



El contenido nuevo está señalado con un * o sombreado con este color.

MODO MULTIJUGADOR

La opción de multijugador consiste en una modalidad especial de juego por parejas para la cual se necesita una segunda caja básica de **STAR WARS: EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS**. Pueden utilizarse dos copias de la misma edición del juego o bien dos copias de ediciones distintas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En una partida de multijugador por parejas, ambos equipos deben sentarse el uno frente al otro de modo que cada jugador tenga al lado a su compañero de equipo y delante a uno de sus adversarios. Luego ha de completarse este procedimiento para disponer la partida:

- Despliega el medidor de Equilibrio de la Fuerza y colócalo en el centro de la mesa (en las partidas de multijugador sólo se utiliza un medidor). Las zonas que quedan a los lados del medidor de Equilibrio de la Fuerza se denominan regiones. En cada región hay un jugador de cada equipo (en la página siguiente se definen con más detalle estas regiones).
- Los jugadores de cada región siguen el procedimiento habitual para la preparación de una partida de uno contra uno, de modo que cada región tendrá su propio mazo de la galaxia, su fila de la galaxia y su mazo de pilotos del Borde Exterior.
- Cada jugador tiene sus propios mazos de jugador y de bases. El mazo de cada jugador debe estar siempre en su propia región, separado del mazo de su compañero de equipo. Los mazos de bases de cada equipo, sin embargo, se colocan ambos debajo del medidor de Equilibrio de la Fuerza, uno junto al otro.
- Determinad al azar cuál de los dos equipos actuará en primer lugar. Podéis decidirlo lanzando una moneda al aire, tirando un dado o empleando cualquier otro método aleatorio. El equipo contrario empezará la partida con el indicador de la Fuerza en su extremo del medidor de Equilibrio de la Fuerza.

THE DECKBUILDING GAME

* SELECCIÓN DE EQUIPOS

Los equipos pueden estar formados por cualquier combinación de facciones, siempre y cuando los jugadores de cada región pertenezcan a facciones distintas.

Por ejemplo, dos jugadores Rebeldes podrían enfrentarse a dos jugadores Imperiales. Otra posibilidad sería que un jugador Rebelde y un jugador Imperial se enfrentasen a otro jugador Rebelde y otro jugador Imperial, pero en este caso cada jugador Rebelde tendría que compartir región con el jugador Imperial rival, nunca con el otro jugador Rebelde.

* EQUIPOS CON EDICIONES DISTINTAS

Si vais a jugar con cajas básicas de distintas ediciones, cada equipo puede formarse con cualquier mezcla de facciones sin ninguna restricción.

Por ejemplo, el equipo A podría jugar con los Rebeldes y la República, y el equipo B con el Imperio y los Separatistas. Por otra parte, si los jugadores disponen de varias copias de la edición original y al menos una copia de la edición Guerras Clon, el equipo A podría controlar la República y los Separatistas para enfrentarse a un equipo B compuesto por dos jugadores Imperiales.

Una vez formados los equipos, deben identificarse los jugadores de cada región y crearse un mazo de la galaxia por región para esos jugadores, siguiendo el procedimiento descrito en el apartado «Combinar distintas ediciones» de la sección **Modos de juego avanzados** del reglamento. Por lo demás, los preparativos son los mismos que para una partida convencional de multijugador por equipos.

CONCEPTOS BÁSICOS

En las secciones siguientes se ofrece un breve resumen de los conceptos fundamentales del modo multijugador para **STAR WARS: EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS**.

TRABAJO EN EQUIPO

«Han, viejo amigo, no me falles.» –Lando Calrissian

El objetivo de una partida de multijugador por equipos consiste en cooperar con tu compañero de equipo para derrotar al equipo rival. A fin de alentar esta colaboración, toda carta que utilice la segunda persona singular o el posesivo «tu» en una partida de multijugador debe interpretarse como si aludiese a los dos jugadores que conforman el equipo.

Por ejemplo, si tienes en juego un Soldado de asalto y tu compañero de equipo juega al General Veers, podrá usar la capacidad del General Veers para robar una carta, ya que el «tienes» de su enunciado ha de interpretarse como «tenéis» y se refiere a los dos miembros del equipo, no sólo al propietario de la carta.

Lo mismo se aplica a los enunciados de las bases. Así, las bases con capacidades de tipo pasivo, como Endor, afectarán a las cartas jugadas por ambos compañeros de equipo. Las bases con capacidades activadas, como Corellia o Yavin 4, pueden ser utilizadas por cualquiera de los dos integrantes del equipo, pero siguen estando limitadas a una sola activación por cada requisito de activación.

Por ejemplo, si los dos miembros del equipo tienen Bespin como su base, el primero que juegue una carta neutral en cada turno robará dos cartas (una por cada copia de Bespin que hay en juego).

Excepción al exilio: Las capacidades que exilian cartas no se pueden usar para exiliar cartas de un compañero de equipo. Cuando exiliás cartas, debes colocarlas en tu propia pila de cartas exiliadas.

REGIONES

En una partida de multijugador por equipos, la zona de juego se divide en dos regiones. Cada región incluye una pareja de adversarios, así como un mazo de la galaxia, una fila de la galaxia y un mazo de pilotos del Borde Exterior que comparten ambos jugadores.

