.

Luego desplaza el indicador de la Fuerza hacia tu lado del medidor de Equilibrio de la Fuerza un número de casillas igual al valor de Fuerza de esa carta.



El jugador Imperial juega al Gran moff Tarkin, una unidad con un valor de Fuerza de 2. Gana 2 de Fuerza, por lo que el indicador de la Fuerza se desplaza 2 casillas hacia el extremo Imperial.

Una vez que una carta esté en juego, puedes utilizar su capacidad y asignarla para llevar a cabo un ataque (ver «Asignar cartas para un ataque» en la página 17).

Tus unidades permanecen en juego hasta el final de tu turno (ver «Finalizar tu turno» en la página 21). Tus naves de línea permanecen en juego hasta haber acumulado tanto daño como su Resistencia (ver «Resolver un ataque» en la página 18).

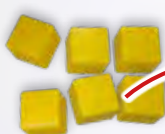
ADQUIRIR UNA CARTA

Las cartas que están en la fila de la galaxia y en el mazo de pilotos del Borde Exterior están disponibles y cualquier jugador puede adquirirlas.

- ✦ El jugador Rebelde puede adquirir cartas Rebeldes y neutrales, pero no cartas Imperiales.
- ✦ El jugador Imperial puede adquirir cartas Imperiales y neutrales, pero no cartas Rebeldes.

Para adquirir una carta tienes que gastar tantos recursos como su coste: toma esa misma cantidad de contadores de tu reserva de recursos y devuélvela al suministro común. Luego retira la carta de la fila de la galaxia (o del mazo de pilotos del Borde Exterior) y sitúala boca arriba en la parte superior de tu pila de descartes. La próxima vez que barajes esta pila de descartes para crear un nuevo mazo, esa carta formará parte del mismo y podrás utilizarla cuando la robes en algún turno posterior.

- ✦ Tras retirar una carta de la fila de la galaxia, debe reemplazarse inmediatamente robando la primera carta del mazo de la galaxia y depositándola boca arriba en la fila de la galaxia.



Tu reserva de recursos



El suministro común

USAR UNA CAPACIDAD DE CARTA

«¡Descubrirás que estoy lleno de sorpresas!» –Luke Skywalker

Para usar la capacidad de una carta que está en juego, debes indicar a tu adversario cuál de ellas deseas utilizar y luego resolver el enunciado de esa carta.

- ✦ Resolver las capacidades de tus cartas es opcional.
- ✦ Al resolver una capacidad, debes completar su efecto en la medida de lo posible e ignorar las partes que no puedan resolverse.
- ✦ Las capacidades de las cartas que tienes en juego sólo pueden resolverse una vez en cada turno.
- ◇ La capacidad de una carta se puede utilizar en el mismo turno en el que se haya jugado dicha carta.
- ◇ Después de usar la capacidad de una carta, inclínala ligeramente para recordar que ya la has utilizado y por tanto no puedes volver a hacerlo otra vez en el mismo turno.



Cuando uses la capacidad de una carta, inclínala ligeramente para recordar que ya la has utilizado.

ASIGNAR CARTAS PARA UN ATAQUE

«Eres un buen tirador. Podría utilizarte.» –Han Solo

Puedes utilizar tus unidades y naves de línea para atacar la base de tu adversario (que también podría estar defendida por las naves de línea que tenga en juego). Además, puedes usar tus unidades para atacar cartas enemigas que estén en la fila de la galaxia mediante actividades de sabotaje en el caso de los Rebeldes o cacerías humanas si eres de la facción Imperial (ver «Cacerías y sabotajes» en la página 19).

Para asignar tus cartas a un ataque contra la base enemiga, agrúpalas en tu zona de juego a fin de indicar este propósito (algunos jugadores prefieren colocarlas directamente debajo de la base). Para asignar unidades a un ataque de cacería o sabotaje, colócalas debajo de la carta objetivo en la fila de la galaxia.



En este ejemplo, el jugador Rebelde está atacando la base del jugador Imperial y sabotando al Soldado explorador que está en la fila de la galaxia.

