

STAR WARS™

IMPERIAL ASSAULT

TM



APRENDE A JUGAR

LEE ESTO PRIMERO

INTRODUCCIÓN

¡Victoria! Con la destrucción de la Estrella de la Muerte, la Rebelión ha dado esperanza a una galaxia subyugada por el miedo. Tras perder su arma definitiva, el Imperio lucha por recuperarse de esta devastadora derrota.

Mientras los fragmentos de la estación de combate caen sobre la base rebelde de Yavin 4, el Imperio pone en marcha un plan para vengarse de las fuerzas rebeldes estacionadas en la pequeña luna.

Poco después, cuando una baliza imperial comienza a retransmitir desde un puesto de avanzada a cierta distancia de la base rebelde, un pequeño equipo de agentes de élite es enviado con una misión: silenciar la señal cueste lo que cueste...

RESUMEN DEL JUEGO

En *Imperial Assault*, entre dos y cinco jugadores participan en una épica aventura de *Star Wars*. Un jugador controla las fuerzas del poderoso Imperio Galáctico, dirigiendo desde pelotones de tropas de asalto hasta villanos emblemáticos como Darth Vader.

Los demás jugadores trabajan juntos como un equipo, controlando cada uno de ellos un héroe de la Alianza Rebelde. A lo largo de la partida, estos héroes viajarán por la galaxia y participarán en peligrosas misiones. Durante cada misión, las fuerzas rebeldes e imperiales chocarán en combates tácticos terrestres.

Los jugadores participarán por orden en diferentes misiones, adquiriendo cada vez más poder y experiencia hasta luchar en una apoteósica misión final que determinará el destino de la galaxia.

EL JUEGO

La acción principal de *Imperial Assault* se desarrolla durante las misiones. Cada misión es una partida de combate táctico que se juega en un tablero modular. La preparación del tablero y las reglas especiales de cada misión se describen en la Guía de campaña que se incluye en este juego.

Este manual empieza con un tutorial que enseña a los jugadores las reglas básicas para jugar una misión. Esto incluye mover figuras, revolver ataques y ganar una misión. Es importante que los jugadores entiendan estos conceptos antes de pasar a cuestiones más avanzadas, como jugar misiones consecutivas en una campaña.

Además de la campaña, con *Imperial Assault* se pueden jugar batallas que enfrenten a dos jugadores, conocidas como escaramuzas. Una vez que los jugadores conozcan las bases de *Imperial Assault* tras jugar el tutorial, pueden aprender a jugar una escaramuza o una campaña.

CÓMO USAR ESTE MANUAL

Este manual está escrito con el único objetivo de enseñar cómo se juega a *Imperial Assault* a nuevos jugadores. Por este motivo, se omiten aquí muchas excepciones a las reglas e interacciones de las cartas.

Además de este manual, este juego incluye una Guía de referencia de reglas. La Guía de referencia de reglas aborda preguntas y excepciones especiales que no se responden en este manual. Si surgen dudas durante la partida, los jugadores deberán consultar la Guía de referencia de reglas.

CONTENIDO

A continuación se detallan todos los componentes de la Caja básica. No se incluye el contenido de los packs de figuras de Luke Skywalker y Darth Vader. Todas las cartas de la Caja básica están marcadas con el icono



1 Dial de amenaza y ronda
(que se ensambla de este modo)



59 piezas de tablero



4 fichas de Puerta con
4 bases de plástico

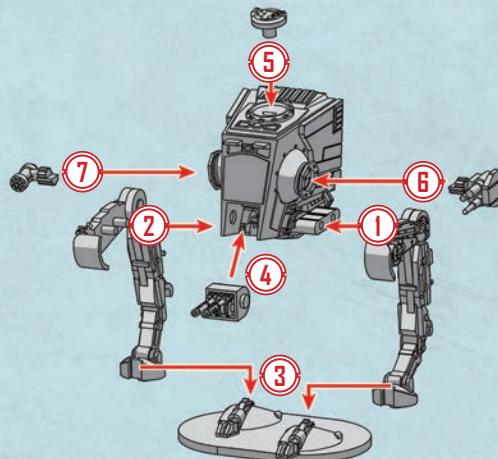


34 figuras (incluye el AT-ST, que se ensambla como se muestra a continuación)



11 dados (2 azules,
2 rojos, 2 amarillos,
2 verdes, 2 negros,
1 blanco)

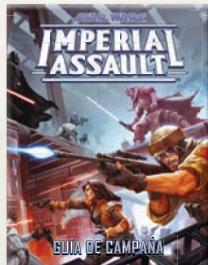
ENSAMBLAJE DE LA FIGURA DE AT-ST



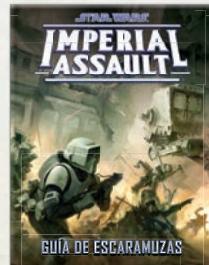
CONTENIDO (CONTINUACIÓN)



1 Guía de referencia de reglas



1 Guía de campaña



1 Guía de escaramuzas



6 hojas de Héroe



39 cartas de Despliegue (3 mazos)



10 cartas de Misión de historia



14 cartas de Misión secundaria



18 cartas de Plan secreto



5 cartas de Referencia



54 cartas de Clase de Héroe (6 mazos de 9 cartas)



27 cartas de Clase Imperial (3 mazos de 9 cartas)



36 cartas de Objeto (3 mazos de 12 cartas)



12 cartas de Suministros



18 cartas de Recompensa



42 cartas de Mando



12 cartas de Estado (3 mazos de 4 cartas)



1 ficha de Iniciativa



45 fichas de Daño (35 de "1" y 10 de "5")



2 cartas de Misión de escaramuza



8 fichas de Terminal



8 fichas de Contenedor



1 ficha de Entrada



35 fichas de Tensión



20 fichas de Identificación con 60 pegatinas de identificación



20 fichas de Misión (8 Rebeldes/Imperiales, 12 neutrales)



15 fichas de Estado (3 tipos, 5 de cada uno)



12 fichas de Aliado y Villano



4 fichas de Activación

TUTORIAL

La forma más sencilla de aprender las reglas de *Imperial Assault* es jugar una misión. Para tu primera misión, comienza con el tutorial que se explica en las siguientes páginas.

Tras aprender las mecánicas de juego básicas, los jugadores están listos para aprender reglas adicionales y empezar a jugar una campaña.

Para jugar el tutorial, primero sigue los pasos de la “Preparación del tutorial” que aparecen a continuación. Este diagrama muestra cómo construir el tablero, incluyendo dónde colocar las fichas, las figuras y las puertas.

Todas las figuras de Héroes y componentes que no se hayan escogido no se usan. Si hay menos de cuatro jugadores Rebeldes, el jugador Imperial no utiliza la carta de Despliegue ni la figura del Ingeniero de E-Web. Si hay menos de tres jugadores Rebeldes, el jugador Imperial tampoco usa la carta de Despliegue ni la figura del Droide sonda.

Tras la preparación, los jugadores están listos para empezar a jugar siguiendo las indicaciones de “Jugar una misión”, a la derecha.

JUGAR UNA MISIÓN

Las misiones de *Imperial Assault* se juegan a lo largo de varias rondas. Cada ronda consta de dos fases, que se resuelven en este orden:

- Fase de Activación:** La partida va alternando entre un bando y otro, empezando por los jugadores Rebeldes, que activan una de sus figuras y resuelven dos acciones, como mover y atacar. A continuación, el jugador Imperial activa todas las figuras correspondientes a una carta de Despliegue.

Los jugadores continúan activando figuras hasta que cada figura ha resuelto una activación (ver “Activar una figura” en la página 5).

- Fase de Estatus:** Tras resolver todas las activaciones, los jugadores realizan una serie de pasos de limpieza (ver “Fase de Estatus” en la página 7).

Tras resolver la fase de Estatus, la partida pasa a la siguiente ronda, que empieza por la fase de Activación. Estas fases se repiten hasta que termine la misión (ver “Terminar una misión” en la página 7).

PREPARACIÓN DEL TUTORIAL

- Ensamblar el tablero:** Ensama el tablero usando las piezas de tablero, puertas, fichas de Contenedor y fichas de Terminal que se muestran a la derecha.

Icono de puerta
- Asignar papeles:** Los jugadores deciden quién asumirá el papel del jugador Imperial. Se recomienda que sea el jugador con más experiencia el que desempeñe este papel. Todos los demás jugadores asumirán el papel de héroes de la Alianza Rebelde.
- Preparar los componentes de los Héroes:** Cada jugador Rebelde elige uno de los siguientes Héroes: Fenn Signis, Diala Passil, Gaarkhan o Jyn Odan. Si sólo hay un jugador Rebelde, este elige dos Héroes.
Cada jugador Rebelde coge la hoja de Héroe, la figura y el mazo de Clase correspondiente a su Héroe. Entonces, busca el arma (marcada con ⚡ o ⚔) en su mazo de Clase y lo coloca junto a su hoja de Héroe.
- Fichas de Activación:** Cada Héroe coge una ficha de Activación y la coloca como preparada (lado verde hacia arriba) sobre su hoja de Héroe.
- Preparar cartas de Despliegue:** El jugador Imperial coge una carta de Despliegue de Soldado de asalto (gris), otra de Ingeniero de E-Web (gris), otra de Droide sonda (rojo) y otra de Oficial imperial (gris) y las coloca todas ante él, boca arriba. Si juegan menos de 4 Héroes, utiliza sólo algunas de estas cartas y figuras (ver “Tutorial”, más arriba).
- Desplegar figuras:** Coloca todas las figuras en el tablero, en las casillas indicadas en el diagrama de la derecha.



