

STAR WARS™

REBELLION™



GUÍA DE REFERENCIA

CÓMO USAR ESTA GUÍA

El presente documento se ha diseñado como guía de consulta para responder a cualquier duda sobre las reglas. Se recomienda empezar a jugar a *Star Wars: Rebellion* leyendo el cuaderno de *Aprende a jugar en primer lugar*. Posteriormente los jugadores pueden usar este cuaderno de referencia para resolver las dudas que puedan surgir durante el juego.

La mayor parte de esta guía la ocupa el glosario, que contiene definiciones y aclaraciones para todas las mecánicas de juego. En el índice alfabético de la página 16 se pueden realizar búsquedas por temas que no tengan su propia sección en el glosario. En la página 15 de este cuaderno se ofrecen instrucciones completas para la preparación de una partida.

Este documento está redactado desde el planteamiento de una partida con 2 jugadores. Las reglas específicas del juego por equipos (con 3 y 4 jugadores) aparecen en diversas partes de esta guía precedidas por el encabezado “**JUEGO POR EQUIPOS:**”.

GLOSARIO

Esta sección contiene un listado alfabético de todos los términos y reglas de juego de *Star Wars: Rebellion*. En cada epígrafe se describen las reglas básicas seguidas de las posibles excepciones que pueden darse durante una partida.

ACTIVACIÓN DE SISTEMAS

Los jugadores activan sistemas con sus Líderes para mover unidades y entablar combates durante la fase de Mando. Para activar un sistema deben seguirse estos pasos:

- Colocar un Líder:** El jugador coge un Líder de su reserva de Líderes y lo sitúa en cualquier sistema.
 - Un Líder que no tiene puntuaciones de Táctica no puede activar sistemas.
 - Pueden activarse sistemas en los que ya haya un Líder. Sin embargo, un jugador **no puede sacar** sus unidades de un sistema ocupado por un Líder de su facción.
- Mover unidades:** El jugador puede trasladar sus unidades desde sistemas adyacentes hasta el sistema activado (ver “Movimiento de unidades” en la página 12).
 - Si no hay suficiente espacio para colocar físicamente todas las unidades en el sistema, deberán situarse junto a la frontera del mismo. Al final del combate, todas las unidades que hayan sobrevivido se trasladan al interior del sistema.
- Descubrir la Base:** Si han entrado unidades terrestres Imperiales en un sistema, el jugador Rebelde debe declarar si su Base se encuentra en ese sistema. De ser así, la Base es descubierta.
- Combate:** Si hay unidades Imperiales y Rebeldes en el mismo sistema y en el mismo escenario de guerra, se resuelve un combate entre ellas.
- Subyugación:** Si hay una unidad terrestre Imperial en el sistema y éste no es leal al Imperio, se coloca un indicador de Subyugación en el sistema.

Véase también: Base Rebelde, Capacidad de transporte, Combate, Fase de Mando, Líderes, Movimiento de unidades, Subyugación

LAS REGLAS DE ORO

“Recuerda lo que has aprendido. Eso puede salvarte.”
—Yoda, *El Imperio contraataca*

Si alguna parte de este documento contradice el contenido del cuaderno *Aprende a jugar*, siempre tendrá prioridad esta *Guía de referencia*.

Si el efecto de una carta contradice el contenido de esta *Guía de referencia*, tendrá prioridad el efecto de la carta. Si tanto el efecto de una carta como las reglas del juego pueden aplicarse simultáneamente, así deberá hacerse.

Si el texto de una carta contiene la expresión “no puede”, entonces ese efecto es absoluto y no puede verse anulado por ningún otro efecto de juego.

ATAQUE (PUNTUACIONES)

Las puntuaciones de Ataque de cada unidad se recogen en su tarjeta de facción. Una unidad puede tener una puntuación de color negro, de color rojo, ambas o ninguna. Durante un combate, el jugador tira los dados correspondientes a la suma de las puntuaciones de Ataque de todas sus unidades participantes.

Véase también: Dados, Resistencia (puntuaciones)

BASE REBELDE

Durante la preparación de la partida, el jugador Rebelde elige en secreto el sistema en el que se ocultará su Base. La carta de Sonda del sistema escogido se pone boca abajo y se introduce parcialmente bajo el tablero de juego, por el espacio marcado como “Ubicación”.

- When a special ability refers to the space of the “Base Rebelde”, it will be referring to the space on the board marked as “Base Rebelde”, and **not** to the system where the Base Rebelde is hidden.
- The space of the “Base Rebelde” is not a system.
 - Pueden construirse y desplegarse unidades en este espacio como si fuera un sistema.
 - No pueden emprenderse ni resolverse Misiones en el espacio de la “Base Rebelde” a menos que se especifique lo contrario en la carta.
 - Las unidades pueden entrar y salir del espacio de la “Base Rebelde” siguiendo el procedimiento que se describe a continuación.

MOVIMIENTOS DESDE Y HACIA LA BASE REBELDE

Mientras la Base Rebelde esté oculta, las unidades Rebeldes pueden moverse desde el espacio de la “Base Rebelde” hasta el sistema en el que se oculta la Base o a cualquier otro sistema adyacente a él.

- El jugador Rebelde puede activar el espacio de la “Base Rebelde” para mover unidades a dicho espacio desde el sistema en el que se oculta la Base o desde cualquier otro sistema adyacente a éste.
- Un Líder situado en el espacio de la “Base Rebelde” impide que salgan unidades de este espacio.
- Algunas Misiones permiten que el jugador Rebelde mueva unidades entre el espacio de la “Base Rebelde” y cualquier sistema, ignorando la restricción de adyacencia.

DESCUBRIR LA BASE REBELDE

Si el jugador Imperial tiene en algún momento **un indicador de Lealtad o unidades terrestres** en el sistema de la Base Rebelde, el jugador Rebelde debe revelar su Base.