Los jugadores que están en una región son los únicos que pueden interactuar con el mazo de la galaxia, la fila de la galaxia y el mazo de pilotos del Borde Exterior de esa región. Ninguna carta puede salir de la región donde estuviese al principio de la partida.

Toda capacidad que alude a un adversario (o a una de sus cartas) solamente se referirá al adversario que esté presente en esa misma región. Esto significa que los jugadores no pueden adquirir ni seleccionar como blancos de sus capacidades a las cartas que estén en la fila de la galaxia de la otra región, como tampoco pueden descartar cartas del adversario que se siente en una región distinta a la suya.

ZONA COMPARTIDA

Durante la preparación de la partida, cada jugador ha de colocar su mazo de bases junto al de su compañero de equipo en el centro de su lado de la mesa. Esta parte de su superficie de juego se denomina «zona compartida». Las cartas que se encuentran en la zona compartida de un equipo se consideran presentes en ambas regiones.

Cuando juegas una nave de línea, debes colocarla en tu lado de la zona compartida de tu equipo. Cada nave de línea situada en la zona compartida de un equipo protege todas las bases de esa zona, pero sólo el miembro del equipo que haya jugado esa nave de línea recibirá los recursos que proporciona. A la hora de resolver capacidades de cartas que se encuentren en la zona compartida de un equipo, los integrantes de dicho equipo deciden cuál de los dos la resuelve.

Los jugadores pueden atacar e interactuar con todas las bases y naves de línea que haya en la zona compartida del equipo rival como si estuviesen en sus respectivas regiones.

CÓMO JUGAR

«Que diez hombres parezcan cien.» –Cassian Andor

La modalidad de multijugador por equipos de **STAR WARS: EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS** sigue las mismas reglas que las partidas convencionales de uno contra uno, con las siguientes modificaciones:

TURNOS COMPARTIDOS

En una partida de multijugador por equipos, los turnos se reparten entre los equipos. En el turno de tu equipo, tú, compañero y tú jugáis vuestros turnos simultáneamente. Si el indicador de la Fuerza está en vuestro extremo del medidor al comienzo del turno de tu equipo, tanto tu compañero como tú recibís 1 recurso cada uno.

Es aconsejable que los compañeros de equipo comenten las cartas que tienen en sus respectivas manos a fin de determinar el orden más conveniente para resolver sus capacidades.

Por ejemplo, supongamos que durante tu turno tienes un Ala-X en juego pero no puedes resolver su capacidad porque el indicador de la Fuerza está en la zona neutral del medidor de Equilibrio de la Fuerza. Por suerte tu compañero de equipo tiene un Guardián del Templo en la mano, así que decide usar su capacidad para ganar 1 de Fuerza y desplazar el indicador de la Fuerza hacia el Lado Luminoso. Esto te permite resolver la capacidad de tu Ala-X y robar 1 carta.

ADQUISICIÓN DE CARTAS

Cada miembro de un equipo obtiene sus propios recursos de las cartas que juega. Estos recursos no pueden compartirse con los compañeros de equipo. Los jugadores usan sus recursos para adquirir cartas de la fila de la galaxia de su propia región, pero no pueden adquirir cartas de la fila de la galaxia de la otra región. Tampoco pueden añadir las cartas que adquieren al mazo de su compañero de equipo.

ATAQUES CONTRA BASES ENEMIGAS

Cuando tu compañero de equipo y tú ataquéis las bases de vuestros adversarios, debéis sumar todas vuestras puntuaciones de Ataque y repartir el daño resultante entre las dos bases enemigas como estiméis oportuno. Si vuestros adversarios tienen naves de línea en juego, todas esas naves deben ser destruidas antes de poder infligir daño a cualquiera de las bases enemigas. Los jugadores pueden afectar e infligir daño a las naves de línea que haya en ambos lados de la zona compartida de sus adversarios.

GANAR LA PARTIDA

«Éste será un día largamente recordado.» –Darth Vader

Para ganar la partida, debéis destruir tres bases del mazo de bases de cada adversario, lo que supone un total de seis bases (pueden destruirse bases adicionales del mazo de cada adversario, pero éstas no cuentan de cara a la victoria definitiva). ¡El primer equipo que destruya suficientes bases será declarado vencedor!

Se recomienda utilizar las reglas de galaxia completa descritas en la página 28 del reglamento de **STAR WARS: EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS** en las partidas de multijugador por equipos.

También podéis modificar la experiencia de juego a vuestro gusto utilizando las reglas para ajustar la duración de las partidas descritas en la página 29 del reglamento, aunque para la primera partida de multijugador por equipos sería aconsejable mantener la misma condición de victoria descrita con anterioridad.

PREGUNTAS FRECUENTES

A continuación se responden algunas de las dudas más habituales en las partidas de multijugador por equipos de **STAR WARS: EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN DE MAZOS**.