Figura de Soldado de asalto



Figura de Ingeniero de E-Web



Figura de Droide sonda



Figura de Oficial imperial

- Prepara dados, cartas y otras fichas:** Coloca todos los dados, los mazos de Estados y Suministros, las fichas de Daño, las fichas de Tensión y las fichas de Estado al alcance de todos los jugadores.



Sólo se muestran componentes para dos jugadores



PIEZAS DE TABLERO: 02B, 07B, 25A, 27A, 32A, 33A, 36A, 38A(2)



ACTIVAR UNA FIGURA

Cuando se active una figura, realiza los siguientes pasos:

- Inicio de la activación:** Al activar un Héroe, prepara todas sus cartas de Clase y de Objeto agotadas. La preparación de cartas se describe en detalle más adelante.
- Realizar acciones:** El jugador realiza cualquier combinación de dos acciones con la figura. Las acciones posibles incluyen:
 - Mover:** Gana puntos de movimiento para moverse por el tablero.
 - Atacar:** Ataca a una figura enemiga. Sólo los **Héroes** pueden usar más de una acción para atacar.
 - Interactuar:** Abre una puerta o contenedor adyacente o interactúa con otra ficha si las reglas de la misión lo permiten.
 - Descansar:** Recupérate de (tensión) y ten una posibilidad de recuperarte de (daño).
 - Especial:** Utiliza una capacidad (acción) que aparezca en uno de sus componentes.

Después de que una figura del bando Rebelde resuelva dos acciones, su activación termina y el jugador Imperial elige un grupo de despliegue que activar. Después de que el jugador Imperial active todas las figuras de un grupo de despliegue, los Héroes eligen otra figura del bando Rebelde que activar.

Los jugadores continúan activando figuras de esta forma hasta que todas las figuras han sido activadas.

GRUPOS DE DESPLIEGUE

Cada carta de Despliegue contiene una o más barras bajo su coste de despliegue. El número de barras indica el número de figuras que forman el **GRUPO DE DESPLIEGUE** de esa carta. Al realizar una activación usando una carta de Despliegue, el jugador que la controla realiza dos acciones **con cada figura del grupo**, en el orden que elija. Debe resolver las dos acciones de una figura antes de elegir la siguiente figura.



MOVER

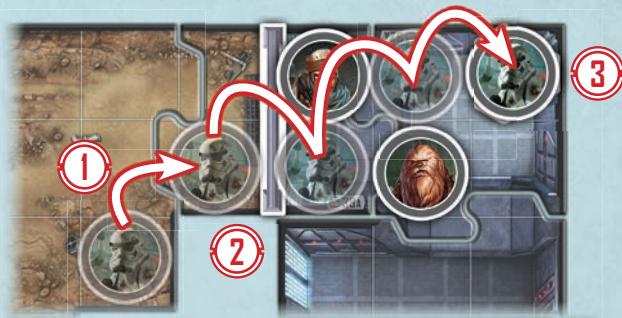
Cuando una figura realiza un movimiento, gana tantos puntos de movimiento como indique su Velocidad (impresa en su carta de Despliegue o en su hoja de Héroe).



Una figura puede moverse a una casilla adyacente gastando un punto de movimiento. Se permite el movimiento en las ocho direcciones posibles. Los puntos de movimiento de una figura pueden gastarse en cualquier momento durante su activación, tanto antes como después de que realice una acción.

El movimiento puede verse restringido por el terreno y por otras figuras (ver "Restricciones de movimiento" en la página 8).

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



- Un soldado de asalto usa su primera acción para realizar un movimiento. Gana cuatro puntos de movimiento (su valor de Velocidad). Entonces, el jugador Imperial gasta un punto de movimiento para mover esa figura una casilla.
- Después de mover, elige emplear su segunda acción en interactuar con la puerta para abrirla.
- Todavía le quedan tres puntos de movimiento, así que los gasta en moverse tres casillas más antes de terminar su activación.

INTERACTUAR

Las figuras pueden buscar, examinar o interactuar de otras formas con los objetos que haya en el tablero durante una misión. Una figura puede interactuar con una ficha en su casilla o en una casilla adyacente de la siguiente forma:

- Contenedores:** Un Héroe puede interactuar con un contenedor para robar una carta de Suministros. Coloca la carta de Suministros, boca arriba, cerca de su hoja de Héroe y puede usar la capacidad que se explica en la carta. Entonces, retira la ficha de Contenedor del tablero y la coloca en su hoja de Héroe. En las campañas, los contenedores otorgan créditos al final de la misión.
- Puertas:** Una figura puede interactuar con una puerta para abrirla. Retira la puerta del tablero y la devuelve a la caja del juego.
- Especial:** Una figura puede interactuar con otras fichas del tablero, como fichas de Terminal o de Misión, tal y como se indique en las reglas de la misión.



Ficha de Contenedor



Puerta

DESCANSAR

Durante las misiones de campaña, los Héroes pueden sufrir (tensión) para utilizar poderosas capacidades (ver "Tensión y Resistencia" en la página 7).

Al descansar, un Héroe puede recuperarse de tanta como indique su Resistencia. Si un Héroe recupera más que la cantidad de fichas de Tensión que tiene, se recupera de (daño) por un valor igual a la sobrante (ver "Sufrir y Recuperación" en la página 8).

Sólo los Héroes pueden descansar.

ACCIÓN ESPECIAL

Muchas cartas de Clase, capacidades y reglas de misión permiten a las figuras realizar acciones únicas. Estas capacidades están marcadas con el ícono .

Cada acción especial sólo puede realizarse una vez por activación.

ATACAR

La manera principal en que una figura puede dañar a otra es realizar un ataque. Cuando una figura ha sufrido tanto  (daño) como su valor de Vida, es derrotada (ver “Derrotar figuras” en la página 8).

Cuando una figura declara un ataque, primero elige una figura enemiga como objetivo. Entonces, efectúa una tirada con los dados de ataque que se indican en su carta de Despliegue (las figuras y Aliados del bando Imperial) o en su tarjeta de Objeto de arma (los Héroes). Al mismo tiempo, el defensor efectúa una tirada con los dados de defensa que se indican en su carta de Despliegue u hoja de Héroe.



Tras tirar los dados, el objetivo del ataque sufre tanto  como el número de iconos  que el atacante haya obtenido en la tirada menos el número de iconos de  (bloqueo) que haya obtenido el defensor.

Además de los iconos de  y , en los dados pueden aparecer otros cuatro resultados:

-  (**incremento**): Tras tirar los dados, el atacante puede gastar estos resultados para activar ciertas capacidades (ver “Capacidades” en la página 7).
-  (**evadir**): Cada icono de evadir cancela un icono de .
-  (**esquivar**): Este icono aparece en el dado blanco. Este resultado hace que el ataque falle completamente (el objetivo no sufre daño).
- **Precisión:** Los números de los dados se usan para determinar si un ataque a distancia () falla (ver “Precisión” a la derecha).

Importante: Los Héroes son las **únicas figuras** que pueden usar sus dos acciones para realizar ataques durante una misma activación. Si una acción especial () implica uno o más ataques, esto cuenta como que la figura ha usado una acción para atacar.

RESTRICCIONES AL ATACAR

Los ataques pueden ser **ATAQUES CUERPO A CUERPO** () o **ATAQUES A DISTANCIA** (, tal y como indican los iconos que aparecen antes de los iconos de los dados.

Los ataques cuerpo a cuerpo sólo pueden realizarse contra figuras adyacentes al atacante. Alternativamente, pueden realizarse ataques a distancia contra cualquier figura enemiga que la figura pueda ver (tal y como se explica a continuación en “Línea de visión”). También existe la posibilidad de que los ataques a distancia no impacten a su objetivo (ver “Precisión”, más abajo).