Cuando la Base es descubierta, el jugador Rebelde pone boca arriba la carta que está bajo el espacio de "Ubicación" y la coloca en el espacio de la "Base Rebelde". Todas las unidades y Líderes que se encuentren en el espacio de la "Base Rebelde" se colocan en el sistema indicado por la carta de Sonda, que debe dejarse boca arriba en el espacio de la "Base Rebelde" para recordar a los jugadores que la Base ha sido descubierta.

- Si el jugador Imperial tiene naves en un sistema, pero ninguna unidad terrestre, la Base Rebelde **no es descubierta**. El jugador Rebelde no tiene que darle ninguna información al jugador Imperial acerca de la presencia o ausencia de su Base en ese sistema.
- Cuando entran unidades terrestres Imperiales en el sistema, la Base se descubre después de haber completado todos los movimientos, pero antes de resolver el combate.
- Si lo desea, el jugador Rebelde puede revelar su Base en cualquier momento durante uno de sus turnos en la fase de Mando.
 - **JUEGO POR EQUIPOS:** Tanto el Almirante Rebelde como el General Rebelde pueden revelar la presencia de la Base durante sus respectivos turnos.
- Mientras la Base esté descubierta, no podrán desplegarse ni moverse unidades al espacio de la "Base Rebelde".
 - Todos los Líderes y unidades que deban colocarse aquí (pero no desplegarse) se colocan en el sistema que aparece en la carta de Sonda que está boca arriba en el espacio de la "Base Rebelde".
- Los iconos de recurso del espacio de la "Base Rebelde" **pueden seguir utilizándose** mientras la Base esté descubierta, a menos que haya una unidad Imperial o un indicador de Lealtad al Imperio en el sistema ocupado por la Base Rebelde.
- Mientras la Base esté descubierta, toda carta que se aplique al espacio de la "Base Rebelde" se aplicará en su lugar al sistema ocupado por la Base. Por ejemplo, si la Base Rebelde ha sido descubierta y el jugador Imperial revela la Misión "Recabar información", las cartas de Sonda que deba robar dependerán del número de unidades Rebeldes presentes en el sistema donde se encuentra la Base.
- La carta de Misión Imperial "Sonda de largo alcance" no descubre la Base Rebelde.

ESTABLECER UNA NUEVA BASE

La carta de Misión "Movilización rápida" permite al jugador Rebelde establecer una nueva Base. Para ello debe robar las 4 primeras cartas del mazo de Sondas; puede elegir 1 de estas cartas como ubicación de su nueva Base. Si decide hacerlo, tiene que mostrar la carta de Sonda de la anterior Base y mover **todas las unidades y Líderes** del espacio de la "Base Rebelde" al sistema que ocupaba la anterior Base. La carta de Sonda de la Base desmantelada se entrega al jugador Imperial.

La carta de Sonda de la nueva Base se pone boca abajo y se introduce parcialmente bajo el tablero de juego por el espacio marcado como "Ubicación". Las cartas de Sonda que no se han escogido se barajan y se depositan en la parte inferior del mazo de Sondas.

- El jugador Rebelde puede optar por no establecer una nueva Base tras robar y examinar las cartas de Sonda. Si la Base Rebelde aún no ha sido descubierta, permanece oculta.
 - Si el jugador Rebelde decide no establecer una nueva Base, todas las cartas de Sonda que ha robado se barajan y se colocan en la parte inferior del mazo de Sondas.
- El jugador Rebelde no puede establecer una Base en un sistema leal al Imperio, que contenga unidades Imperiales o que tenga asignado un indicador de Sistema destruido.
 - Si todas las cartas robadas son de sistemas leales al Imperio, con unidades Imperiales o con indicadores de Sistema destruido, el jugador Rebelde no puede establecer una nueva Base en esta ronda.
- La capacidad de la carta "Movilización rápida" se resuelve al final de la fase de Mando, inmediatamente antes de que empieza la fase de Recuperación. El jugador Rebelde no debe tomar ninguna decisión concerniente a esta carta hasta el final de la fase de Mando.

Una vez descubierta la Base Rebelde, el jugador Rebelde aún puede establecer una nueva Base. Los Líderes que resuelven esta Misión se colocan en el sistema de la Base Rebelde, y no en el espacio de la "Base Rebelde".

Después de establecer una nueva Base, el jugador Rebelde no tendrá ninguna unidad en el espacio de la "Base Rebelde" hasta que mueva o despliegue unidades en él.

Véase también: Cartas de Sonda, Ganar la partida, Movimiento de unidades, Trampas

CAPACIDAD DE TRANSPORTE

Para mover unidades terrestres y Cazas TIE, un jugador debe poseer suficiente capacidad de transporte. La capacidad de transporte de una nave es el número que aparece en un recuadro negro junto al ícono de esa unidad en su tarjeta de facción.

• Cada unidad terrestre y Caza TIE ocupa 1 punto de capacidad de transporte.

Véase también: Movimiento de unidades, Sistemas destruidos, Unidades terrestres

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción se utilizan para reclutar Líderes y proporcionarles capacidades especiales. El efecto de cada carta de Acción solamente puede usarse una vez por partida.

• Durante la preparación de la partida, cada jugador recibe 2 cartas aleatorias de Acción inicial (las que no tienen un ícono de reclutamiento). Estas cartas se colocan boca abajo junto a la tarjeta de facción; las cartas de Acción inicial sobrantes se devuelven a la caja del juego.

- **JUEGO POR EQUIPOS:** Cada equipo recibe 2 cartas al azar y las entrega al jugador que controle el Líder mostrado en cada carta. Si no aparece ningún Líder en una carta, podrá utilizarla cualquiera de los miembros del equipo.