- P. ¿Pueden destruirse las bases de ambos adversarios en un mismo turno?
R. Sí. Dado que se puede repartir el daño infligido entre las bases de ambos adversarios, cabe la posibilidad de que ambas resulten destruidas en un mismo turno.
- P. ¿Qué ocurre cuando mi tercera base es destruida pero mi compañero aún conserva la suya?
R. Según las reglas del juego, cada vez que tu base es destruida tienes que elegir una nueva base al comienzo de tu próximo turno. Si llegado el caso te quedas sin bases que elegir, puedes seguir jugando sin bases, y todo el daño que infliga el equipo rival se aplicará a la base de tu compañero de equipo.
- P. Si mi compañero de equipo tiene en juego una carta única, como por ejemplo Yavin 4 o Darth Vader, ¿quiere eso decir que yo no puedo jugar mi copia de esa misma carta?
R. No. Los compañeros de equipo son libres de elegir la misma base y jugar al mismo personaje único en un turno.

ACLARACIONES A LAS REGLAS

«Esta maravilla tiene algunas sorpresas escondidas.» –Han Solo

Para ayudar a los jugadores a comprender cómo funcionan exactamente los efectos de algunas cartas en las partidas de multijugador por equipos, en las páginas 5–10 de este documento tenéis un listado de aclaraciones a los enunciados de las cartas. Este listado se presenta en orden alfabético según el producto de origen; junto al nombre de cada carta se reproduce el enunciado de su capacidad, seguido de una breve explicación de su uso en el modo de multijugador.

© & TM 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, MN 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, Avenida Ricardo Lyon 222, oficina 601, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados.

© & TM Lucasfilm Ltd. Se permite fotocopiar este documento para uso estrictamente personal. También puedes descargarlo de: asmodee.es/product/star-wars-the-deckbuilding-game/

EJEMPLO DE PARTIDA EN CURSO

Aquí se muestra el estado de una partida de ejemplo para ayudar a los jugadores a visualizar dónde va cada cosa.

Cartas exiliadas del jugador Rebelde



JUGADOR REBELDE



Descartes del jugador Rebelde

Mazo del jugador Rebelde

Zona compartida del equipo rojo

Base del jugador



Naves de línea



REGIÓN UNO



Pila de descarte de la galaxia



Mazo de la galaxia



Mazo de pilotos del Borde Exterior



Medidor de Equilibrio de la Fuerza



Pila de victorias del equipo azul



Cartas exiliadas del jugador Imperial

JUGADOR IMPERIAL



Descartes del jugador Imperial



Mazo del jugador Imperial



Naves de línea



Base del jugador

Zona compartida del equipo azul

EJEMPLO DE PARTIDA EN CURSO

Aquí se muestra el estado de una partida de ejemplo para ayudar a los jugadores a visualizar dónde va cada cosa.