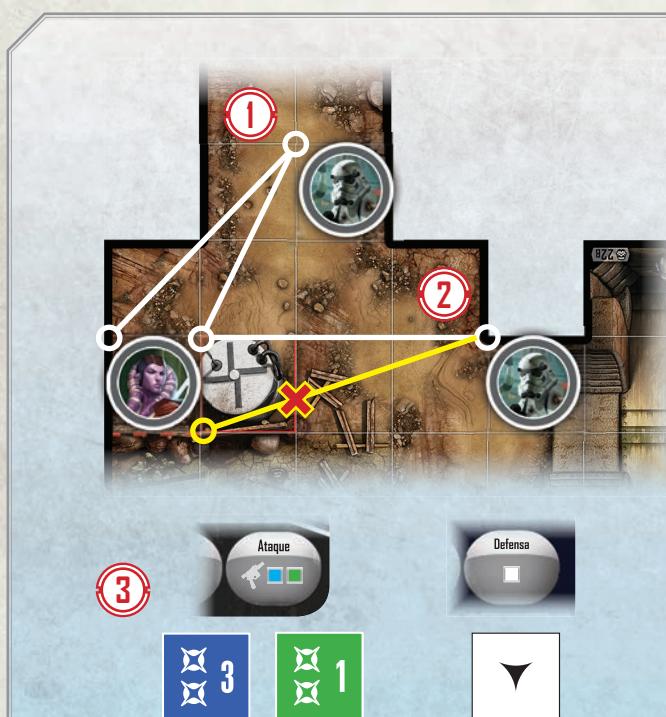


Al realizar un ataque a distancia, sigue estas restricciones:

- **Línea de visión:** Para declarar el ataque, la figura objetivo debe estar en la línea de visión de la figura atacante.

Para determinar si un objetivo está en su línea de visión, el jugador atacante elige una esquina de la casilla de su figura y traza **dos** líneas rectas e ininterrumpidas hasta dos esquinas diferentes de la casilla del objetivo. Estas líneas no pueden superponerse y no pueden atravesar paredes (líneas negras gruesas), terreno bloqueado (líneas rojas) o casillas que contengan figuras. Consulta el diagrama del “Ejemplo de ataque”, a continuación.

- **Precisión:** Tras tirar los dados, la cantidad de precisión (la suma de los números que aparecen en los dados) debe ser **igual o superior** al número de casillas que separa el objetivo del atacante. Si la precisión es menor que la distancia hasta el objetivo, el ataque falla y el objetivo no sufre daño. A mayor distancia del objetivo, más improbable es que el atacante obtenga una tirada de precisión lo suficientemente alta como para que el ataque tenga éxito.



EJEMPLO DE ATAQUE

1. El primer soldado de asalto tiene línea de visión hasta Diala, porque puede trazar dos líneas sin obstáculos desde una esquina de su casilla hasta dos esquinas diferentes de la casilla de Diala.
2. El segundo soldado de asalto no tiene línea de visión hasta Diala porque la segunda línea que va desde su casilla hasta la de Diala está obstaculizada por terreno bloqueado (una línea roja en el tablero).
3. El jugador Imperial realiza un ataque con el primer soldado de asalto. Efectúa una tirada con los dados que se indican en el Ataque de su figura, al mismo tiempo que su oponente tira los dados indicados en la Defensa de Diala.
4. El atacante ha obtenido un total de precisión de cuatro. Diala está a sólo dos casillas de distancia, así que el ataque no falla.
5. Entonces, el defensor toma el número de iconos de  (daño) del resultado y le resta el número de iconos de  (bloqueo) que ha obtenido. El resultado total es tres. Diala sufre 3 , así que se colocan tres fichas de Daño en su hoja de Héroe.

CONTROLAR ACTIVACIONES Y AGOTAR CARTAS

Cuando un Héroe es activado, se agota su ficha de Activación para indicar que ha resuelto su activación; las fichas de Activación se agotan dándoles la vuelta para dejar el lado rojo boca arriba.



Ficha de Activación preparada



Ficha de Activación agotada

Cuando la última figura de una carta de Despliegue es activada, se agota esta carta; las cartas se agotan girándolas 90 grados para dejarlas en sentido horizontal. Las figuras correspondientes a una carta de Despliegue agotada no pueden volver a ser activadas en esta ronda.



Carta de Despliegue preparada



Carta de Despliegue agotada

La fase de Activación termina cuando todas las fichas de Activación y todas las cartas de Despliegue están agotadas.

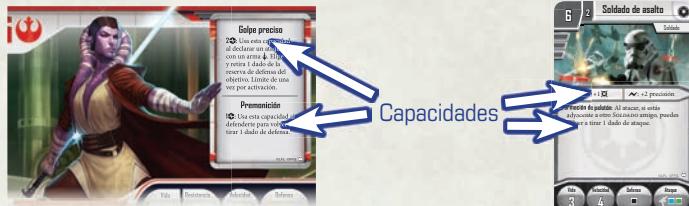
REGLAS PRINCIPALES ADICIONALES

En esta sección se describen reglas adicionales necesarias para jugar el tutorial.

Esto incluye usar capacidades especiales y sufrir daño, entre otras cosas.

CAPACIDADES

Las capacidades aparecen en las hojas de Héroe, las cartas de Despliegue, las cartas de Clase y en las reglas de misión.



Las capacidades proporcionan efectos especiales que pueden realizarse más allá de las reglas normales del juego. Por ejemplo, una capacidad puede permitir a una figura realizar un ataque adicional o permitir que se ignore alguna regla en determinadas situaciones.

Algunas capacidades están precedidas de iconos, que funcionan de la siguiente forma:

- : El Héroe debe sufrir la cantidad de indicada antes del icono (tensión) para usar la capacidad (ver "Tensión y Resistencia" a continuación).
- : El jugador Imperial debe gastar la cantidad de (amenaza) indicada antes del icono para usar la capacidad. Esto no se utiliza en el tutorial y se describe más adelante.
- : Estas capacidades pueden usarse como una acción (ver "Acción especial" en la página 5.)
- : Estas capacidades pueden usarse gastando resultados de (incremento) durante un ataque. El número de que el atacante puede gastar durante el ataque es igual a la cantidad de iconos de obtenidos menos la cantidad de (evadir) obtenidos por el defensor.

Nota: Al realizar un ataque, un Héroe puede gastar hasta 1 para recuperarse de 1 (ver "Sufrir y Recuperación" en la página 8).



Capacidad de carta de Clase con un coste de

TENSIÓN Y RESISTENCIA

Los Héroes pueden fatigarse por sufrir demasiada (tensión) al realizar proezas especiales. Las dos causas de sufrir más habituales son usar capacidades (ver más arriba) y mover casillas adicionales.



La Resistencia de un Héroe

Un Héroe sólo puede sufrir una cantidad máxima de igual a su Resistencia. Si cualquier efecto de juego obliga a una figura a sufrir una cantidad de por encima de su Resistencia, sufrirá como la sobrante.

MOVIMIENTO ADICIONAL

En cualquier momento durante su activación, un Héroe puede sufrir para ganar puntos de movimiento. Por cada que sufra, el Héroe ganará un punto de movimiento, que se añade a su total de

FASE DE ESTATUS

Cuando todas las figuras han completado sus activaciones, los jugadores resuelven una serie de pasos para disponer la siguiente ronda.

Para el tutorial, los jugadores simplemente deben preparar todas las cartas de Despliegue y todas las fichas de Activación; las cartas se preparan girándolas para volver a dejarlas en sentido vertical, y las fichas de Activación se preparan dándoles la vuelta para dejar el lado verde boca arriba.

Tras resolver esta fase, los jugadores comienzan la siguiente ronda, empezando con una fase de Activación.

TERMINAR UNA MISIÓN

Las reglas de la misión describen cuándo termina.

En el tutorial, el objetivo de los jugadores Rebeldes es derrotar a todas las figuras del bando Imperial. El objetivo del jugador Imperial es que sus figuras interactúen con ambas terminales o bien derrotar a un Héroe.

La misión termina en el momento en que se cumpla uno de estos objetivos.

puntos de movimiento. Sólo los Héroes pueden sufrir  para ganar puntos de movimiento. Un Héroe puede hacer esto **hasta dos veces** por activación.

SUFRIR Y RECUPERACIÓN

Cuando un Héroe **SUFRE**  (daño) o  (tensión), coloca el número de fichas correspondiente sobre su hoja de Héroe. Si se trata de una de las otras figuras, esta cantidad de fichas se coloca en el tablero junto a la figura.



Ficha de Daño

Muchos efectos de juego permiten a una figura **RECUPERAR**  o . Cuando ocurra esto, descarta el número de fichas correspondientes de la figura (ya sea de la hoja de Héroe o de la pila junto a la figura).

Nota: Si un Héroe se recupera de más  que el número de fichas de Tensión que tiene, el Héroe se recupera de  por un valor igual a la  sobrante.

DAÑO Y VIDA

Los ataques y las capacidades pueden hacer que una figura sufra  (daño). Cuando una figura sufre tanto  como su Vida, esa figura queda derrotada de inmediato. Una figura no puede sufrir más  que su total de Vida (el  sobrante se ignora).

DERROSTAR FIGURAS

Cuando una figura acumula tanto daño como su Vida, es derrotada.

Cuando un Héroe es derrotado, resulta herido (ver a continuación). Cuando cualquier otra figura es derrotada, se retira del tablero.

Cuando la última figura de un grupo es derrotada, la carta de Despliegue correspondiente regresa a la mano del jugador Imperial.

HERIDO

Cuando un Héroe es derrotado por primera vez durante una misión, retira todas las fichas de Daño de su hoja de Héroe y le da la vuelta a esta, dejando el lado herido boca arriba.