Cada carta que tengas en juego puede asignarse a un solo ataque en cada turno. Cuando traslades una carta para asignarla a un ataque, debes mantenerla en su orientación actual a fin de indicar si su capacidad se ha utilizado o no. Estas indicaciones visuales facilitan la consulta y agilizan la resolución del turno tanto para ti como para tu adversario.

Es preciso señalar que asignar una carta a un ataque no implica que dicho ataque se deba resolver inmediatamente: de este modo podrás asignar varias cartas antes de que decidas proceder con la resolución del ataque. Este procedimiento se explica en la sección siguiente.

RESOLVER UN ATAQUE

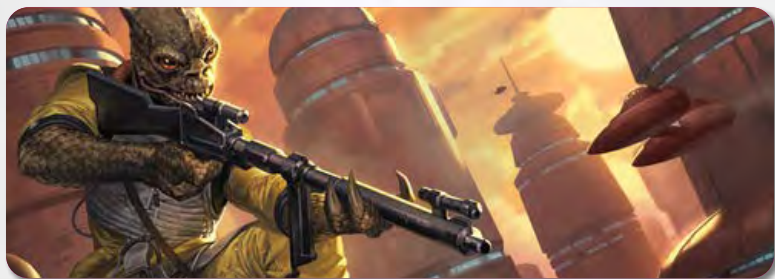
Un ataque se resuelve contra la base del adversario, y tanto cacerías como sabotajes se resuelven contra las cartas situadas en la fila de la galaxia. A continuación se describen las reglas de cada uno de estos tipos de ataques.

Atacar la base del adversario

Para resolver un ataque contra una base enemiga, se suman las puntuaciones de Ataque de todas las unidades y naves de línea que se hayan asignado a ese ataque, y se coge esa cantidad de contadores de daño del suministro común. Este total es la cantidad de daño que se inflige al adversario. El daño debe infligirse y aplicarse de la siguiente manera:

- ✦ Todas las naves de línea que tenga en juego tu adversario deben ser destruidas antes de que pueda aplicarse daño a su base.
 - ◇ Cuando una nave de línea acumula tantos contadores de daño como su Resistencia o más, es destruida y se coloca en la pila de descartes de su propietario.
 - ◇ Si tu adversario tiene en juego más de una nave de línea, tú decides cómo se reparte el daño entre todas ellas.
- ✦ Si aún te sobran contadores de daño después de haber destruido todas las naves de línea de tu adversario, ese daño sobrante se inflige a su base.
 - ◇ Los contadores de daño que se colocan sobre una base (o nave de línea) permanecen sobre ella a menos que el daño sea reparado mediante una capacidad de carta.
- ✦ Cuando la cantidad de contadores de daño que hay sobre una base es igual o superior a su Resistencia, esa base es destruida.
 - ◇ Si la base de tu adversario resulta destruida, colócala junto a tu extremo del medidor de Equilibrio de la Fuerza: ésta es tu pila de victorias. Todos los contadores de daño que hubiera sobre la base se devuelven al suministro común.
 - ◇ Cuando la base de un jugador es destruida, al comienzo de su siguiente turno ese jugador elige una nueva carta de base de entre las que aún le queden.
 - ◇ El daño que supere la Resistencia de la base se devuelve al suministro común. No se aplica a la siguiente base.

Una vez resuelto un ataque contra la base del adversario, todas las cartas que hayan participado en ese ataque se dejan agrupadas hasta el final de tu turno para recordar que ya han atacado y por tanto no se pueden asignar a un segundo ataque.



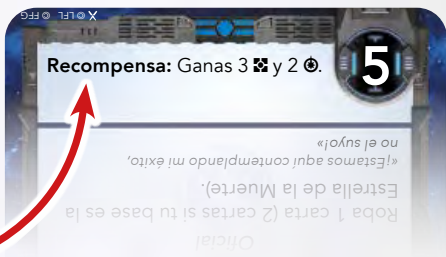
Cacerías y sabotajes

«Habrà una sustanciosa recompensa para el que encuentre al Halc3n Milenario.»
–Darth Vader

Cacerías y sabotajes son nombres temáticos que designan un mismo tipo de ataque.