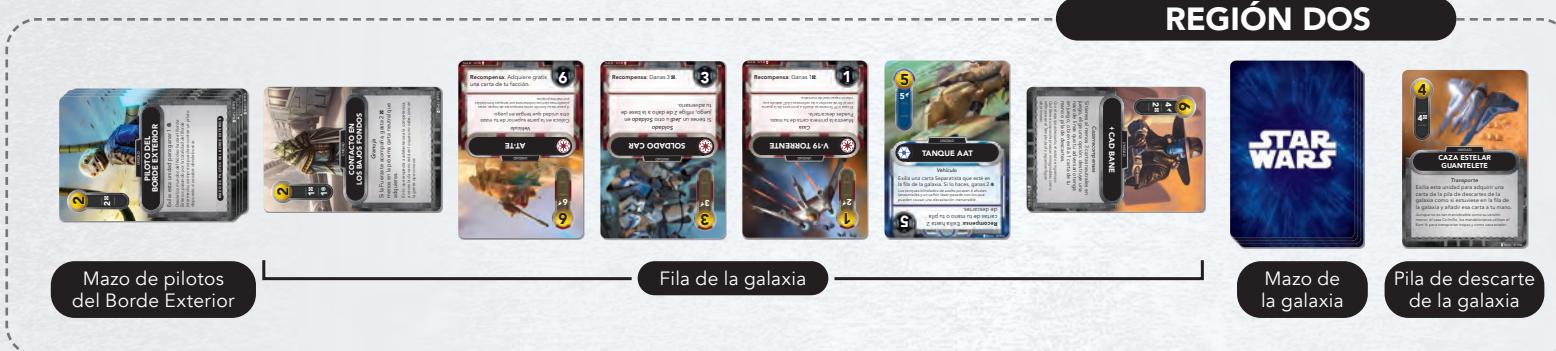


JUGADOR DE LA REPÚBLICA



Pila de victorias del equipo rojo

Cartas exiliadas del jugador de la República



JUGADOR SEPARATISTA



Cartas exiliadas del jugador Separatista

CARTA	ENUNCIADO	INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR
Ala-U	Si la Fuerza te acompaña, repara 3 de daño a tu base.	Al resolver esta capacidad, puedes optar por reparar 3 de daño a tu base o bien reparar 3 de daño a la base de tu compañero de equipo.
Almirante Piett	Mientras el Almirante Piett esté en juego, todas tus naves de línea ganan 1  .	Esta capacidad se aplica también a las naves de línea de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.
AT-AT	Añade a tu mano un Soldado de tu pila de descartes.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad Soldado procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Barcaza velera de Jabba	Añade a tu mano un Cazarrecompensas de tu pila de descartes.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad Cazarrecompensas procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Bespin	Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Bespin como su base).
Caza TIE	Si tienes una nave de línea en juego, roba 1 carta.	Si tú o tu compañero de equipo tenéis una nave de línea en juego, tú puedes robar 1 carta.
Chewbacca	Si tienes otra unidad única (+) en juego, roba 1 carta.	Si tú o tu compañero de equipo tenéis una carta única en juego, puedes robar 1 carta.
Contrabandista twi'lek	Coloca en la parte superior de tu mazo la próxima carta que adquieras en este turno.	La próxima carta que adquiera uno de los dos miembros del equipo en el turno actual se coloca en la parte superior del mazo de ese jugador. Si tú adquieres esa carta, no puedes colocarla sobre el mazo de tu compañero de equipo, como tampoco puede él colocar sobre tu mazo la próxima carta que adquiera.
Corellia	Cuando muestres Corellia, adquiere gratis una carta Imperial o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.	Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
Coruscant	Cuando empiece tu turno, mira las 2 primeras cartas del mazo de la galaxia. Coloca una en la parte superior del mazo y descarta la otra.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Debéis decidir cuál de los dos mirará las 2 primeras cartas de su mazo de la galaxia.
Crucero C-ROC	Descarta 1 carta de tu mano para reparar 3 de daño a tu base.	Cualquier miembro del equipo puede descartar una carta para usar esta capacidad, y con ella se puede reparar cualquier base del equipo.
Crucero Gozanti	Descarta 1 carta de tu mano para robar 1 carta.	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno.
Dagobah	Cuando muestres Dagobah, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya escogido Dagobah es el único que puede resolver esta capacidad.
Director Krennic	Roba 1 carta (2 cartas si tu base es la Estrella de la Muerte).	Si la base de tu compañero de equipo es la Estrella de la Muerte, puedes robar 2 cartas usando al Director Krennic.
Endor	Mientras Endor sea tu base, todas tus unidades Soldado y Vehículo ganan 1  .	Esta capacidad se aplica también a las unidades Soldado y Vehículo de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Endor como base, todas las unidades Soldado y Vehículo de vuestro equipo ganan 2  .
Estrella de la Muerte	Gasta 4  para destruir una nave de línea que tu adversario tenga en juego o bien una nave de línea que esté en la fila de la galaxia.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado la Estrella de la Muerte como base, cualquiera de los dos jugadores puede resolver cada copia de la carta una vez.
Fragata Nebulon-B	Elige una opción: Repara 3 de daño a tu base, o bien gana 3  .	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo se puede utilizar una vez por turno.
General Veers	Si tienes un Soldado o Vehículo en juego, roba 1 carta.	Si tu compañero de equipo tiene en juego algún Soldado o Vehículo , tú puedes resolver la capacidad del General Veers.
Gran Moff Tarkin	Añade a tu mano una carta Imperial que esté en la fila de la galaxia. Debes exiliar esa carta al final de tu turno.	No pueden adquirirse cartas para un compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado al Gran Moff Tarkin es el único que puede resolver su capacidad.
Halcón Milenario	Añade a tu mano una unidad única (+) de tu pila de descartes.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo devuelva a su mano una unidad única procedente de su pila de descartes (en vez de hacerlo tú).
Han Solo	Roba 1 carta (2 cartas si tienes el Halcón Milenario en juego).	Si tu compañero de equipo tiene el Halcón Milenario en juego, tú puedes robar 2 cartas.