Lado sano de una hoja de Héroe



Lado herido de una hoja de Héroe

El lado herido de una hoja de Héroe es similar al lado sano, pero es posible que algunas capacidades ya no estén presentes y que algunos valores de puntuaciones y atributos hayan cambiado. Si el número de fichas de Tensión sobre la hoja de Héroe es superior a su valor de Resistencia, descarta las fichas de Tensión sobrantes.

Un Héroe herido sigue todas las reglas de activación normales y puede seguir sufriendo . Cuando un Héroe herido es derrotado, debe retirarse.

RETIRADA

Cuando un Héroe debe retirarse, se quita su figura del tablero. Su figura ya no puede activarse y se elimina de la misión.

RESTRICCIONES DE MOVIMIENTO

En la mayoría de situaciones, una figura puede gastar un punto de movimiento para moverse a una casilla adyacente. Sin embargo, hay dos elementos principales que pueden restringir el movimiento: el terreno y las figuras enemigas.

MOVER A TRAVÉS DE TERRENO

Algunas casillas del tablero tienen un tipo de terreno que se identifica mediante el color de la línea que la rodea. Estas casillas tienen los siguientes efectos en el juego:

- Muro:** Indicado por una línea negra que generalmente aparece en el borde de las piezas de tablero. Dos casillas separadas por un muro no están adyacentes y las figuras no pueden moverse o trazar líneas de visión a través de muros.
- Infranqueable:** Indicado por una línea de puntos roja entre las casillas del tablero. Las figuras **no pueden moverse a través** de las líneas de puntos rojas. Dos casillas separadas por terreno infranqueable están adyacentes y las figuras pueden trazar líneas de visión a través de terreno infranqueable.
- Bloqueado:** Indicado por una línea continua roja alrededor de una casilla. Las figuras no pueden entrar en casillas de terreno bloqueado ni trazar líneas de visión a través de casillas de terreno bloqueado.
- Puertas:** Indicadas por una ficha de Puerta entre dos casillas del tablero. Dos casillas separadas por una puerta no están adyacentes. Las figuras no pueden moverse a través de puertas ni trazar líneas de visión a través de ellas.
- Difícil:** Indicado por una línea continua azul alrededor de una casilla. Una figura debe gastar un punto de movimiento adicional para entrar en una casilla de terreno difícil.



Muro



Terreno infranqueable



Terreno bloqueado



Terreno difícil

MOVER A TRAVÉS DE FIGURAS

Una figura puede moverse a una casilla ocupada por una figura amiga o neutral sin coste adicional. Una figura puede moverse a una casilla ocupada por una figura enemiga, pero debe gastar un punto de movimiento adicional para hacerlo.

Una figura no puede terminar su movimiento en una casilla que contenga otra figura.

PALABRAS CLAVE

Las palabras clave se utilizan como una referencia rápida para ciertas capacidades. Las palabras clave “Explosión”, “Tajo”, “Perforante”, “Recuperación” y “Gran alcance” se usan en el tutorial. Para más información, consulta la Guía de referencia de reglas o la carta de Referencia que se incluye. Otras palabras clave como “Hemorragia”, “Aturdimiento” y “Concentración” se refieren a estados. Para el tutorial, ignora todas las capacidades que usen estados (se describen en detalle más adelante).

¡ALTO!

Ya sabes todo lo necesario para jugar la misión tutorial. Tras jugarla, tendrás un conocimiento básico del juego y estarás listo para aprender las reglas avanzadas, antes de empezar a jugar la campaña (ver página 9).

REGLAS AVANZADAS

Hay una serie de reglas generales que se aplican a todos los modos de juego, pero que no son necesarias en el tutorial. Estas reglas se detallan a continuación.

FIGURAS

Las figuras del tablero representan personajes, vehículos y criaturas controlados por los jugadores. Algunas figuras son miniaturas de plástico, mientras que otras están representadas por fichas de cartón.

FIGURAS AMIGAS Y ENEMIGAS

La relación entre dos figuras del tablero sólo puede ser de dos tipos: o son amigas o son enemigas. Un ataque sólo puede tener como objetivo una figura enemiga. Muchos otros efectos especifican si afectan a figuras amigas o enemigas.

En una campaña, todas las figuras del bando Rebelde son amigas entre sí y enemigas de todas las figuras del bando Imperial. Del mismo modo, todas las figuras del bando Imperial son amigas entre sí y enemigas de todas las figuras del bando Rebelde.

TAMAÑO DE LAS FIGURAS

Una figura que sólo ocupa una casilla del tablero es una figura pequeña. Una figura que ocupa más de una casilla del tablero es una figura grande. Las siguientes reglas se aplican a las figuras grandes:

Cuando una figura grande ataca, la línea de visión puede trazarse desde cualquiera de las casillas que ocupa. Cuando una figura grande es atacada, la figura que realiza el ataque puede seleccionar como objetivo cualquier casilla que ocupe la figura grande.

Una figura grande no puede mover en diagonal. Al mover, una figura grande no puede rotar su base a menos que gaste un punto de movimiento para hacerlo. Al rotar, la figura grande debe ocupar al menos la mitad de las casillas que ocupaba antes de rotar.

GRUPOS DE FIGURAS DUPLICADAS

Es importante que los jugadores puedan identificar fácilmente qué figuras corresponden a cada carta de Despliegue. Siempre que se desplieguen dos o más cartas de Despliegue con el mismo nombre, los jugadores pueden utilizar las pegatinas y fichas de Identificación que se incluyen en la caja del juego.

Simplemente, pon pegatinas iguales a todas las figuras correspondientes a una carta de Despliegue y coloca la correspondiente ficha de Identificación sobre esa carta. No es necesario que un tipo de figura tenga un color o un número específico, siempre y cuando no se use la misma pegatina para diferentes tipos de figuras.



Los jugadores pueden utilizar otras formas de diferenciar los grupos de figuras si lo desean, como pintar las figuras o las bases con colores distintos.

ESTADOS

Cuando un Héroe gana un estado (como "Hemorragia", "Aturdimiento", o "Concentración"), su jugador coge una carta de Estado del correspondiente tipo y la coloca junto a la hoja de Héroe. Cuando cualquier otra figura gana un estado, se coloca una ficha de Estado junto a la figura. Mientras una figura tenga una carta o ficha de Estado, debe seguir las reglas que se describen en la carta de Estado correspondiente.

A veces, los nombres de los Estados se utilizan como palabras clave en cartas de Despliegue, Objeto y Clase. Por ejemplo, una figura con la capacidad "**Hemorragia**" puede gastar un **Hemorragia** al atacar para activar esta capacidad. Si la figura objetivo sufre al menos 1*D* durante el ataque, la figura sufrirá Hemorragia.

RECUPERAR FICHAS

Algunas misiones permiten a las figuras recuperar fichas específicas del tablero. Para recuperar una ficha, la figura debe interactuar mientras se encuentra sobre la ficha o adyacente a ella. Entonces, el jugador coloca la ficha en la base de la figura para indicar que la está transportando. Cuando la figura se mueve, la ficha se mueve con ella.

Si la figura es derrotada, la ficha cae en la casilla de la figura y puede ser recuperada siguiendo las reglas descritas más arriba. Las figuras no pueden soltar voluntariamente las fichas que transportan.

CONTROLAR FICHAS Y CASILLAS

Algunas misiones requieren que las figuras controlen fichas o casillas del tablero. Para controlar una ficha o casilla, debe haber una figura amiga sobre la ficha o la casilla o adyacente a ellas y no puede haber figuras enemigas sobre la ficha o la casilla ni adyacente a ellas.

SIMULTANEIDAD

Muchos efectos de juego permiten a las figuras activar capacidades durante la activación de otras figuras. En estas capacidades se especifica que **INTERRUMPEN** antes de detallar sus efectos.

Cuando esto ocurre, la activación actual se pausa mientras se resuelve la capacidad que está interrumriendo. Después, la activación continúa.

EFFECTOS SIMULTÁNEOS

Si dos efectos ocurren exactamente en el mismo momento, el jugador de la figura activa en ese momento elige el orden en que se resuelven. Si ninguna figura está activa en ese momento, decide el jugador Imperial (durante una campaña) o el jugador con la iniciativa (durante una escaramuza).

Y AHORA, ¿QUÉ?

Ahora conoces todas las reglas generales y estás listo para jugar una partida completa. Puedes jugar dos tipos de partidas diferentes.

La **CAMPAÑA** es una serie de misiones enlazadas cuya trama va avanzando. Durante el curso de una campaña, los jugadores participan en distintas misiones mientras adquieren nuevas cartas de Objeto, Plan secreto y Clase. Para empezar a jugar una campaña, lee las páginas 10–12 de este manual.

Una **ESCARAMUZA** es una partida competitiva para dos jugadores. Los jugadores construyen ejércitos usando las figuras que elijan y se enfrentan en misiones especiales de escaramuza. Para jugar una escaramuza, lee primero la Guía de escaramuzas.

JUGAR UNA CAMPAÑA

Una vez que los jugadores hayan aprendido las reglas principales en el tutorial, están listos para jugar una campaña completa.