• Cuando un jugador utiliza una carta de Acción, debe ponerla boca arriba, resolver su efecto y luego devolverla a la caja del juego.

• Las cartas de Acción que se usan durante una Misión o un combate **sólo se pueden utilizar** si en ellas aparece algún Líder que esté presente en el sistema donde se está resolviendo la Misión o el combate. Las únicas excepciones a esta norma son las cartas de Acción que trasladan específicamente al Líder hasta ese sistema.

• La frase que aparece resaltada en negrita encima del efecto de la carta indica el momento específico en el que se puede utilizar.

- **Asignación:** La carta se utiliza durante la fase de Asignación. En vez de asignar un Líder a una Misión, el jugador pone boca arriba esta carta y resuelve su efecto.
- **Inicio del combate:** La carta se utiliza inmediatamente después del paso 1 del combate (Añadir un Líder).
 - El efecto de la carta sólo se aplica durante el combate que se está resolviendo actualmente, y no en combates posteriores.
- **Inmediata:** La carta debe utilizarse en el momento en que el jugador la ha recibido, ya sea durante la preparación de la partida o después de reclutar un Líder. La carta se revela y resuelve inmediatamente.
- **Especial:** La carta se utiliza cuando así lo especifique su texto de reglas.

• Cada jugador puede mirar sus propias cartas de Acción en cualquier momento, pero está prohibido mirar las cartas de Acción de un adversario.

• Todas las cartas de Acción que tienen un ícono de reclutamiento en el dorso conforman los mazos de Acciones. Estas cartas se obtienen al reclutar nuevos Líderes.

• Cada jugador es libre de decidir cuándo utilizar sus cartas de Acción; sus efectos son opcionales.

• Si dos jugadores quieren usar cartas de Acción al mismo tiempo, se resuelve en primer lugar la carta del jugador actual.

- Si el efecto de una carta de Acción permite a un jugador buscar una carta de Misión específica, dicha carta de Misión no se muestra al adversario.

Véase también: Líderes, Reclutamiento

CARTAS DE MISIÓN

Durante la fase de Asignación, los jugadores pueden asignar Líderes a cartas de Misión. Estas Misiones pueden revelarse durante la fase de Mando.

- Si los Líderes asignados a una Misión no suman entre todos y como mínimo la cantidad y tipos de iconos de habilidad que figuran como requisitos de la Misión, ésta no se puede revelar. En tal caso, permanece boca abajo y el jugador debe activar un sistema, revelar otra Misión distinta o renunciar a su turno.
 - Si una capacidad especial asigna un Líder a una Misión, ese Líder debe tener la cantidad y tipos de iconos estipulados como requisitos de esa Misión para poder revelar la carta.
- JUEGO POR EQUIPOS:** El General controla la mano de cartas de Misión, y si los jugadores no logran ponerse de acuerdo a la hora de asignar Líderes, puede vetar las decisiones del Almirante.

REVELAR UNA MISIÓN

Para revelar una Misión hay que seguir este procedimiento:

- Poner la carta boca arriba:** El jugador pone boca arriba una de sus cartas de Misión y lee su texto en voz alta.
 - JUEGO POR EQUIPOS:** Un jugador solamente puede revelar una carta de Misión que tenga asignado uno de sus Líderes. El jugador que revela la carta se encarga de tirar los dados y tomar todas las decisiones planteadas por ella.
- Elegir un sistema:** El jugador elige dónde va a resolver la Misión, siguiendo las instrucciones de la carta. Todos los Líderes que estuvieran asignados a la Misión se colocan en este sistema.
 - Si la Misión especifica que debe "emprenderse contra un Líder", el jugador debe elegir el sistema donde se encuentre ese Líder concreto.
 - Si la Misión requiere que haya "una unidad Imperial" presente en el sistema objetivo, puede elegirse un sistema en el que haya una o más unidades.
- Emprender o resolver la Misión:** Si en la carta pone "emprende", el jugador rival puede oponerse a la Misión, en cuyo caso se continúa con el paso 4 del procedimiento. Si en la carta pone "resuelve", el jugador rival no puede oponerse a la Misión y se pasa directamente al paso 6.
- Enviar un Líder como oposición:** El jugador rival puede elegir 1 Líder de su propia reserva de Líderes y colocarlo en este sistema (incluso aunque ya tenga otros Líderes en él).
 - JUEGO POR EQUIPOS:** Solamente 1 jugador del equipo rival puede enviar un Líder al sistema.
- Oposición:** Si el jugador rival no tiene ningún Líder en el sistema, entonces la Misión se completa con éxito de forma automática y se continúa con el paso 6.

Si hay al menos 1 Líder Imperial y 1 Líder Rebelde en el sistema, se trata de una Misión con oposición y los jugadores deben efectuar tiradas de dados para determinar si se lleva a cabo con éxito. Cada jugador tira tantos dados como el valor combinado de iconos de habilidad de todos los Líderes que tenga en el sistema y cuyos iconos de habilidad se correspondan con la habilidad exigida por la carta de Misión. El jugador actual hace su tirada primero, seguido de su adversario.

Si el jugador que ha emprendido la Misión saca **más éxitos** que su adversario, entonces la Misión se completa satisfactoriamente y se procede con el paso 6. En caso contrario, la Misión habrá fracasado y la capacidad especial de la carta no se aplica; si esto ocurre, hay que continuar desde el paso 7.