Todas las unidades incluidas en el mazo de la galaxia, ya sean Rebeldes o Imperiales, tienen una puntuación de Objetivo y una recompensa cuyo enunciado aparece invertido en la parte inferior de la carta. Mientras estén en la fila de la galaxia, estas cartas deben orientarse de tal modo que el jugador capaz de atacarlas pueda leer fácilmente ambos campos.

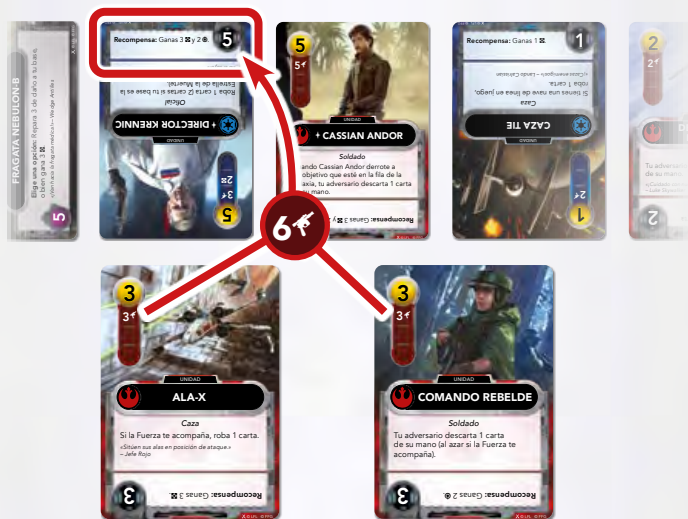
Para resolver un ataque de cacería (como Imperial) o de sabotaje (como Rebelde), en primer lugar has de seleccionar como objetivo una carta de la fila de la galaxia que pertenezca a la facción enemiga. A continuación, suma las puntuaciones de Ataque de todas las unidades que hayas asignado a ese ataque. Si el total es igual o superior a la puntuación de Objetivo de la carta atacada, entonces el ataque ha tenido éxito: la carta es derrotada y se descarta de la fila de la galaxia (colocándose en la pila de descartes de la galaxia). Luego se sustituye esa carta por la primera carta del mazo de la galaxia. Por último, puedes recibir la recompensa de la carta que acabas de derrotar (aunque este paso no es obligatorio).



El Director Krennic tiene una puntuación de Objetivo de 5, y la recompensa por derrotarlo es de 3 recursos y 2 puntos de Fuerza.

Las siguientes reglas también se aplican a los ataques de cacería y sabotaje:

- ✦ No pueden asignarse naves de línea a los ataques de cacería y sabotaje.
- ✦ Si la puntuación total de Ataque es superior a la de Objetivo, los puntos sobrantes se pierden.
- ✦ No se colocan contadores de daño sobre las cartas atacadas mediante cacerías o sabotajes. Si la puntuación total de Ataque de todas las unidades asignadas es inferior al valor de Objetivo de la carta atacada, sencillamente no ocurre nada.



El jugador Rebelde asigna un Comando rebelde y un Ala-X a un ataque de sabotaje; entre ambos suman 6 puntos de Ataque en total. Esta cifra es igual o superior al valor de Objetivo del Director Krennic, por lo que éste se coloca en la pila de descartes de la galaxia y se sustituye por la primera carta de la parte superior del mazo de la galaxia. El jugador Rebelde opta por recibir la recompensa del Director Krennic, de modo que recibe 3 recursos y 2 puntos de Fuerza que podrá utilizar en este mismo turno.

Una vez resuelto un ataque de cacería o sabotaje, todas las cartas que hayan participado en ese ataque se agrupan a un lado hasta el final de tu turno para recordar que ya han atacado y por tanto no se pueden asignar a un segundo ataque.

FINALIZAR TU TURNO

Cuando hayas hecho todo lo que quieras (o puedas) hacer, notifica a tu adversario que tu turno ha finalizado.

Cuando finalizas tu turno, debes hacer lo siguiente:

- ✦ En primer lugar, descarta todas las unidades que tengas en juego.
- ✦ Luego devuelve a tu zona de juego tanto tu base como las naves de línea que tengas en juego, manteniendo su orientación actual.
- ✦ A continuación, descarta todas las cartas que tengas en la mano y devuelve al suministro común todos los contadores de recursos que queden en tu reserva de recursos.
- ✦ Por último, roba 5 cartas de tu mazo. Si tienes que robar alguna carta y no queda ninguna en tu mazo, baraja tu pila de descartes para formar un nuevo mazo del que seguir robando.