La campaña comienza con el escenario de introducción “Secuelas”. Esta misión establece las bases para la historia principal y ayuda a los jugadores a familiarizarse con las reglas de misión completas.

Para empezar a jugar una nueva campaña, los jugadores deberán realizar los pasos de “Preparación de una campaña” que se explican a continuación.

PREPARACIÓN DE UNA CAMPAÑA

1. Elegir los papeles de los jugadores: Los jugadores deciden quién asumirá el papel del jugador Imperial. Se recomienda que sea el jugador con más experiencia quien desempeñe este papel. Los demás jugadores tomarán el papel de héroes de la Alianza Rebelde.

Los jugadores conservarán estos papeles durante toda la campaña.

2. Elegir Héroes: Cada jugador Rebelde elige una hoja de Héroe y coge la figura y el mazo de Clase que correspondan a ese Héroe. Entonces, cada jugador Rebelde coge las cartas de Objeto básicas (las cartas sin un coste de puntos de experiencia) de su mazo de Clase y las coloca boca arriba en la mesa, frente a él.

3. Elegir Clase Imperial: El jugador Imperial elige un mazo de Clase Imperial. Entonces, coge la carta de Clase básica (la carta sin un coste de puntos de experiencia) de su mazo y la coloca boca arriba en la mesa, frente a él.

4. Construir el mazo de Planes secretos: El jugador Imperial coge todas las cartas de Plan secreto y las ordena por conjunto (indicado en la esquina superior derecha de la carta). Elige seis conjuntos de cartas de Plan secreto y baraja estas 18 cartas para crear el mazo de Planes secretos.

Las cartas de Plan secreto se describen con detalle en la página 14 bajo “Gastar influencia”.

5. Construir el mazo de Misiones secundarias: Tras jugar la misión de introducción, los Héroes usan cartas de Misión para elegir qué misión realizarán a continuación.

Durante este paso de la preparación, los jugadores Rebeldes crean el mazo de Misiones secundarias que se utilizará durante la campaña. Primero ordenan las cartas de Misión secundaria según el color de la cara delantera de las cartas. Entonces, crean el mazo de Misiones secundarias con las siguientes cartas:

- Las cartas de Misión secundaria rojas correspondientes a sus Héroes
- Cuatro cartas verdes elegidas por los Héroes
- Cuatro cartas grises cogidas al azar (no reveles estas cartas a ningún jugador)

Después, se baraja este mazo.

6. Preparar la misión de introducción: Los jugadores están listos para jugar la misión de introducción de la campaña principal. Para preparar esta misión, sigue los pasos de “Preparación de una misión” que se indican a la derecha. Para resolver estos pasos el jugador Imperial necesitará consultar la misión “Secuelas” de la página 4 de la Guía de campaña.

Si esta es la primera vez que juegas, recomendamos que el jugador Imperial lea antes las reglas generales de misión de la página 2 de la Guía de campaña.

¿MENOS DE CUATRO HÉROES?

Imperial Assault ofrece una experiencia equilibrada para 2-5 jugadores. Si juegas con menos de cuatro Héroes, los jugadores Rebeldes reciben cartas especiales del mazo de Recompensas durante la preparación. Estas cartas ayudan a equilibrar el juego al aumentar la Vida de los Héroes y proporcionar fichas de Activación adicionales.

Tras realizar los preparativos de una campaña para menos de cuatro Héroes, entrega a los Héroes los siguientes componentes:

- *Partida con 2 Héroes:* Cada Héroe recibe una carta de Recompensa “Legionario”.
- *Partida con 3 Héroes:* Cada Héroe recibe una carta de Recompensa “Heroico”.

Si sólo hay un jugador Rebelde en la partida, éste juega con dos Héroes, controlando cada uno por separado.

Un Héroe que tiene dos fichas de Activación sólo pone una ficha boca abajo tras resolver una activación (lo que significa que podrá ser activado dos veces en una ronda). Un Héroe no puede realizar su segunda activación hasta que cada Héroe haya realizado su primera activación.

PREPARACIÓN DE UNA MISIÓN

Antes de jugar una misión, los jugadores realizan los siguientes pasos:

1. **Ensamblar el tablero:** El jugador Imperial ensambla el tablero de esta misión usando las piezas de tablero que se muestran en el diagrama de la misión de la Guía de campaña. Coloca todas las piezas en el tablero tal y como se indica en el diagrama.
2. **Preparar el dial de amenaza y ronda:** El jugador Imperial pone el dial de amenaza en 0 y el dial de ronda en 1.



3. **Despliegue y preparación:** El jugador Imperial coge todas las cartas de Despliegue y las ordena por grupos tal y como se indica en el cuadro de “Despliegue y preparación” de las reglas de la misión. Este cuadro tiene hasta cuatro elementos diferentes:

DESPLIEGUE Y PREPARACIÓN

Grupos iniciales: Oficial imperial, Droide sonda, Soldado de asalto.

Grupos de reserva: Ingeniero de E-Web, Oficial imperial, Soldado de asalto.

Grupos abiertos: Ninguno.

Ejemplo de un cuadro de despliegue y preparación

- **Grupos iniciales:** Coge las cartas de Despliegue que se indican y colócalas boca arriba en la mesa. Las figuras correspondientes a cada carta se colocan en el tablero durante el paso 4, “Desplegar figuras del bando Imperial”.

LA GUÍA DE CAMPAÑA

El diagrama del tablero y las reglas especiales de cada misión se detallan en la Guía de campaña. Para preparar una misión, el jugador Imperial busca la misión escogida en la Guía de campaña.

La información de la Guía de campaña es secreta y **sólo el jugador Imperial puede leerla**. En algunos puntos de cada misión, el jugador Imperial leerá en voz alta partes de esta información a los jugadores Rebeldes.

- **Grupos de reserva:** El jugador Imperial coge en secreto las cartas de Despliegue que se indican y las coloca a un lado, boca abajo en una pila. Las figuras correspondientes a estas cartas se colocan en el tablero cuando lo indiquen las reglas de la misión.
- **Grupos abiertos:** El jugador Imperial elige en secreto una serie de cartas de Despliegue, tal y como se indica en la sección "Grupos abiertos". Estas cartas forman una mano secreta de cartas de Despliegue que puede usarse para desplegar figuras en el tablero durante la fase de Estatus (ver "Amenaza y despliegue", a la derecha).

Puede elegir cualquier carta de Despliegue con los símbolos o excepto cartas únicas (cartas con un antes del nombre); las cartas únicas deben ganarse como recompensas en misiones antes de usarse como grupos abiertos (ver "Aliados" en la página 15).

Las cartas de Despliegue que no estén en grupos iniciales, de reserva o abiertos no se usarán durante esta misión y se devuelven a la caja del juego.

- **Preparación especial:** Algunas misiones tienen una sección de "Preparación especial". Las instrucciones descritas en esta sección se siguen en este momento.

4. **Desplegar figuras del bando Imperial:** El jugador Imperial despliega las figuras por el tablero tal y como se describe en el diagrama.
5. **Preparar los dados, cartas y otras fichas:** Coloca todos los dados, mazos de Suministros y Estados, y fichas de Daño, Tensión y Estado al alcance de todos los jugadores.
6. **Leer las instrucciones para la misión:** El jugador Imperial les lee en voz alta a los jugadores Rebeldes la sección de "Instrucciones para la misión" de las reglas de la misión. También deberá indicar a todos los jugadores las piezas del tablero que tengan nombre. No desvela más información hasta que se le indique lo contrario.
7. **Desplegar figuras del bando Rebelde:** Cada jugador Rebelde coloca su figura de Héroe en una casilla vacía que se encuentre tan cerca de la ficha de Entrada como sea posible. Esto **incluye** la casilla que contiene la propia ficha de Entrada.

Si los Héroes han conseguido un **ALIADO**, pueden decidir si lo despliegan en este momento. Los Aliados no se utilizan en la misión de introducción y se describen más adelante.

8. **Preparar las fichas de Activación:** Cada Héroe recibe una ficha de Activación y la coloca preparada (con el lado verde boca arriba) sobre su hoja de Héroe. Si juegan menos de cuatro Héroes, es posible que reciban fichas de Activación adicionales, tal y como se describe en sus cartas de Recompensa de tipo "Legendario" o "Heroico".

Una vez que todos los jugadores han terminado la preparación, están listos para empezar a jugar.

JUGAR MISIONES DE CAMPAÑA

En *Imperial Assault* las misiones se juegan a lo largo de una serie de rondas. Cada ronda consiste en una **FASE DE ACTIVACIÓN** (ver página 5), seguida por una **FASE DE ESTATUS** (ver a continuación).

Tras resolver la fase de Estatus, los jugadores empiezan una nueva ronda, empezando por la fase de Activación. Estas fases se repiten hasta que la misión termina (ver "Fin de la misión" en la página 12).