- Cada **☒** y **☒** obtenidos vale por 1 éxito. Cada **☒** obtenido vale por 2 éxitos. Las caras vacías no son éxitos.
- Si aparece el retrato de un Líder en la esquina superior izquierda de la carta de Misión, su propietario se anota 2 éxitos adicionales si este Líder está asignado a la Misión.
- Si el jugador rival tiene un Líder en el sistema, pero sus iconos de habilidad no se corresponden con los de la carta, el jugador que ha emprendido la Misión debe tirar los dados igualmente y necesitará al menos 1 éxito para completar la Misión.
- Si en una carta de Misión se especifica que "se cuentan todos los iconos de habilidad", los jugadores tiran 1 dado por cada ícono de habilidad que tengan sus respectivos Líderes, sean del tipo que sean.
- Al resolver una Misión, cada jugador puede tirar un **máximo de 10 dados** en total (el color no importa).
- Un Líder capturado no participa en la Misión, y se trata como si no estuviera presente en el sistema. La única ocasión en que un Líder capturado puede aportar sus iconos de habilidad ocurre cuando se emprende una Misión contra él.
- Cuando se emprende una Misión "contra un Líder", ese Líder participa en la Misión de forma automática.
 - Todos los Líderes del sistema participan en esta Misión.
 - Si un jugador envía un Líder de su reserva de Líderes para oponerse a esta Misión, ésta se sigue considerando emprendida contra el Líder original.
- JUEGO POR EQUIPOS:** Un jugador de cada equipo debe encargarse de tirar los dados por todos los Líderes que ese equipo tenga en el sistema.

- Misión cumplida:** Siempre y cuando no haya fracasado en la Misión durante el paso 5, el jugador resuelve el efecto de la carta de Misión.

- Si este efecto requiere que el jugador tome una decisión (por ejemplo, "destruye una unidad de tu elección"), deberá tomarla en este momento.

- Descartar la carta o devolverla a la mano:** Despues de utilizar una carta de Misión inicial, ésta regresa a la mano del jugador. Todas las demás cartas de Misión (incluidos los Proyectos) se descartan tras su uso.

- Si un Líder asignado a una carta de Misión es eliminado, capturado o retirado de la Misión, la carta regresa a la mano de su propietario sin ser revelada.

Véase también: Dados, Fase de Asignación, Fase de Mando, Líderes, Proyectos

CARTAS DE OBJETIVO

El jugador Rebelde gana Reputación completando cartas de Objetivo. Empieza la partida con 1 carta de Objetivo en la mano, y roba 1 carta más durante cada fase de Recuperación.

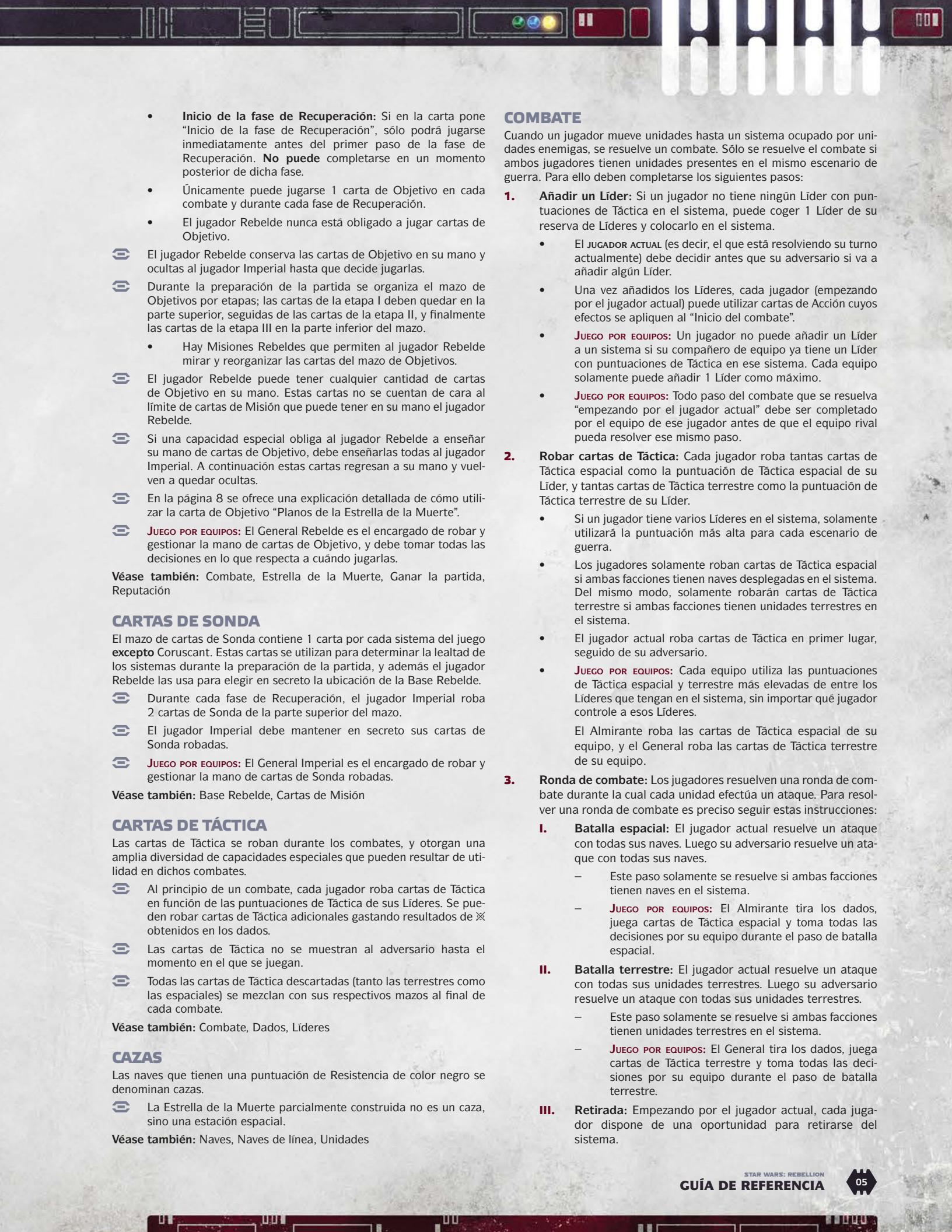
- El jugador Rebelde puede jugar una carta de Objetivo desde su mano si cumple los requisitos de esa carta en el momento indicado. El jugador Rebelde gana la cantidad de Reputación mostrada en la esquina superior izquierda de la carta de Objetivo.