CARTA

ENUNCIADO

INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR

Hoth	Mientras Hoth sea tu base, evita los 2 primeros puntos de daño que se infljan a Hoth en cada turno.	Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Hoth como base, pueden evitarse hasta 4 puntos de daño totales infligidos en cualquier combinación a cualquiera de las dos bases Hoth durante el turno del equipo rival.
HWK-290	Exilia esta unidad para reparar 4 de daño a tu base.	Cuando exilas HWK-290, debes elegir entre reparar 4 de daño a tu base o bien reparar 4 de daño a la base de tu compañero de equipo.
IG-88	Cuando IG-88 derrote a un objetivo que esté en la fila de la galaxia, exilia 1 carta de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya usado a IG-88 para derrotar a un objetivo de la fila de la galaxia es el único que puede exiliar una carta.
Jedha	Mientras Jedha sea tu base, añade a tu mano la primera carta neutral que adquieras en cada turno. Debes exiliar esa carta al final de tu turno.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo puede resolverse una vez por turno. El primero que adquiera una carta neutral en cada turno la añade a su mano.
Kafrene	Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Kafrene como su base).
Kessel	Cuando muestres Kessel, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya seleccionado Kessel como base es el único que puede resolver esta capacidad.
Mercenario quarren	Cuando adquieras esta unidad, exilia 1 carta de tu mano o tu pila de descartes (hasta 2 cartas si la Fuerza te acompaña).	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya adquirido al Mercenario quarren es el único que puede resolver su capacidad.
Místico kel dor	Exilia esta unidad para exiliar 1 carta de tu mano o tu pila de descartes.	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado al Místico kel dor es el único que puede resolver esta capacidad.
Mon Cala	Cuando muestres Mon Cala, adquiere gratis una carta Rebelde o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.	Al mostrar esta base, debes decidir quién resuelve su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
Nave de desembarco	Elige una opción: Gana 4  o bien repara 4 de daño a tu base.	Si optas por reparar 4 de daño, puedes elegir entre reparar 4 de daño a tu base o bien reparar 4 de daño a la base de tu compañero de equipo (el miembro del equipo que haya jugado la Nave de desembarco es el único que puede recibir los ).
Ord Mantell	Mientras Ord Mantell sea tu base, cada turno puedes cazar 1 unidad neutral que esté en la fila de la galaxia, tomando su coste como puntuación de Objetivo. Si derrotas esa carta, ganas tantos  como su coste.	Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. Si tanto tú como tu compañero habéis seleccionado Ord Mantell como base, cualquiera de los dos jugadores puede resolver cada copia de la carta una vez.
Portacazas imperial	Mientras el Portacazas imperial esté en juego, todas tus unidades Caza ganan 1  .	Esta capacidad también se aplica a las unidades Caza de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.
Princesa Leia	Adquiere gratis una carta Rebelde de la fila de la galaxia. Si la Fuerza te acompaña, coloca esa carta en la parte superior de tu mazo.	No se pueden adquirir cartas para un compañero de equipo. El miembro del equipo que haya jugado a la Princesa Leia es el único que puede adquirir gratis una carta Rebelde de la fila de la galaxia. Dicha carta no puede colocarse en la parte superior del mazo del compañero de equipo.
Rodia	Cuando muestres Rodia, infinge 1 de daño a la base enemiga por cada carta enemiga que haya en la fila de la galaxia. Luego descarta todas esas cartas de la fila de la galaxia.	Al mostrar esta base, debes decidir quién resuelve su capacidad (tu compañero de equipo o tú). Ese jugador ha de contar el número de cartas enemigas que hay en su fila de la galaxia, infijir esa misma cantidad de daño a cualquiera de las bases del equipo rival y luego descartar esas cartas de la fila de la galaxia.
Sullust	Mientras Sullust sea tu base, coloca en la parte superior de tu mazo la primera carta que adquieras en cada turno.	Esta capacidad está disponible para ambos miembros del equipo, pero sólo puede resolverse una vez por turno. El primero que adquiera una carta en cada turno colocará esa carta en la parte superior de su mazo.
Tatooine	Cuando muestres Tatooine, intercambia una carta que esté en la fila de la galaxia por una carta Rebelde que esté en la pila de descartes de la galaxia y ganas 1  .	Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú). Ese jugador sólo puede intercambiar cartas por las de su propia pila de descartes de la galaxia.
Transporte rebelde	Elige una opción: Repara 2 de daño a tu base, o bien gana 1  .	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo se puede utilizar una vez por turno.
Yavin 4	Cuando tu adversario descarte una carta de su mano durante tu turno, infinge 2 de daño a su base.	Cuando tu adversario descarte una carta de su mano durante el turno de tu equipo, puedes infijir 2 de daño a cualquiera de las bases rivales. Cuando el adversario de tu compañero de equipo descarte una carta de su mano durante el turno de tu equipo, tu compañero de equipo puede infijir 2 de daño a cualquiera de las bases rivales.
Z-95 Cazacabezas	Si tu adversario tiene una nave de línea en juego, roba 1 carta.	Roba 1 carta si el equipo rival tiene al menos 1 nave de línea en su zona compartida.