Ejemplo: Es el final de tu turno y te quedan tres cartas en el mazo. Primero robas esas tres cartas y las añades a tu mano, luego barajas tu pila de descartes para crear un nuevo mazo y robas otras dos cartas para completar tu mano de cinco cartas.

GANAR LA PARTIDA

«¡Un blanco de los de uno entre un millón!» –Han Solo

¡El primer jugador que destruya tres bases de su adversario gana la partida! En cuanto la tercera base de un jugador sea destruida, la partida finaliza inmediatamente: ya no se resuelven más cartas ni capacidades, ni tampoco se pueden obtener puntos de la Fuerza, usar recursos ni efectuar ataques.



EJEMPLO DE UNA PARTIDA EN CURSO

Base Rebelde



Suministro común de daño

Naves de línea



Pila de descarte de la galaxia



Mazo de la galaxia



Fila de la galaxia



Suministro común de recursos



Pila de descarte Imperial



Mazo del jugador Imperial

ZONA DE JUEGO IMPERIAL

ZONA DE JUEGO REBELDE

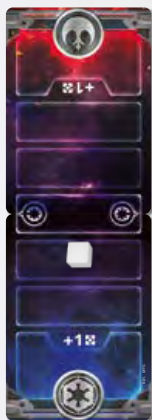
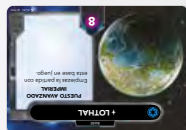
Mazo del jugador Rebelde



Pila de descartar Rebelde



Pila de victorias Rebeldes



Fila de la galaxia

Mazo de pilotos del Borde Exterior

Medidor de Equilibrio de la Fuerza



Naves de línea



Base Imperial



Pila de victorias Imperiales

REGLAS ADICIONALES

«Has dado tu primer paso hacia un mundo sin límites.» – Obi-Wan Kenobi

En esta sección se explican los términos y situaciones más importantes que pueden surgir durante el transcurso de una partida.

CAPACIDADES

Algunas cartas poseen capacidades que puedes resolver en tu turno. El enunciado de la capacidad indica cuándo y cómo puede utilizarse.

- ✦ Las capacidades cuyo enunciado no especifique cuándo se han de usar pueden utilizarse en cualquier momento de tu turno mientras esa carta esté en juego.
 - ◇ Cada una de estas capacidades de carta solamente puede utilizarse una vez por turno.
- ✦ Resolver las capacidades de tus propias cartas es opcional.
- ✦ Al resolver una capacidad, debes resolver tanto de su enunciado como te sea posible.
 - ◇ Por ejemplo, si una capacidad te indica que repares 3 puntos de daño a tu base, pero tu base solamente ha sufrido 2 puntos de daño, entonces reparas 2 puntos de daño.

CUANDO

Algunas capacidades emplean la palabra «cuando». Dichas capacidades se denominan «capacidades activadas» porque se activan en momentos específicos. Por ejemplo, algunas bases tienen una capacidad cuyo enunciado comienza con «Cuando muestres esta base...». Estas capacidades sólo se pueden resolver en el preciso instante en que se muestre la base por primera vez.

- ✦ Las capacidades activadas no están limitadas a un solo uso por turno; se pueden resolver cada vez que se cumplan los requisitos que las activan.
- ✦ Si se produce algún conflicto entre una capacidad que emplea la palabra «cuando» y otra que proporciona una recompensa, siempre se resuelve en primer lugar la recompensa.

DESCARTAR

Algunas capacidades te permiten descartar cartas de tu mano, de la mano de tu adversario o de la fila de la galaxia.

- + Cuando tengas que descartar de tu mano, tú eliges la carta que vas a descartar (a menos que la capacidad requiera descartar una carta aleatoria).
- + Las cartas descartadas siempre se colocan en sus respectivas pilas de descartes:
 - ◊ Si una carta se descarta de tu mano, va a tu pila de descartes.
 - ◊ Si una carta se descarta de la mano de tu adversario, va a su pila de descartes.
 - ◊ Si una carta se descarta de la fila de la galaxia, va a la pila de descartes de la galaxia.
- + Cuando una capacidad de carta descarte otra carta de la fila de la galaxia, no se obtienen las recompensas indicadas en la carta descartada.