FASE DE ESTATUS DE CAMPAÑA

Después de que cada figura haya resuelto su activación, los jugadores resuelven estos pasos antes de que empiece la siguiente ronda:

1. **Aumentar amenaza:** El jugador Imperial aumenta el nivel de amenaza del dial tanto como el nivel de amenaza **indicado en el registro de campaña**, que se encuentra en la contraportada de la Guía de campaña. Para la misión de introducción, el nivel de amenaza es 2.
2. **Preparar:** El jugador Imperial prepara todas sus cartas de Despliegue y Clase agotadas. Cada Héroe prepara todas sus fichas de Activación, dándoles la vuelta para que el lado verde quede boca arriba.
3. **Desplegar y enviar refuerzos:** El jugador Imperial puede gastar (amenaza) para introducir figuras adicionales en el tablero.
4. **Efectos de final de ronda:** Si hay alguna capacidad o regla de misión que se active al final de esta ronda de juego, los jugadores la resuelven en este momento (ver "Eventos de misión" en la página 12).
5. **Adelantar el dial de ronda:** Haz avanzar el dial de ronda en uno. Entonces comienza una nueva ronda, empezando por la fase de Activación.

AMENAZA Y DESPLIEGUE

Durante la fase de Estatus de cada ronda, el jugador Imperial aumenta su (amenaza), que puede gastar para desplegar figuras adicionales.

Cada carta de Despliegue muestra un coste de despliegue, un coste de refuerzo y un límite de grupo. Durante cada fase de Estatus, el jugador Imperial puede desplegar grupos de figuras y/o enviar figuras individuales al tablero como refuerzo.



Para desplegar un grupo, el jugador Imperial elige una carta de Despliegue de su mano y gasta tanta como indique el coste de despliegue de la carta. Entonces, pone la carta boca arriba sobre la mesa y coloca tantas figuras en el tablero como indique el límite de grupo de la carta. Estas figuras se colocan lo más cerca posible de uno de los puntos de despliegue verdes que se indiquen en el diagrama de la misión. Esto **incluye** la casilla que contiene el propio punto de despliegue.

Para enviar una figura como refuerzo, elige una carta de Despliegue que ya esté en la mesa y gasta tanta como indique el coste de refuerzo de la carta. Entonces, coloca **una figura** de ese grupo lo más cerca posible de uno de los puntos de despliegue verdes.

Cada vez que el jugador Imperial gasta , reduce el dial de amenaza en esa cantidad.



Punto de despliegue



INFORMACIÓN DE MISIÓN

Cada misión proporciona reglas de juego específicas, incluyendo objetivos para los jugadores Rebeldes y el Imperial. Esta información, incluido cómo y cuándo acabará la misión, se describe en la entrada de la misión de la Guía de campaña.

Algunas reglas de misión son constantes y permanecen en juego durante toda la misión. Otras reglas consisten en sucesos individuales que sólo se activan una vez, como desplegar figuras de reserva o aumentar la Δ .

Cada misión está llena de sorpresas que ofrecen una sensación de exploración a los jugadores Rebeldes. Por este motivo, los jugadores Rebeldes no pueden leer la Guía de campaña. Aunque los Héroes acabarán por conocer la mayoría de reglas e información de la misión, esta información se presentará progresivamente a medida que avancen en la misión.

EVENTOS DE MISIÓN

En algunos puntos durante una misión, el jugador Imperial deberá leer en voz alta información de la Guía de campaña y resolver reglas que se detallan en ella.

A menudo, estos eventos se activan al final de una ronda de juego concreta, pero también pueden activarse cuando ocurren situaciones específicas (por ejemplo, cuando una figura abra cierta puerta).

Si esto ocurre durante la activación de una figura, el jugador Imperial interrumpe la activación en curso. Lee el texto en voz alta, resuelve las instrucciones especiales que se indiquen, y después el jugador continúa la activación de su figura.

El cuadro de “Resumen de eventos” de la Guía de campaña proporciona al jugador Imperial una lista de los momentos de la misión en los que se activan los eventos.

RESUMEN DE EVENTOS
Final de la ronda en la que se abre la puerta: Clausura
Ronda 6: Final de la misión
La puerta se abre: Fortificados
Todos los terminales están destruidos o todos los Héroes están heridos: Final de la misión

Ejemplo de un cuadro de resumen de eventos

EJEMPLO DE DESPLIEGUE

- Al inicio de la fase de Estatus, el jugador Imperial tiene 5 Δ . Durante el paso de aumento de amenaza, aumenta su Δ en 2, que es el nivel de amenaza de esta misión en el registro de campaña. Ajusta el dial para que refleje este nuevo total de 7.
- Durante el paso de despliegue y refuerzos, decide desplegar un grupo de soldados de asalto. Resta el coste de despliegue de 6 de los soldados de asalto de su dial de amenaza, lo que le deja con 1 Δ (no se muestra). Entonces, coge una carta de Despliegue de Soldado de asalto de su mano y la coloca en la mesa boca arriba.
- A continuación, mira el diagrama de la Guía de la campaña para localizar el punto de despliegue verde.
- Finalmente, coloca 3 figuras de Soldado de asalto en el tablero, tan cerca del punto de despliegue verde como pueda.

FIN DE LA MISIÓN

Las reglas de cada misión describen las condiciones que harán que termine. En cuanto se cumpla una de estas condiciones, el jugador Imperial resuelve la sección “Fin de la misión” de las reglas de la misión. Lee el texto de ambientación en voz alta y otorga a los jugadores las recompensas que se describen debajo. Después, los jugadores reciben las recompensas que se describen en la sección “Recompensas adicionales”.

A menudo no se declara un vencedor en cada misión individual, aunque algunos resultados son más favorables para un bando que para el otro. La meta de cada misión es que los jugadores cumplan sus objetivos de misión, que a menudo harán que la misión termine. Al cumplir los objetivos, los jugadores reciben recompensas que les ayudarán a vencer en la campaña.

FINAL DE LA MISIÓN

Cuando todos los terminales están destruidos:

Con sus planes arruinados, los trajes imperiales supervivientes se retiran apresuradamente.
¡Buen trabajo! –os saluda sonriente vuestro piloto mientras subís todos al transporte.

► Pon en juego la carta de Misión de historia “Una nueva amenaza”. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe.

Al final de la ronda 6 o cuando todos los Héroes están heridos:

De todas partes del bosque van llegando soldados imperiales; la señal ha cumplido su función y ahora tenéis que huir. Con tantos supervivientes imperiales organizándose, las unidades de infantería rebeldes van a pasar apuros.

► Pon en juego la carta de Misión de historia “Bajo asedio”. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

RECOMPENSAS ADICIONALES

► Cada jugador recibe 1 PE. Los Héroes reciben 100 créditos por Héroe. El jugador Imperial recibe 1 de influencia.

Ejemplo de sección de final de misión

¡ALTO!

Ahora sabes todo lo necesario para jugar la misión de introducción “Secuelas”. Tras completar esta misión, estarás listo para continuar tu aventura, pero primero debes seguir las reglas de “c. Limpieza tras la misión” de la página 13.

Durante el transcurso de la campaña, los jugadores resuelven diversas misiones mientras adquieren nuevos objetos y capacidades, hasta que la campaña termina en una apoteósica misión final.

ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA

Jugar una campaña es sencillo. Primero los jugadores completan una misión y después tienen la oportunidad de comprar nuevas cartas de Objeto, Clase y Plan secreto. Después continúan su historia eligiendo y completando una nueva misión. Continúan resolviendo estas etapas hasta que la campaña termina en la apoteósica misión final.

Para continuar una campaña, los jugadores comprueban el registro de campaña, que se encuentra en la contraportada de la Guía de campaña, y completan la siguiente etapa disponible no marcada.

MISIÓN	NIVEL DE AMENAZA	MEJORA REBELDE
INTRODUCCIÓN		
SECUELAS	2	Objetos de nivel 1, gastar PE

En este ejemplo, los jugadores acaban de completar la misión "Secuelas". La siguiente etapa disponible es la etapa de Mejora Rebelde.

Hay tres tipos de etapa: de Misión, de Mejora Rebelde y de Mejora Imperial.

1. Etapa de Misión:

- Los jugadores realizan los siguientes pasos:
- Elegir misión:** Los jugadores Rebeldes consultan el registro de campaña para determinar su siguiente misión. Si indica "Misión secundaria", eligen una de las cartas de Misión secundaria activas. Si indica "Misión de historia", eligen una carta de Misión de historia activa.
 - Completar misión:** Los jugadores completan la misión elegida siguiendo las reglas para "Jugar misiones de campaña" de la página 11.
 - Limpieza tras la misión:** Tras completar la misión, los jugadores realizan los siguientes pasos:
 - » Los Héroes se recuperan de todo su y . Los Héroes heridos dan la vuelta a sus hojas de Héroe para dejar su lado sano boca arriba.
 - » Los Héroes devuelven todas las cartas de Suministro al mazo de Suministros y lo barajan.
 - » Los Héroes ganan 50 créditos por cada ficha de Contenedor que tengan en sus zonas de juego y después descartan las fichas (ver "Recursos de campaña", en la página 14).
 - » Los Héroes devuelven la carta de la misión actual a la caja del juego.
 - » Si los jugadores acaban de completar la misión de introducción, barajan el mazo de Misiones secundarias, roban dos cartas y las colocan boca arriba en la mesa. Estas son las **MISIONES ACTIVAS** que los jugadores Rebeldes pueden elegir resolver durante futuras etapas de Misión.