CARTA	ENUNCIADO	INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR
Aayla Secura	Mientras Aayla Secura esté en juego y la Fuerza te acompañe, todas tus unidades Soldado ganan 1	Esta capacidad también se aplica a las unidades Soldado de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.
Almirante Trench	Roba 1 carta (2 cartas si tenías una nave de línea en juego al comienzo de tu turno).	Si tu compañero de equipo o tú tenéis una nave de línea en juego al comienzo de vuestro turno, podéis robar 2 cartas.
Nave clase Aclamador	Coloca en la parte superior de tu mazo la próxima carta que adquieras en este turno.	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. El primero que adquiera la siguiente carta en cada turno colocará esa carta en la parte superior de su mazo.
Ahsoka Tano	Muestra la primera carta de tu mazo. Si la Fuerza te acompaña, puedes intercambiarla por una carta que esté en tu pila de descartes.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo y, si la Fuerza te acompaña, intercambiarla por una carta de su pila de descartes.
Anaxes	Cuando muestres Anaxes, adquiere gratis una carta de la República o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.	Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú).
ARC-170	Muestra la primera carta de tu mazo. Si es un Caza o un Soldado , esta unidad gana 2	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo.
Soldado CAR	Si tienes un Jedi u otro Soldado en juego, infinge 2 de daño a la base de tu adversario.	Si tu compañero de equipo o tú tenéis un Jedi o Soldado en juego, puedes infligir 2 de daño a cualquiera de las bases rivales.
AT-RT	Si tienes otro Soldado en juego, repara 2 de daño a tu base.	Si tu compañero de equipo o tú tenéis un Soldado en juego, puedes reparar 2 de daño a tu base o a la base de tu compañero de equipo.
AT-TE	Coloca en la parte superior de tu mazo otra unidad que tengas en juego.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo coloque una unidad en la parte superior de su mazo.
Carguero clase Aurora	Cuando se derrote esta carta, cada jugador puede exiliar 1 carta de su mano o pila de descartes.	La excepción al exilio no se aplica a esta carta; cada jugador que participe en la partida decide si quiere exiliar una carta de su propia mano o pila de descartes.
Aurra Sing	Mientras haya un Cazarrecompensas en la fila de la galaxia, Aurra Sing gana 2	Esta capacidad sólo comprueba la fila de la galaxia que está en tu región.
Soldado de BARC	Mientras tengas otro Soldado en juego, esta unidad gana 2	Si tu compañero de equipo o tú tenéis un Soldado en juego, el Soldado de BARC gana 2
Cad Bane	Si tienes al menos 3 cartas neutrales en juego, elige una opción: destruye una nave de línea que tu adversario tenga en juego, o bien exilia 1 carta de tu mano o pila de descartes.	Al resolver esta capacidad, hay que sumar el número de cartas neutrales que tenéis en juego tanto tu compañero de equipo como tú. El miembro del equipo que haya jugado a Cad Bane es el único que puede exiliar una carta de su propia mano o pila de descartes.
Capitán Rex	El Capitán Rex gana 1 por cada unidad única () que haya en juego y en la fila de la galaxia.	Esta capacidad busca unidades únicas en la fila de la galaxia que está en tu región y en todas las zonas de juego.
Cato Neimoidia	Cuando muestres Cato Neimoidia, descarta 1 carta enemiga de la fila de la galaxia. Sustítúyela por una carta enemiga distinta de la pila de descartes de la galaxia y gana tantos como el coste de esa nueva carta.	Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú). Ese jugador descarta una carta enemiga de su fila de la galaxia y la sustituye por una carta enemiga distinta de su pila de descartes de la galaxia.
Cristopsis	Cuando muestres Cristopsis, infíglele 4 de daño.	Si tu compañero de equipo juega un Transporte , repara 1 de daño a esta base. Si tanto tú como tu compañero tenéis esta base en juego, jugar un Transporte repara 1 de daño a las dos bases.
Comandante clon Cody	Coloca un Soldado de tu pila de descartes en la parte superior de tu mazo. Si la Fuerza te acompaña, en vez de eso añádelo a tu mano.	Al resolver esta capacidad, puedes colocar un Soldado de la pila de descartes de tu compañero de equipo en la parte superior de su mazo, o bien añadirlo a su mano si la Fuerza te acompaña.
Crucero clase Consular	Intercambia una carta de tu mano por la primera carta de tu mazo.	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. Ese jugador intercambia una carta de su mano por la primera carta de su mazo.
Coruscant	Cuando empiece tu turno, muestra la primera carta de tu mazo. Puedes descartar esa carta.	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. Ese jugador muestra la primera carta de su mazo y puede descartarla (enviándola a su pila de descartes).

CARTA

ENUNCIADO

INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR

Conde Dooku

Si la Fuerza te acompaña, intercambia una unidad que esté en la fila de la galaxia por una carta de tu pila de cartas exiliadas que no sea una carta de inicio.

Dac

Cuando muestres Dac, adquiere gratis una carta Separatista o neutral de la fila de la galaxia y añádela a tu mano.

Delta-7B

Muestra la primera carta de tu mazo. Si es un **Jedi**, puedes robarla. Si no lo es, puedes descartarla.

Crucero clase Invencible

Mientras el Crucero clase *Invencible* esté en juego, todas tus unidades neutrales ganan 1 **◆**.

Nave de control de droides

Adquiere un **Droide** de tu pila de cartas exiliadas como si estuviese en la fila de la galaxia.

Droideka

Si has exiliado al menos 1 carta en este turno, esta unidad gana 2 **◆**.

Embo

Embo gana 1 **◆** por cada carta neutral que tengas en juego aparte de él (hasta un máximo de +6 **◆**).

Felucia

Mientras Felucia sea tu base, todas tus unidades **Droide** ganan 1 **◆**.

Firespray de Fett

Añade a tu mano una unidad neutral que esté en tu pila de descartes. Si es un **Cazarrecompensas**, esa unidad gana 2 **◆** mientras esté atacando a un objetivo situado en la fila de la galaxia en este turno.

Caza estelar Guantelete

Exilia esta unidad para adquirir una carta de la pila de descartes de la galaxia como si estuviese en la fila de la galaxia y añadir esa carta a tu mano.

General Grievous

Cuando el General Grievous derrote a un objetivo que esté en la fila de la galaxia, exilia un **Droide** de tu mano. Si lo haces, recibes la recompensa de ese objetivo por segunda vez.

Geonosis

Gasta tantos **■** como el coste de un **Droide** que esté en tu pila de descartes para añadir esa carta a tu mano.

Hondo Ohnaka

Cuando adquieras una carta con un coste de 4 o más, roba 1 carta.

Jar Jar Binks

Cuando adquieras o juegues a Jar Jar Binks, puedes gastar 2 **■** para ganar 1 **◆** y colocarlo en la pila de descartes de tu adversario.