DESTRUIR

Algunas capacidades te permiten destruir una nave de línea que tu adversario tenga en juego o que esté situada en la fila de la galaxia. Las naves de línea destruidas se descartan de inmediato y se colocan en la pila de descartes correspondiente.

- + Si destruyes una nave de línea situada en la zona de juego de tu adversario, se coloca en la pila de descartes de dicho adversario.
- + Si destruyes una nave de línea situada en la fila de la galaxia, se coloca en la pila de descartes de la galaxia.

ELEGIR

Algunas cartas plantean una elección entre varias capacidades. Cuando decidas resolver en tu turno una capacidad cuyo enunciado plantee una elección, deberás escoger una opción que puedas resolver. No puedes elegir una capacidad que no puedas resolver.

EXILIAR

Algunas capacidades permiten exiliar cartas. Esto puede ayudarte a eliminar de tu mazo las cartas menos efectivas a fin de incrementar tus probabilidades de robar cartas más poderosas en turnos posteriores. Cuando exilias una carta, ésta se retira inmediatamente de la partida y se devuelve a la caja del juego.

- ✦ Cuando juegues una carta con una capacidad que se exilie a sí misma, puedes utilizar el Ataque, los recursos y la Fuerza de esa carta antes de exiliarla.
- ✦ Cuando una capacidad de carta exilie una carta de tu mano o tu pila de descartes, la carta elegida para el exilio debe estar en tu mano o en tu pila de descartes (según corresponda) en el momento en que resuelves la capacidad que la está exiliando.
- ◊ Si exilias una carta de tu mano, no podrás jugarla en ese mismo turno.

Ejemplo: El jugador Imperial quiere usar la capacidad del Místico kel dor para exiliar una Lanzadera imperial de su mano. Primero resuelve la puntuación de Fuerza del Místico kel dor, y luego utiliza su capacidad de exilio para exiliar la Lanzadera imperial de su mano.



GANAR

Algunas capacidades te permiten ganar puntos adicionales de Ataque, recursos o Fuerza. Las circunstancias específicas se indicarán en el enunciado de la capacidad en cuestión.

- ✦ Cada puntuación de una carta solamente puede utilizarse una vez en cada turno.



El Pistolero rodiano puede ganar Ataque adicional.

INFLIGIR DAÑO

Algunas capacidades te permiten infligir daño a la base enemiga. Este daño se inflige directamente a la base, ignorando las naves de línea que la estén defendiendo.

MIENTRAS

Algunas capacidades emplean la palabra «mientras». Estas capacidades se denominan «capacidades constantes» porque siempre están en vigor mientras se esté cumpliendo la condición especificada por su enunciado. Cuando una carta con una capacidad constante abandona el juego, su efecto finaliza de inmediato.

Ejemplo: Mientras tengas en juego un Portacazas imperial, proporcionará un aumento a la puntuación de Ataque de algunas de tus unidades. Ese aumento cesará en cuanto el Portacazas imperial abandone el juego.

MIRAR

Algunas capacidades requieren que mires la primera carta del mazo de la galaxia (es decir, la que está en la parte superior del mismo). Cuando miras una carta, debes hacerlo en secreto para que tu adversario no la vea y luego devolverla a su posición original.

MOSTRAR

Algunas capacidades indican que se muestre la primera carta del mazo de la galaxia (es decir, la que está en la parte superior del mismo). Cuando tengas que mostrar una carta, dale la vuelta para que todos podáis leerla. Si no se requiere descartarla luego, vuelve a colocar la carta en la parte superior del mazo de la galaxia, boca abajo.

REPARAR

Algunas capacidades te permiten reparar los daños sufridos por tu base. Para reparar estos daños, retira de la base tantos contadores de daño como el número indicado por la capacidad reparadora.