CARTAS DE MISIÓN

Hay tres tipos de cartas de Misión: misiones secundarias, misiones de historia y misiones de plan secreto.

Las cartas de Misión representan las diferentes aventuras que los jugadores Rebeldes pueden elegir emprender. Cada carta incluye una breve narración que explica la historia de la misión, así como las posibles recompensas de completar sus objetivos.

Durante la preparación de la campaña, los jugadores Rebeldes construyen un mazo de Misiones secundarias y el jugador Imperial construye un mazo de Planes secretos. Las cartas de Misión nunca son aleatorias y pasan a estar activas como resultado de ciertas recompensas de misión.

Si los jugadores acaban de completar una misión secundaria activa que no fuera de Plan secreto, baraja el mazo de Misiones secundarias y roba una carta. Esta carta es ahora una misión activa.

2. Etapa de Mejora Rebelde:

Los jugadores Rebeldes realizan los siguientes pasos:

- Gastar créditos:** Los jugadores Rebeldes roban seis cartas del mazo de Objetos que se indica en el registro de campaña y pueden comprar estas cartas gastando créditos (ver "Gastar créditos", a continuación).
- Gastar puntos de experiencia:** Cada Héroe puede gastar puntos de experiencia (PE) para comprar cartas de su mazo de Clase (ver "Gastar puntos de experiencia", en la página 14).

3. Etapa de Mejora Imperial:

El jugador Imperial realiza los siguientes pasos:

- Gastar influencia:** El jugador Imperial roba cuatro cartas del mazo de Planes secretos y puede comprar cualquiera de ellas gastando influencia (ver "Gastar influencia", en la página 14).
- Gastar puntos de experiencia:** El jugador Imperial puede gastar PE para comprar cartas de su mazo de Clase (ver "Gastar puntos de experiencia", en la página 14).

Tras completar cada fase, los jugadores marcan el recuadro de esta etapa del registro de campaña para controlar sus progresos.

GASTAR CRÉDITOS

Durante el paso de gastar créditos de la etapa de Mejora Rebelde, los jugadores roban seis cartas de Objeto del mazo de Objetos del nivel actual.



Este registro de campaña indica que los Héroes roban cartas del mazo de Objetos de nivel 1.

Las cartas de Objeto robadas se colocan en la mesa boca arriba. Entonces, los jugadores Rebeldes deciden colectivamente qué cartas quieren comprar gastando los créditos correspondientes al coste de las cartas. Los jugadores entregan cada carta de Objeto comprada a un Héroe, que podrá usarla en futuras misiones.



Durante este paso, los jugadores también pueden vender cualquier carta de Objeto que ya tengan. Para vender una carta, los jugadores Rebeldes reciben una cantidad de créditos equivalente a la mitad del coste de la carta. Entonces, se devuelve esa carta al mazo de Objetos correspondiente y se baraja.

Después, devuelve todas las cartas de Objeto que no hayan sido compradas al mazo de Objetos correspondiente y barájalo.

Los créditos no se asignan a Héroes concretos, sino que todo el grupo los comparte.

RECURSOS DE CAMPAÑA

A lo largo de una campaña, los jugadores adquieren distintos recursos como recompensa por completar misiones. Estos recursos se gastan para ganar diferentes ventajas.

Puntos de experiencia: Tanto los Héroes como el jugador Imperial ganan puntos de experiencia (PE). Cada jugador puede gastar PE para comprar cartas de su mazo de Clase.

Créditos: Los Héroes ganan colectivamente créditos, que pueden usar para comprar nuevas armas, armaduras, equipo y modificaciones.

Influencia: El jugador Imperial consigue influencia, que puede gastar para utilizar poderosas cartas de Plan secreto.

Estos recursos no se controlan mediante fichas. En su lugar, los jugadores deberían usar un lápiz para apuntar esta información en el registro de campaña, que se encuentra en la contraportada de la Guía de campaña. Cuando un jugador gasta o gana uno de estos recursos, apunta la nueva información en el registro.

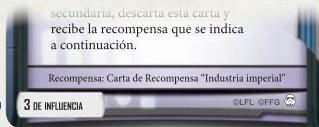
Los jugadores pueden imprimir más registros de campaña en edgeent.com

GASTAR INFLUENCIA

El jugador Imperial puede activar eventos especiales o crear misiones secundarias activas mediante cartas de Plan secreto.

Durante la etapa de Mejora Imperial, el jugador Imperial baraja su mazo de Planes secretos y roba cuatro cartas de Plan secreto, sin mostrarlas a los jugadores Rebeldes. Puede gastar influencia para comprar una o más de estas cartas. Las cartas que decida no comprar se devuelven, sin ser reveladas a los jugadores Rebeldes, al mazo de Planes secretos, que se baraja de nuevo.

Coste de carta de Plan secreto



Si la carta le indica que debe **mantenerla en secreto**, no se la muestra a los jugadores Rebeldes después de comprarla; la única información que estos conocerán sobre la carta será su coste. Para esto, se recomienda que el jugador Imperial muestre la parte de la carta en la que se indica su coste antes de anotar la influencia que ha gastado, para garantizar que no se cometan errores en el registro. Tras comprarla, guarda la carta para utilizarla durante la campaña, tal como indique la carta.

El resto de cartas de Plan secreto se muestran y se resuelven inmediatamente después de comprarse. Salvo que se indique que la carta debe permanecer en juego o ser devuelta al mazo de Planes secretos, el jugador Imperial devuelve las cartas de Plan secreto a la caja del juego después de utilizarlas.

Algunas cartas de Plan secreto se convierten en misiones secundarias activas al comprarse. Los Héroes pueden elegir realizar una de estas misiones en cualquier momento en que puedan realizar una misión secundaria. Estas cartas proporcionan una recompensa automática al jugador Imperial si los Héroes deciden realizar otra misión secundaria en lugar de esta misión de plan secreto.

Las misiones de plan secreto se devuelven a la caja del juego una vez se completan o se descartan.

GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Cuando un jugador puede gastar experiencia, puede mirar su mazo de cartas de Clase no compradas y elegir comprar cualquiera de estas cartas gastando los PE correspondientes al coste de la carta



Tras comprar una carta de Clase, el jugador la coloca boca arriba en su zona de juego. Puede usar las capacidades de esta carta durante el resto de la campaña.

GANAR LA CAMPAÑA

El objetivo de los jugadores es ganar la última misión de la campaña, conocida como la misión final.

Durante el transcurso de la campaña, los jugadores reciben recompensas como cartas de Objeto, cartas de Clase, cartas de Plan secreto y Aliados, que les ayudarán en esta misión final. Algunas recompensas de misión también dirigen el rumbo de la historia y determinan qué misión final deberán completar los jugadores.

Los jugadores que ganen la misión final serán los vencedores y habrán ganado la campaña.

REGLAS AVANZADAS DE CAMPAÑA

Hay una serie de conceptos avanzados que es posible que los jugadores no encuentren en sus primeras misiones. Esta sección describe detalladamente estas reglas avanzadas.

PRUEBAS DE ATRIBUTOS

Aunque no se utilizan en la misión de introducción, muchas otras misiones, capacidades y efectos de juego requieren que los Héroes realicen pruebas de atributos.

Por ejemplo, una regla de misión puede decir: "Un Héroe puede interactuar con un terminal (Q) para abrir cualquier puerta". Esto significa que el Héroe puede interactuar con un terminal para realizar una prueba de su atributo de Q. Si la supera, abre la puerta inmediatamente.

Para resolver una prueba de atributo, el jugador tira los dados que se indican en su hoja de Héroe para ese atributo. Si obtiene al menos 1 A, supera la prueba. Si no obtiene ningún A, falla la prueba.

A menudo, superar una prueba puede proporcionar beneficios específicos o hacer avanzar una misión concreta. Fallar una prueba puede tener consecuencias negativas, como retrasar el progreso en los objetivos de la misión.



REGISTROS DE CAMPAÑA

Cuando los jugadores terminen una partida de *Imperial Assault*, deberían realizar los siguientes pasos para guardar su progreso. Esto les permitirá recoger el juego y continuar rápidamente la campaña en su próxima sesión:

- Registrar el progreso:** Asegúrate de que el registro de campaña tiene información actualizada sobre los PE, créditos e influencia

de todos los jugadores. Los jugadores también deberían anotar el estado actual de la campaña y hacer una lista con todas las misiones completadas.