Kamino

Cuando juegues un **Soldado** por primera vez cada turno, añade a tu mano un **Soldado** de tu pila de descartes.

Kashyyyk

Cuando muestres Kashyyyk, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.

El miembro del equipo que haya jugado al Conde Dooku es el único que puede resolver su capacidad. Sólo puedes intercambiar una carta de tu fila de la galaxia por otra que esté en tu pila de cartas exiliadas.

Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú).

Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo, y si es un **Jedi**, puede robarla. De no ser así, puede descartarla (enviándola a su pila de descartes).

Esta capacidad también se aplica a las unidades neutrales de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas. Si hay varios Cruceros clase *Invencible* en juego tanto tuyos como de tu compañero de equipo, cada copia de la carta otorga 1 **◆** adicional a las unidades neutrales.

Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. Ese jugador adquiere un **Droide** de su pila de cartas exiliadas.

Esta capacidad surte efecto si tu compañero de equipo o tú habéis exiliado al menos 1 carta en este turno.

Esta capacidad busca cartas neutrales tanto en tu zona de juego como en la de tu compañero de equipo.

Esta capacidad también se aplica a las unidades **Droide** de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.

Al resolver esta capacidad, puedes hacer que sea tu compañero de equipo quien añada a su mano una carta neutral procedente de su pila de descartes. Si es un **Cazarrecompensas**, esa unidad gana 2 **◆** mientras esté atacando a un objetivo situado en su fila de la galaxia en este turno.

El miembro del equipo que haya jugado el Caza estelar Guantelete es el único que puede resolver esta capacidad. Sólo puedes adquirir una carta de la pila de descartes de la galaxia y añadirla a tu mano.

El miembro del equipo que haya jugado al General Grievous es el único que puede resolver su capacidad. No puedes exiliar un **Droide** de la mano de tu compañero de equipo ni obligarle a recibir por segunda vez la recompensa de ese objetivo.

Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. Tu compañero de equipo o tú podéis gastar los **■** para que cualquiera de los dos añada a su mano un **Droide** procedente de su pila de descartes.

Cada vez que tu compañero de equipo o tú adquiráis una carta con un coste de 4 o más, el jugador que ha jugado a Hondo Ohnaka roba 1 carta.

Cualquier miembro del equipo puede gastar 2 **■** para cubrir el coste del efecto de Jar Jar Binks, pero su carta debe depositarse en la pila de descartes del adversario que esté en la región del jugador que lo haya adquirido o jugado.

Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad, pero sólo puede utilizarse una vez por turno. Quien juegue el primer **Soldado** en cada turno añadirá a su mano un **Soldado** de su pila de descartes. Si los dos jugadores tienen Kamino en juego, quien juegue el primer **Soldado** en cada turno añadirá a su mano 2 **Soldados** de su pila de descartes.

No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya escogido Kashyyyk es el único que puede resolver su capacidad.

CARTA

ENUNCIADO

INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR

Cañonera LAAT

Muestra la primera carta de tu mazo. Si es un **Jedi** o un **Soldado**, puedes robarla.

Latts Razzi

Cuando Latts Razzi derrote a un objetivo que esté en la fila de la galaxia, ganas 1 **¤** por cada **Cazarrecompensas** que haya en juego y en la fila de la galaxia.

Lola Sayu

Cuando muestres Lola Sayu, coloca debajo de esta base 1 carta de la pila de descartes de tu adversario, boca abajo. Cuando esta base sea destruida, devuelve esa carta a la pila de descartes de tu adversario.

Mace Windu

Muestra la primera carta de tu mazo. Si la Fuerza te acompaña, Mace Windu gana tantos **¶** como el coste de esa carta (hasta un máximo de +5 **¶**).

Magnaguardia

Mientras el Magnaguardia esté en juego, todas tus unidades únicas (**†**) ganan 1 **¶** (2 **¶** si la Fuerza te acompaña).

MTT

Coloca en la parte superior de tu mazo la próxima carta **Droide** que adquieras en este turno.

Fragata clase Munificiente

Exilia una carta Separatista que esté en la fila de la galaxia. Si lo haces, repara 2 de daño a tu base.

Mustafar

Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.

Mygeeto

Mientras Mygeeto sea tu base, al final de tu turno no devuelves al suministro común los recursos que no hayas gastado.

Naboo

Mientras Naboo sea tu base, todas tus naves de línea ganan 2 de Resistencia.

Nute Gunray

La próxima vez que una carta abandone la fila de la galaxia en este turno, sustituíela por una carta de tu pila de cartas exiliadas que no sea una carta de inicio.

Obi-Wan Kenobi

Cuando muestres a Obi-Wan Kenobi desde la parte superior de tu mazo, añádelo a tu mano y muestra la siguiente carta en su lugar.

Onderon

Cuando muestres Onderon, exilia un máximo de 3 cartas de tu mano o tu pila de descartes.

Padmé Amidala

Roba 1 carta (2 cartas si tu base es Naboo).

Droide de protocolo

Exilia esta carta para descartar cartas de la parte superior del mazo de la galaxia hasta que descartes una carta de tu facción. Intercambia esa carta por una unidad neutral que esté en la fila de la galaxia.