SI (CONDICIÓN)

Algunas capacidades emplean la palabra «si» para designar una condición cuyo cumplimiento es un requisito obligatorio para que se pueda utilizar esa capacidad. Por ejemplo, algunas cartas tienen capacidades que empiezan con el enunciado «Si la Fuerza te acompaña...». Estas capacidades sólo se pueden usar mientras el indicador de la Fuerza esté en tu lado del medidor de Equilibrio de la Fuerza.

SI SE AGOTA EL MAZO

Si se da el caso de tener que robar una carta de un mazo y ya no queda ninguna carta en él, debe barajarse su pila de descartes para crear un nuevo mazo del que robar.

- + No debe barajarse una pila de descartes para crear un nuevo mazo simplemente porque se hayan acabado las cartas de ese mazo. Hay que esperar hasta que alguien necesite robar una carta de ese mazo.
- ◇ Si se acaban las cartas de tu mazo de juego, espera a que necesites robar una carta antes de barajar tu pila de descartes para crear un nuevo mazo de juego.
- ◇ Si se acaban las cartas del mazo de la galaxia, espera a que se deba añadir una nueva carta a la fila de la galaxia antes de barajar la pila de descartes de la galaxia para crear un nuevo mazo de la galaxia.

MODOS DE JUEGO AVANZADOS

«¿Preferís otro objetivo, un objetivo militar? ¡Pues reveladnos el nombre del sistema!» – Gran moff Tarkin

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME trae incluidas 10 bases Imperiales y 10 bases Rebeldes. Aun así, las instrucciones para preparar una partida que se dan en la página 4 requieren que cada jugador devuelva 5 de estas cartas a la caja del juego para la partida introductoria. Una vez que estéis familiarizados con los fundamentos básicos del juego, podéis probar una de las modalidades avanzadas que se describen en esta sección.

GALAXIA COMPLETA

Este modo es la versión completa para la que se ha diseñado el juego. Es idéntico a la partida introductoria en todos los aspectos, con la salvedad de que tu adversario y tú empezáis a jugar con las 10 bases de vuestras facciones en vuestros respectivos mazos de bases. De esta manera tendréis más opciones disponibles a la hora de escoger una nueva base, lo que a su vez os permitirá adaptar mejor vuestra estrategia de juego a las circunstancias actuales de la partida.

- ✦ En el modo de galaxia completa se recomienda fijar la destrucción de 4 bases como objetivo para ganar la partida, tal y como se explica en las reglas de la página siguiente para ajustar la duración de las partidas.

BASES SECRETAS

Este modo introduce un componente de intriga en el juego. Durante el paso 3 de la preparación de la partida tu adversario y tú empezáis con vuestras respectivas bases iniciales, pero luego cada uno elige en secreto otras 4 bases de las 9 que os quedan. Cada jugador ha de colocar estas 4 bases debajo de su base inicial, boca abajo; las cartas de base que no se hayan seleccionado se devuelven a la caja del juego. El resto de la partida transcurre igual que la introductoria, con la salvedad de que ninguno de los dos sabe qué cartas contiene el mazo de bases del adversario. Esta incertidumbre añade un nuevo cariz a la toma de decisiones durante el transcurso de la partida.

- ✦ En el modo de bases secretas se recomienda fijar la destrucción de 4 bases como objetivo para ganar la partida, tal y como se explica en las reglas de la página siguiente para ajustar la duración de las partidas.

MULTIJUGADOR POR PAREJAS

El modo de multijugador consiste en una batalla de dos contra dos por el control de la galaxia para la cual se necesita una segunda caja básica de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**. Todas las reglas y diagramas que explican cómo jugar a esta modalidad pueden encontrarse en la página oficial del juego: FantasyFlightGames.es.

REGLAS OPCIONALES

«Cambio el trato. Y ruega por que no cambie nada más.» – Darth Vader

STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME presenta un diseño modular que te permite modificar las reglas para adaptarlas a tus preferencias. Combina una o varias de estas reglas con cualquiera de las modalidades descritas previamente para disfrutar de una experiencia de juego a tu gusto.