- **Guardar los componentes:** Los jugadores deberían utilizar bolsas de plástico pequeñas (no incluidas) para guardar con cuidado los componentes del juego y mantenerlos separados entre sesiones:

- **Bolsa general:** Guarda todas las cartas de Misión activas y cualquier carta de Plan secreto que esté en juego.
- **Bolsa del bando Imperial:** Guarda las cartas de Clase Imperial compradas y el mazo de cartas de Plan secreto no compradas del jugador Imperial. También guarda las cartas de Plan secreto que haya comprado, con cuidado de mantenerlas separadas de su mazo de Planes secretos.
- **Bolsas de Héroe (2-4):** Cada Héroe crea su propia bolsa, que contendrá su hoja de Héroe, sus cartas de Objeto y las cartas de Clase que haya comprado. Un jugador también debería guardar en su bolsa los Aliados disponibles, de haberlos.

No es necesario guardar por separado el resto de componentes, que se devuelven a la caja del juego como los jugadores estimen; esto incluye todas las cartas de Clase que los jugadores no hayan comprado, para que no se confundan con las cartas de Clase compradas anteriormente.

ALIADOS

Algunas cartas de Despliegue tienen un punto (●) antes del nombre de la figura. Estos **ALIADOS** representan personajes únicos, como Luke Skywalker. Los Aliados del Imperio, como Darth Vader, se llaman Villanos, pero siguen las mismas reglas que los Aliados. No pueden utilizarse Aliados ni Villanos salvo que la misión lo especifique o se consigan como recompensa de una misión.

Durante las misiones, los Aliados funcionan como figuras adicionales del bando de ese jugador. Si un jugador quiere llevar un Aliado a una misión, debe seguir las reglas para Aliados que se incluyen en la Guía de referencia de reglas.

RESTRICCIONES DE OBJETOS

Durante el transcurso de la campaña, los jugadores adquirirán una gran cantidad de cartas de Objeto. Teóricamente, los Héroes pueden llegar a poseer una cantidad ilimitada de cartas de Objeto, pero hay limitaciones sobre las cartas que cada Héroe puede llevar a cada misión:

- 1 Carta de Armadura (●)
- 2 Cartas de Arma (cualquier carta con un tipo de ataque seguido de iconos de dados)
- 3 Cartas de Equipo (■)

INTERCAMBIAR OBJETOS

Antes de desplegarse para una misión, los Héroes pueden dar libremente cualquiera de sus cartas de Objeto, excepto las cartas de mazos de Clase o Recompensas, a otros Héroes. Las cartas de Objeto no pueden intercambiarse durante una misión.

MODIFICACIONES

Algunos objetos son modificaciones. Estas cartas se colocan bajo un arma y le conceden la capacidad que describe.

El número máximo de modificaciones que puede soportar cada arma está indicado por el número de barras que aparecen en la esquina inferior derecha de su carta.



Carta de Objeto de
MODIFICACIÓN



Este objeto puede tener dos modificaciones.

¿Y AHORA, QUÉ?

Ahora conoces las reglas generales necesarias para jugar una campaña completa de *Imperial Assault*. Si te surgen dudas durante la partida, consulta la Guía de referencia de reglas. La Guía de referencia de reglas contiene reglas completas de cada tema e incluye muchas excepciones a las reglas que no aparecen en este manual.

Además de jugar la campaña, te animamos a que eches un vistazo a la Guía de escaramuzas. Estas reglas permiten a los jugadores construir ejércitos con figuras del bando Imperial, Rebelde o Mercenario y enfrentarse a un único oponente en frenéticas misiones de combate.



REFERENCIA RÁPIDA PARA CAMPAÑAS

ESTRUCTURA DE MISIÓN DE CAMPAÑA

En *Imperial Assault*, las misiones se desarrollan a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada ronda consiste en dos fases que se resuelven en este orden:

1. Fase de Activación

2. Fase de Estatus

- a. Aumento de amenaza
- b. Preparación
- c. Desplegar y enviar refuerzos
- d. Efectos de final de ronda
- e. Aumentar el dial de ronda

ACCIONES

Durante la fase de Activación, los jugadores se alternan activando grupos de figuras, empezando por un jugador Rebelde. Al activar una figura, recibe 2 acciones que puede utilizar para realizar cualquier combinación de las siguientes acciones:

- **Mover:** Gana tantos puntos de movimiento como indique su Velocidad.
- **Atacar:** Ataca a una figura enemiga. Sólo los Héroes pueden usar más de una acción para atacar.
- **Interactuar:** Abre una puerta adyacente o usa una ficha de Contenedor o Terminal adyacente.
- **Descansar:** Se recupera de (tensión) y posiblemente de (daño). Sólo los Héroes pueden descansar.
- **Especial:** Otros efectos que requieren una acción (indicados con .

ETAPAS DE CAMPAÑA

Cuando juegan una campaña, los jugadores resuelven las siguientes etapas:

1. Etapa de Misión:

Los jugadores eligen y resuelven una misión siguiendo estos pasos:

- a. *Elegir misión*
- b. *Completar misión*
- c. *Limpieza tras la misión*

- » Los Héroes recuperan todo su daño y toda su tensión.
- » Los Héroes devuelven todas sus cartas de Suministros al mazo y lo barajan.
- » Los Héroes ganan 50 Créditos por cada ficha de Contenedor en sus zonas de juego y a continuación descartan las fichas.
- » La carta de la misión actual se devuelve a la caja del juego.
- » Se roba una nueva carta de Misión secundaria (si es necesario).

2. Etapa de Mejora Rebelde:

Realiza los siguientes pasos:

- a. *Gastar créditos* (6 cartas del mazo de Objetos actual)
- b. *Gastar puntos de experiencia* (en cartas de Clase)

3. Etapa de Mejora Imperial:

Realiza los siguientes pasos:

- a. *Gastar influencia* (4 cartas del mazo de Planes secretos)
- b. *Gastar puntos de experiencia* (en cartas de Clase)

CRÉDITOS

Diseño del juego: Justin Kemppainen, Corey Konieczka, Jonathan Ying

Diseño y contenido adicional: Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Paul Winchester

Inspirado en diseños de juego de: Kevin Wilson y Adam Sadler

Diseño gráfico: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Evan Simonet y Michael Silsby con Christopher Beck, Shaun Boyke y Monica Skupa

Maquetación: Edge Studio

Ilustración de portada: Michal Ivan

Ilustraciones de héroes: David Kegg, Brynn Metheney

Ilustraciones del tablero: Henning Ludvigsen

Ilustraciones interiores: Arden Beckwith, Christopher Burdett, Rovina Cai, Joel Hustak, David Kegg, Ryan Valle, Timothy Ben Zweifel y los artistas de Lucasfilm Art Archives

Dirección artística: Zoë Robinson

Modelado de miniaturas: Benjamin Maillet con Jason Beaudoin, Gordon Robb y Nick Miller

Revisión: Mark Larson, Heather Silsbee y Nikki Valens

Traducción: Roberto Ruiz García

Corrección de texto: Alfredo Moragas

Responsables de plásticos: Jason Beaudoin y Jason Walden

Responsable de dirección artística: Andy Christensen

Responsable de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Responsable de producción: Eric Knight

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Josh Ackerman, Mike Anderson, David Arrowsmith, Samuel W. Bailey, Joe Baronowski, Jason Baxter, Karin Baxter, Matt Baxter, Dan Besemann, Ian "Captain Awesome" Birdsall, Dylan Boesch, Jordan Bolton, Bryan Bornmueller, John Britton, Nayt Brookes, Christopher Brown, Charles Buege, Ben Burch, Christian Busch, Stefano Carlino, James J Cartwright, Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Jhonn Clements, Karl Collins, Michael Combellick, Matthew Cordeiro, Cameron Cushman, Chris J Davis, Erik Davis, Emile de Maat, Simon Forsbrook, Marieke Franssen, Debra Freytag, Jason Glawe, Brandan Haines, Joe Hanna, Michael Hanson, Sam Hartzell, Adam Hewitt, Anita Hilberdinck, Jonathan Hirsch, Justin Hoeger, Colton Hoerner, Simon 'Ugavine' Holden, Zack Holmes, Tim Huckelberry, Phil Jackson, Matt Jackson, Bill James, Neil Jesse, Sean Joesbury, Kate Kemppainen, Lillian Kemppainen, Steven Kimball, James Kniffen, Kalar Komarec, Mike Kutz, Peter Lacko, Oli Lan, Kenneth G. Langard, Mai-Li Le, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Scott Lewis, Josh Lewis, John Lundstrom, Michael McFadgen, Matthew McTigue, William Mearns, Ashley Miles, Darren Nakamura, Mercedes Opheim, Brianna Pasewalk, Andrew James Princep, Nina Raita, Daniel Ramey, Chad Reverman, Patrick Schifano, Brian Schomburg, Heather Silsbee, Niko Simmons, Jeremy Smith, Tiffany Smith, Hävard Sørensen, Sam Stewart, Samuel Stuart, Zach Tewalthomas, Nate Tripp, Chad Valente, Martin van Schaik, Peter VanDusartz IV, Vera Visscher, Jason Walden, Lara Watkins, Brendan Weiskotten, Aaron Wilkerson, Andrew Yeilding, Brandon Zimmer

Queremos enviar un agradecimiento especial a todos los que probaron la beta.

Aprobación de Lucasfilm: Chris Gollaher

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply es una marca comercial de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.