- Cuando el jugador Rebelde gana Reputación, se desplaza el indicador de Reputación hacia el indicador de Tiempo.
- Después de ganar la Reputación proporcionada por una carta de Objetivo, ésta **se devuelve a la caja del juego**; ya no podrá volver a utilizarse en la partida actual.

- El texto que aparece resaltado en negrita en la parte superior de cada carta de Objetivo indica el momento exacto en el que puede jugarse.

- Combate:** Si en la carta pone "Combate", solamente se puede jugar en cuanto el jugador cumpla los requisitos de la carta.

- Los Objetivos de "Combate" no pueden completarse si se destruyen unidades en situaciones ajenas al combate.



IV. **Siguiente ronda:** Si ambas facciones aún tienen unidades presentes en el mismo ESCENARIO DE GUERRA (espacial o terrestre), se resuelve otra ronda de combate empeñando por el paso de batalla espacial. En caso contrario, el combate ha terminado.

- Si las únicas unidades terrestres Rebeldes que quedan son estructuras y aún hay unidades terrestres Imperiales en el sistema, esas estructuras son destruidas.
- Si la única nave que le queda al jugador Imperial es la Estrella de la Muerte parcialmente construida y aún hay naves Rebeldes en el sistema, la Estrella de la Muerte parcialmente construida es destruida.

FIN DEL COMBATE

El combate finaliza si ninguna de las facciones tiene unidades en el mismo escenario de guerra después de resolver el último paso de una ronda de combate. Por ejemplo, si el jugador Imperial sólo tiene unidades terrestres y al jugador Rebelde únicamente le quedan unidades espaciales en el sistema, entonces el combate finaliza.

- Al final del combate, los jugadores descartan todas las cartas de Táctica de sus manos. **Después se devuelven estas cartas de Táctica a sus respectivos mazos y se barajan éstos.**
- Al final del combate se retiran todas las fichas de Daño asignadas a las unidades y se devuelven al suministro común.

RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Para resolver un ataque de unidades espaciales o terrestres hay que seguir estos pasos:

1. Tirar los dados: El jugador realiza una tirada con el color y la cantidad de dados que se correspondan con las puntuaciones de Ataque de todas sus unidades participantes.

- Cada jugador puede tirar un máximo de 5 dados negros y 5 dados rojos en cada ataque.
- Si alguna capacidad especial reduce el número de dados que se tiran, esta reducción se calcula **antes** de aplicarse el límite de 5 dados para la tirada.

2. Acciones de combate: El jugador puede llevar a cabo acciones de combate para robar o jugar cartas de Táctica.

- **Robar una carta de Táctica:** El jugador descarta 1 dado en el que haya sacado un icono especial (⊗) para robar 1 carta de Táctica.
 - El jugador roba esta carta del mazo correspondiente al escenario de guerra donde se está librando la batalla actual (Tácticas espaciales para batallas espaciales y Tácticas terrestres para batallas terrestres).
 - Los dados descartados de este modo se apartan a un lado y no pueden volver a utilizarse durante este ataque.
 - El jugador puede usar la carta que acaba de robar con su siguiente acción de combate, o bien guardársela para luego.

• **Jugar una carta de Táctica:** El jugador resuelve el efecto de una carta que tenga en la mano y luego descarta esa carta.

- Solamente se pueden jugar cartas de Táctica correspondientes al escenario de guerra donde se está librando la batalla actual (Tácticas espaciales para batallas espaciales y Tácticas terrestres para batallas terrestres).
- Si la carta tiene el icono especial (⊗), para poder usarla el jugador deberá descartar 1 dado de cualquier color en el que haya sacado ese icono.
- Si alguna capacidad especial permite volver a tirar dados, todos los dados que esa capacidad permita volver a tirar deberán lanzarse a la vez. Otras capacidades pueden permitir posteriores repeticiones de esta nueva tirada.

– Si una carta de Táctica requiere o afecta a una unidad específica, esta unidad debe encontrarse presente en el sistema en el que se está resolviendo el combate.

– Si una carta de Táctica infinge daño sin especificar a qué unidades debe asignarse este daño, el jugador que ha usado la carta puede elegirlas entre las unidades presentes en ese escenario de guerra.

- Un jugador puede realizar cualquier número de acciones de combate y en el orden que prefiera.

3. Asignación de daño: El jugador elige las unidades que recibirán el daño causado colocando junto a ellas los dados en los que haya obtenido ⊗ y *

- Los resultados ⊗ obtenidos en dados rojos solamente se pueden asignar a unidades que tengan puntuaciones de Resistencia de color rojo, y los resultados ⊗ obtenidos en dados negros sólo se pueden asignar a unidades que tengan puntuaciones de Resistencia de color negro.
- Los resultados * obtenidos en dados de cualquier color pueden asignarse a unidades con puntuaciones de Resistencia de cualquier color.
- Durante un combate, sólo puede asignarse daño a unidades que estén en el mismo escenario de guerra (es decir, únicamente se puede asignar daño a naves durante batallas espaciales, y a las unidades terrestres sólo se les puede asignar daño durante batallas terrestres).
- Se puede asignar a una unidad más daño que la cantidad de Resistencia que le queda.
- Los jugadores deben asignar todos los dados que sean capaces de asignar.