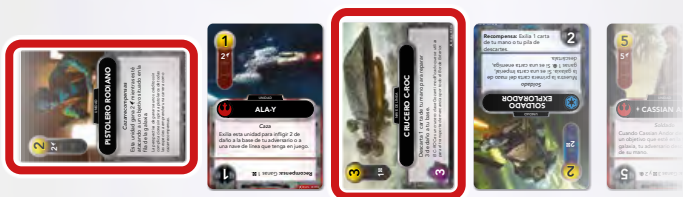
AJUSTAR LA DURACIÓN DE LAS PARTIDAS

En la partida introductoria de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**, el primer jugador que destruya tres de las bases de su adversario es declarado vencedor. Esta cifra puede variarse para prolongar o abreviar la duración de las partidas. Los jugadores que prefieran las estrategias complejas y una mayor personalización de sus mazos pueden elevar la condición de victoria a cuatro o cinco bases. Por otro lado, si los jugadores prefieren echar partidas rápidas pueden reducir este número a dos bases. Lo importante es que ambos jugadores tengan clara la cantidad específica de bases que deben destruir cuando empiece la partida.

SOBORNAR CARTAS NEUTRALES

«Tu amigo es todo un mercenario. Dudo que sea capaz de interesarse por algo... ¡o por alguien!» – Princesa Leia

Las cartas neutrales que están en la fila de la galaxia no se pueden cazar ni sabotear, pero con esta regla opcional sí se permite sobornarlas. Para sobornar una carta neutral situada en la fila de la galaxia, debes gastar tantos recursos como su coste; luego se descarta la carta (colocándola en la pila de descartes del mazo de la galaxia). De este modo puedes retirar de la fila de la galaxia las cartas neutrales que no te interesen sin tener que añadirlas a tu mazo.



Si se juega con esta regla opcional, el jugador Imperial puede gastar sus recursos para descartar al Pistolero rodiano o el Crucero C-ROC de la fila de la galaxia.

PREGUNTAS FRECUENTES

En esta sección se resuelven algunas de las dudas más frecuentes que suelen plantear las reglas de **STAR WARS: THE DECKBUILDING GAME**.

P. ¿Es obligatorio jugar todas las cartas que tenga en la mano?

R. No. Puedes elegir qué cartas jugar y cuáles no, pero las que no juegues se descartarán al final de tu turno.

P. ¿Tengo que resolver la capacidad de una carta inmediatamente después de jugarla?

R. No. Siempre puedes elegir cuándo resolver la capacidad de una carta, a menos que su enunciado comience con la palabra «cuando» (ver página 24).

P. ¿Es obligatorio usar las capacidades de mi base o de las cartas que juegue?

R. No. Resolver las capacidades de las cartas es opcional.

P. ¿Está permitido resolver sólo una parte del enunciado de una capacidad?

R. No. Si eliges resolver una capacidad, debes resolver todo su enunciado en la medida de lo posible.

P. ¿Debo resolver la recompensa de una carta si la cazo con éxito?

R. No. Las recompensas son opcionales.

P. Si una capacidad de carta me indica que exiliar cartas de mi mano o mi pila de descartes, ¿puedo exiliar cartas de ambas?

R. Sí. Puedes exiliar cartas de tu mano, de tu pila de descartes o de ambas en cualquier combinación.

P. ¿Puedo examinar el contenido de cualquier pila de descartes siempre que quiera?

R. Sí. Las tres pilas de descartes son información pública, pero lo que no puedes hacer es alterar el orden de las cartas que contienen cuando las examines.

P. Si la base de mi adversario es destruida por una capacidad de carta, ¿puedo atacar sus naves de línea de todos modos?

R. Sí. Puedes resolver un ataque contra la base de un adversario incluso aunque ésta ya haya sido destruida. Esto te permitiría infligir daño a las naves de línea que tenga en juego. Todo el daño sobrante que debiera aplicarse luego a su base sencillamente se pierde.

P. ¿Qué ocurre si muestro la primera carta del mazo de la galaxia usando la capacidad de un Soldado explorador y resulta que es una carta neutral?

R. Nada. La carta se vuelve a poner boca abajo sin más.

P. Si el indicador de la Fuerza está en el extremo del lado Rebelde cuando mi adversario juega un Espía duros, ¿puedo decidir que gane el punto de Fuerza?