Rodia

Cuando juegues una carta neutral por primera vez en cada turno, roba 1 carta.

Ryloth

Cuando muestres Ryloth, exilia 1 carta enemiga de la fila de la galaxia y coloca 1 carta de tu pila de descartes en la parte superior de tu mazo.

Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo. Si es un **Jedi** o un **Soldado**, puede robarla.

Esta capacidad busca unidades **Cazarrecompensas** en la fila de la galaxia que está en tu región y en todas las zonas de juego.

Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú). El miembro del equipo que la resuelva coloca debajo de Lola Sayu 1 carta de la pila de descartes del adversario que esté en su región. Cuando la base sea destruida, devuelve esa carta a la pila de descartes del mismo adversario.

Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo (en vez de hacerlo tú).

Esta capacidad también se aplica a las unidades únicas (**†**) de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.

Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad. El jugador que adquiera el próximo **Droide** lo coloca en la parte superior de su mazo.

Esta capacidad sólo puede resolverla un jugador Separatista, y sólo puede utilizarse una vez por turno. Con ella puede repararse la base de cualquier miembro del equipo.

Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Mustafar como su base).

Esta capacidad se aplica también a los recursos disponibles de tu compañero de equipo, no sólo a los tuyos.

Esta capacidad se aplica también a las naves de línea de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas.

El miembro del equipo que juegue a Nute Gunray es el único que puede resolver su capacidad. Esta capacidad sólo comprueba la fila de la galaxia de tu región y sustituye esa carta por otra de tu pila de cartas exiliadas.

El jugador que muestra a Obi-Wan desde la parte superior de su mazo es el único que puede resolver su capacidad.

No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya escogido Onderon es el único que puede resolver esta capacidad.

Si tu compañero de equipo o tú tenéis Naboo como base, robas 2 cartas usando a Padmé Amidala.

El miembro del equipo que juegue el Droide de protocolo es el único que puede resolver su capacidad. Descarta cartas de la parte superior del mazo de la galaxia que hay en tu región e intercambia la carta de tu facción por una unidad neutral que esté en tu fila de la galaxia.

Esta capacidad está disponible para ambos compañeros de equipo, pero sólo se puede resolver una vez por turno. El primero que juegue una carta neutral en cada turno robará 1 carta (2 cartas si ambos jugadores tienen Rodia como su base).

Cuando muestres esta base, debes decidir quién de los dos resolverá su capacidad (tu compañero de equipo o tú). Ese jugador exilia 1 carta enemiga de su fila de la galaxia y coloca 1 carta de la pila de descartes de cualquier compañero de equipo en la parte superior del mazo de ese compañero.

CARTA	ENUNCIADO	INTERACCIONES EN MULTIJUGADOR
Deslizador STAP	Si hay más cartas enemigas que Separatistas en la fila de la galaxia, ganas 1	Esta capacidad sólo comprueba la fila de la galaxia que está en tu región.
Supercomando	Cuando adquieras esta unidad, añádela a tu mano (y puedes exiliar 1 carta de tu mano o pila de descartes si la Fuerza te acompaña).	No se pueden exiliar cartas del compañero de equipo. El jugador que haya adquirido al Supercomando es el único que lo añade a su mano, y puede exiliar 1 carta de su mano o pila de descartes si la Fuerza te acompaña.
Tricaza	Exilia una carta Separatista que esté en la fila de la galaxia. Si lo haces, puedes infiligrar 3 de daño a una nave de línea que tu adversario tenga en juego.	El miembro del equipo que juegue el Tricaza es el único que puede resolver su capacidad. La carta Separatista exiliada debe proceder de la fila de la galaxia de ese jugador. El daño puede infiligrarse a cualquier nave de línea situada en la zona compartida de tu adversario.
Contacto en los bajos fondos	Si la Fuerza te acompaña, gasta 2 menos en la próxima carta neutral que adquieras.	Cualquier miembro del equipo puede resolver esta capacidad. Quien adquiera la próxima carta neutral en este turno gastará 2 menos.
V-19 Torrent	Muestra la primera carta de tu mazo. Puedes descartarla.	Al resolver esta capacidad, puedes hacer que tu compañero de equipo muestre la primera carta de su mazo y permitirle decidir si quiere descartarla o no.
Destructor clase Venador	Mientras el Destructor clase Venador esté en juego, todas tus unidades Caza ganan 1	Esta capacidad también se aplica a las unidades Caza de tu compañero de equipo, no sólo a las tuyas. Si hay varios destructores clase Venador en juego tanto tuyos como de tu compañero de equipo, cada copia de la carta otorga 1 adicional a las unidades Caza .
Wat Tambor	Descarta 1 carta neutral de la fila de la galaxia. Si la Fuerza te acompaña, puedes sustituir esa carta por una carta Separatista de la pila de descartes de la galaxia.	El miembro del equipo que juegue a Wat Tambor es el único que puede resolver su capacidad. La carta neutral debe descartarse de tu fila de la galaxia y puede sustituirse por una carta Separatista de tu pila de descartes de la galaxia.
Pirata weequay	Si tienes otra carta neutral en juego, roba 1 carta.	Si tú o tu compañero de equipo tenéis otra carta neutral en juego, robas 1 carta.