4. Bloqueo de daño: El adversario puede jugar cartas de Táctica para bloquear el daño asignado a sus unidades. Por cada punto de daño bloqueado de este modo, se retira 1 del daño asignado a una de sus unidades (ya sea mediante un dado o una carta).

- Las fichas de Daño asignadas a una unidad no se pueden bloquear.
- Solamente pueden jugarse cartas de Táctica que bloquen daño, y deben corresponderse con el escenario de guerra que se está resolviendo.
- Si una capacidad especial bloquea 2 puntos de daño, puede utilizarse para bloquear 2 puntos de daño asignados a 1 sola unidad o bien 1 punto de daño asignado a 2 unidades diferentes.

5. Destrucción de unidades: Toda unidad que tenga asignada una cantidad de daño igual o superior a su Resistencia se coloca sobre la tarjeta de facción del jugador, y es destruida **al final de este paso de combate** (sea de una batalla espacial o terrestre). Las unidades que están sobre la tarjeta de facción de un jugador también atacan (tiran dados) en la presente ronda de combate.

- Si una unidad tiene asignado menos daño que su puntuación de Resistencia, se colocan fichas de Daño debajo de ella para contabilizar este daño.
- Las fichas de Daño se conservan durante las posteriores rondas del combate, pero se retiran todas al final del mismo.
- Durante el paso de retirada, si las únicas naves Rebeldes que quedan en el combate son Transportes rebeldes, deben retirarse o de lo contrario son destruidas inmediatamente.

RETIRADA

Para retirarse de un combate, el jugador debe coger **uno** de los Líderes que tenga en el sistema y colocarlo en un sistema adyacente. A continuación traslada todas sus unidades desde el sistema original hasta el nuevo sistema ocupado por el Líder, respetando las reglas habituales de movimiento y transporte.

- En la medida de lo posible, un jugador debe retirarse a un sistema ocupado por sus propias unidades o por uno de sus indicadores de Lealtad. No se puede retirar a un sistema que contenga unidades enemigas.



- Si no tiene unidades ni indicadores de Lealtad en ningún sistema adyacente, puede retirarse a cualquier sistema adyacente en el que no haya ninguna unidad.
- Un jugador no puede retirarse a un sistema del que su adversario haya sacado unidades para iniciar el combate.
- El jugador Rebelde solamente puede retirarse a sistemas, nunca al espacio de la "Base Rebelde".
- ☞ Un jugador no puede retirarse si su adversario no tiene ninguna unidad en el sistema.
- ☞ El jugador Imperial no puede retirar **ninguna unidad** si tiene en el combate una Estrella de la Muerte o una Estrella de la Muerte parcialmente construida.
- ☞ Cuando un jugador se retira, debe sacar **todas sus naves** del sistema. Si lo prefiere, puede dejar unidades terrestres y Cazas TIE en el sistema.
 - Si un jugador deja unidades en el sistema y su adversario también tiene unidades en el mismo escenario de guerra, se resuelve otra ronda de combate.
 - Cuando un jugador se retira, ninguna de sus unidades inmóviles puede moverse; deben quedarse en el sistema.
- ☞ Un Líder sólo puede retirarse si el jugador también retira unidades.
- ☞ Cada jugador solamente puede retirarse una vez de cada combate, incluso aunque tenga varios Líderes en el sistema.
- ☞ Un jugador puede retirarse con uno cualquiera de los Líderes que tenga en el sistema, aun cuando dicho Líder no tenga puntuaciones de Táctica.
- ☞ **JUEGO POR EQUIPOS:** Cualquier jugador puede optar por retirarse, siempre y cuando utilice su propio Líder. Cada equipo solamente puede retirarse una vez de cada combate.

GANAR UNA BATALLA

Algunas cartas requieren que un jugador "gane una batalla". Un jugador gana una batalla si su adversario no tiene ninguna unidad del mismo escenario de guerra en el sistema donde se ha librado la batalla. Por ejemplo, un jugador ganaría una batalla espacial si consigue destruir la última nave de su adversario.

- ☞ Si un jugador retira todas sus unidades de un escenario de guerra, su adversario habrá ganado la batalla en ese escenario.
- ☞ Durante un combate, es posible que un jugador gane la batalla espacial y que su adversario gane la batalla terrestre.
- ☞ Si todas las unidades de ambas facciones son destruidas en una batalla, no hay ningún ganador.
- ☞ Un jugador no gana una batalla si su adversario no tenía unidades en ese escenario de guerra al principio del combate.
- ☞ Si un jugador destruye la última nave de su adversario, pero se retira después de la batalla terrestre, aún se considera que ha ganado la batalla espacial.

Véase también: Ataque (puntuaciones), Cartas de Táctica, Dados, Daño, Escenario de guerra, Líderes, Resistencia (puntuaciones)

CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES

Cuando el indicador de Tiempo se desplaza a una casilla que contiene un ícono de construcción, los jugadores construyen unidades.



Icono de construcción

Todos los jugadores construyen sus unidades simultáneamente. Cada jugador coloca 1 unidad en su cola de construcción por cada ícono de recurso que haya en sus sistemas leales y subyugados. El número que aparece junto a estos íconos determina la casilla en la que se colocan estas unidades. En el caso de los sistemas subyugados, solamente se usa el primer ícono de la izquierda.

- ☞ Las unidades que se colocan en la cola de construcción deben tomarse del suministro de componentes que están sin usar.
- ☞ Un jugador no puede utilizar los íconos de recurso de un sistema para construir unidades si su adversario tiene alguna unidad en ese sistema.
- ☞ El jugador Rebelde también puede utilizar los íconos de recurso del espacio de la "Base Rebelde" para construir unidades, a menos que la Base haya sido descubierta y el jugador Imperial tenga unidades o un indicador de Lealtad en ese sistema.