R. No. Debes descartar una carta de tu mano porque es la única opción que puedes resolver completamente.

P. ¿Cuántas veces puedo resolver la capacidad de Yavin 4 en mi turno?

R. La mayoría de las capacidades sólo pueden resolverse una vez por turno, pero las capacidades activadas (como la de Yavin 4) pueden resolverse cada vez que se cumpla su requisito específico (ver «Cuando» en la página 24).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 1-651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 12 años.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo del juego: Caleb Grace

Producción: Molly Glover

Edición: B.D. Flory y Alex Werner

Corrección de texto: Alexis Dykema y Sam Gregor-Stewart

Traducción: Juanma Coronil

Revisión: Moisés Busanya

Coordinador de juegos de cartas: Colin Phelps

Diseño gráfico: Laurence Smith con Christopher Hosch

Coordinadora de diseño gráfico: Mercedes Ophelm

Ilustración de la caja: Jake Murray

Ilustraciones del interior: David Ardila, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Rovina Cai, JB Casacop, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Alexandr Elichev, Mariusz Gandzel, Sergey Glushakov, Steve Hamilton, Joel Hustak, Imaginary Studios, Nikolaus Ingeneri, Michal Ivan, Tomasz Jedruszek, Jason Juta, Alex Kim, Leonid Kozienco, Raven Mimura, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, Borja Pindado, Vlad Ricean, Adam Schumpert, Stephen Somers, Darren Tan, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Andrea Zafiratos y Ben Zweifel

Dirección artística: Jeff Lee Johnson

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Coordinador de controles de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Dana Cartwright

Responsable de licencias: Sherry Anisi

Coordinadores de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Coordinador de proyectos sénior: John Franz-Wichlacz

Director de estrategias de productos: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Un agradecimiento especial para Michael Boggs, Ryan Fralich y Jason Svee.

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Lawrence Cruz y Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Sean Abbott, Bears Abney, Arash Afghahi, Justin Allen, Tim Bailey, Daniel Batistuzzo, J-F Beaudoin, F. Beyer, Carolina Blanken, Austin Blaylock, Adrianna Buckner, Wyatt Buckner, Dan Cannon, Marshall Carter, Colby Chappell, Keely Chappell, Hwan-Yi Choo, Lachlan Conley, Micah Crosley, Jacob Deyoung, Vara Dixon, Benjamin Dyken, Jennifer T. Dyken, Peta Dyken, Steven Earley, Jeremiah Fair, Tony Fanchi, Brooks Flugaur-Leavitt, Dustin Foran, Marieke Franssen, Tyler Fultz, Hunter Fyffe, Chad Garlinghouse, Ian Garlinghouse, Thomas Giaquinto, Nick Glover, Nathan Grace, Ryan Gunderson, Colin Hampton, Jeremy Hassen, Christopher Hawley, Patrick Helfrich, Anita Hilberdink, P. Hoch, Erik Jordheim, Paul Klecker, Kristian Joyce, Michael Joyce, Ryan Kozar, Matt Lansdowne, Réjean Lebel, Eric Leggett, Miranda Lung, Zach Lung, Emile de Maat, Josh Massey, Kurt Meyer Jr., Sonny Mikszáth, Christian Andersson Naesseth, André Nordstrand, Kristian Meling Nordstrand, Alex Orloff, Y. Otto, F. Peemüller, Dan Roettgen, Lilly Roettgen, Vera van Schaijk, David Seefeldt, Jimmie Sharp, Mason Sklar, Stephen Stachelski, Xander Tabler, Rusty Thompson, Stefan Wagar, Aaron Wong y Scott Woodward

STAR WARS

EL BORDE EXTERIOR ASUNTOS PENDIENTES EXPANSIÓN

Te has hecho un nombre en el Borde Exterior,
pero todavía hay *Asuntos Pendientes*.



Las rutas hiperespaciales que atraviesan los Mundos del Núcleo ofrecen provechosas oportunidades y el mercado se ha revitalizado con abundantes mercancías. ¡Pero ándate con ojo, porque las nuevas presas son aún más mortíferas y tus rivales están deseando acabar contigo!

Con más naves, personajes, equipo, recompensas, trabajos, encuentros y mucho más, esta expansión es esencial para cualquier fan de *Star Wars: El Borde Exterior*. Ve calentando los motores: tienes mucho trabajo por delante.



FantasyFlightGames.es