☞ La tarjeta de facción de la Alianza Rebelde contiene diversas opciones para construir unidades ▲ azules y ■ naranjas. Cuando el jugador Rebelde construye una de estas unidades, debe elegir 1 unidad de este tipo y colocarla en su cola de construcción.

☞ Durante cada fase de Recuperación, cada unidad se desplaza 1 casilla hacia abajo por la cola de construcción (hacia el borde del tablero de su propietario). Cuando una unidad se sale del tablero desde la casilla "1", se despliega en un sistema.

☞ Cuando algún efecto de juego permite a un jugador colocar unidades en la cola de construcción, estas unidades se toman del suministro común.

- Si el efecto se está resolviendo en un sistema, puede aplicarse incluso aunque haya un indicador de Sabotaje en ese sistema.

☞ **JUEGO POR EQUIPOS:** Solamente el Almirante de cada equipo puede construir y desplegar unidades durante la fase de Recuperación.

Véase también: Despliegue de unidades, Fase de Recuperación, Íconos de recurso, Indicadores de Sabotaje, Limitación de componentes, Sistemas

DADOS

Los dados se utilizan para resolver combates y Misiones con oposición. Cada uno de ellos puede arrojar tres resultados diferentes: un impacto, un impacto directo y un ícono especial.

☞ **Impacto:** En combate, un impacto puede asignarse como daño a una unidad cuya puntuación de Resistencia sea del mismo color que el dado.

- Durante una Misión, cada impacto equivale a 1 éxito.

☞ **Impacto directo:** En combate, un impacto directo puede asignarse como daño a una unidad con una puntuación de Resistencia de cualquier color.

- Durante una Misión, cada impacto directo equivale a 1 éxito.

☞ **Especial:** En combate, se puede gastar 1 dado en el que se haya obtenido un ícono especial para robar 1 carta de Táctica o para jugar 1 carta de Táctica que tenga impreso el ícono especial.

- Durante una Misión, cada ícono especial equivale a 2 éxitos.

☞ Algunas capacidades permiten volver a tirar dados. Cada dado puede volver a lanzarse todas las veces que sean necesarias.

☞ El color de un dado solamente tiene relevancia durante el combate. En cualquier otra situación, los jugadores pueden tirar dados de cualquier color.

Véase también: Cartas de Misión, Combate

DAÑO

Las unidades pueden recibir daños en combate. Después de aplicar los bloqueos, si el daño asignado a una unidad es igual o mayor que su Resistencia, la unidad es destruida.

☞ Durante un combate, todo daño que no destruya a una unidad se representa mediante fichas de Daño. Las fichas de Daño no se retiran hasta el final del combate.

Véase también: Combate, Destrucción de unidades, Resistencia (puntuaciones), Unidades

DESCARTES

Cuando un jugador tiene que descartarse de una carta, ésta se coloca boca arriba formando un montón junto a su correspondiente mazo.

☞ Los jugadores pueden mirar en cualquier momento las cartas que hay en las pilas de descartes.

☞ Si se acaban las cartas de un mazo, se baraja su pila de descartes y se coloca boca abajo para formar un nuevo mazo.

Véase también: Cartas de Misión, Limitación de componentes, Proyectos

DESPLIEGUE DE UNIDADES

Durante el paso 6 de la fase de Recuperación, todas las unidades que hay en las colas de construcción se desplazan 1 casilla hacia los bordes del tablero de sus respectivos propietarios. Las unidades que salgan del tablero por la casilla "1" debido a este desplazamiento ya estarán listas para ser desplegadas: el jugador coloca estas unidades en sistemas donde tenga indicadores de Lealtad o de Subyugación.

- Cada jugador puede desplegar un máximo de **dos unidades** en cada sistema durante cada fase de Recuperación.
 - Si un jugador no puede (o no quiere) desplegar algunas de sus unidades, puede devolverlas a la casilla "1" de su cola de construcción.
- Un jugador **no puede** desplegar unidades en un sistema que contenga un indicador de Sabotaje o cualquier nave o unidad terrestre de su adversario.
- Los sistemas lejanos no profesan lealtad a ninguna facción, por lo que no se pueden desplegar unidades en ellos.
- Mientras la Base esté oculta, el jugador Rebelde puede desplegar un máximo de 2 unidades en el espacio de la "Base Rebelde". Si el sistema en el que se esconde la Base Rebelde es leal a la Rebelión, también puede desplegar unidades en él. Mientras la Base esté descubierta, no se podrán desplegar unidades en el espacio de la "Base Rebelde".
- Cuando una capacidad especial permite que un jugador "gane" una unidad en un sistema, esta unidad se coge directamente del suministro común y se coloca en el sistema especificado, y no en la cola de construcción.
- **JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante de cada equipo es el único que puede construir y desplegar unidades durante la fase de Recuperación.

Véase también: Construcción de unidades, Fase de Recuperación, Indicadores de Sabotaje, Sistemas

DESTRUCCIÓN DE UNIDADES

Cuando una unidad es destruida, se retira del tablero de juego y se devuelve al suministro común.

- Algunas capacidades especiales permiten a un jugador "destruir unidades por un valor máximo de X puntos de Resistencia". Para resolver este efecto, el jugador debe elegir unidades cuya puntuación combinada de Resistencia sea igual o inferior al valor especificado. Estas unidades son destruidas inmediatamente.

Véase también: Combate, Daño

DIPLOMACIA

Diplomacia es una habilidad que poseen algunos Líderes y que se requiere para cumplir ciertas Misiones. Las Misiones de Diplomacia suelen servir para procurarse la lealtad de un sistema o para proporcionar más unidades a los jugadores.

Véase también: Cartas de Misión, Habilidades, Líderes

ELIMINACIÓN DE LÍDERES

Algunas capacidades pueden hacer que un Líder sea eliminado. Cuando esto ocurre, el Líder se retira de su ubicación actual y se devuelve a la caja del juego; ya no podrá volver a utilizarse durante el resto de la partida.

Véase también: Cartas de Acción, Cartas de Objetivo, Líderes

ESCENARIO DE GUERRA

Las batallas de *Star Wars: Rebellion* se libran en dos escenarios de guerra distintos: espacial y terrestre. Cada unidad ataca en uno de estos dos escenarios de guerra, y la mayoría de los Líderes tienen puntuaciones de Táctica asociadas a cada uno de ellos.

- Cuando se adjudican e infligen daños en una batalla, los jugadores sólo pueden infijir daño a unidades que participen en el mismo escenario de guerra. Por ejemplo, si se está resolviendo el paso de batalla espacial, no se puede asignar ni infijir daño a unidades terrestres.

Véase también: Combate, Daño

ESPIONAJE

Espionaje es una habilidad que poseen algunos Líderes y que se requiere para cumplir ciertas Misiones. Las Misiones de Espionaje Rebeldes suelen utilizarse para conseguir cartas de Objetivo, mientras que las Misiones de Espionaje Imperiales facilitan la localización de la Base Rebelde.

Véase también: Cartas de Misión, Habilidades, Líderes

ESTRELLA DE LA MUERTE

La Estrella de la Muerte es una unidad tremadamente poderosa que sigue todas las reglas aplicables a las naves, con las siguientes excepciones:

- La Estrella de la Muerte no tiene puntuación de Resistencia y no se la puede asignar ni infijir daño.
- El jugador Imperial no puede retirar ninguna de sus unidades si tiene una Estrella de la Muerte o una Estrella de la Muerte parcialmente construida en el combate.
- La Estrella de la Muerte y la Estrella de la Muerte parcialmente construida son un tipo de nave denominada "estación espacial". No son naves de línea ni tampoco estructuras.

CONSTRUIR UNA ESTRELLA DE LA MUERTE

La carta "Construir Estrella de la Muerte" permite al jugador Imperial construir una segunda Estrella de la Muerte. Cuando se resuelve esta carta, el jugador coloca una Estrella de la Muerte parcialmente construida en el sistema de la Misión, y también sitúa una Estrella de la Muerte completada en la casilla "3" de su cola de construcción.

- La Estrella de la Muerte parcialmente construida es inmóvil.
- Si alguna capacidad especial permite al jugador Imperial desplegar una Estrella de la Muerte en un sistema, solamente podrá colocarla en el sistema donde esté la Estrella de la Muerte parcialmente construida.
- Si una Estrella de la Muerte parcialmente construida resulta destruida, también se destruye la Estrella de la Muerte que está en la cola de construcción.

DESTRUCCIÓN DE UNA ESTRELLA DE LA MUERTE

Durante el paso de la batalla espacial de una ronda de combate, después de que ambas facciones hayan resuelto sus ataques y se hayan destruido las correspondientes unidades, el jugador Rebelde puede revelar la carta de Objetivo "Planos de la Estrella de la Muerte" desde su mano.

Si el jugador Rebelde tiene al menos 1 caza en el sistema, tira 3 dados. Si obtiene al menos 1 \blacklozenge en esta tirada, la Estrella de la Muerte es destruida; el jugador Rebelde descarta la carta y gana la cantidad de Reputación indicada en ella.

- Si el jugador Rebelde no saca ningún \blacklozenge en la tirada, conserva la carta y no gana Reputación. La carta podrá volver a utilizarse en una ronda de combate posterior.
- El jugador Rebelde sólo puede utilizar 1 carta de "Planos de la Estrella de la Muerte" en cada ronda de combate.
- La carta de Acción "Uno entre un millón" puede utilizarse para generar automáticamente un \blacklozenge que se puede utilizar en la carta de Objetivo "Planos de la Estrella de la Muerte".
- La carta "Planos de la Estrella de la Muerte" puede utilizarse contra una Estrella de la Muerte parcialmente construida.
- No se puede jugar la carta "Planos de la Estrella de la Muerte" si no hay ninguna Estrella de la Muerte en el sistema.

Véase también: Cartas de Objetivo, Cazas, Movimiento de unidades, Rondas, Sistemas destruidos

ESTRUCTURAS

El Generador de escudo y el Cañón de iones son tipos especiales de unidades terrestres denominadas estructuras, y poseen capacidades especiales que se explican en la tarjeta de facción de la Alianza Rebelde.

- Puede haber varias estructuras de cualquier tipo en un mismo sistema, y cada una de ellas proporciona su beneficio individual.

- La capacidad especial de una estructura se aplica mientras esa unidad se encuentre en un sistema.
- Las estructuras son unidades inmóviles y no pueden moverse.

Véase también: Movimiento de unidades, Unidades terrestres

FASE DE ASIGNACIÓN

Durante la fase de Asignación, los jugadores escogen los Líderes que desean asignar a Misiones.

Para asignar un Líder a una Misión, el jugador coge una carta de Misión de su mano y la pone boca abajo junto a su tarjeta de facción. Luego selecciona **uno** o **dos** Líderes de su reserva de Líderes y los sitúa encima de esa carta.

El jugador Rebelde empieza asignando Líderes a Misiones. Una vez que haya terminado de hacerlo, el jugador Imperial asigna sus Líderes.

- Todos los Líderes que no se hayan asignado a una Misión permanecen en su reserva de Líderes.
- Las cartas de Misión no se revelan durante la fase de Asignación.
- Un jugador puede asignar un máximo de 2 Líderes a una Misión, incluso aunque esto no forme parte de los requisitos de esa Misión.
 - JUEGO POR EQUIPOS:** No pueden asignarse más de 2 Líderes a cada Misión, sin importar a cuál de los jugadores pertenezcan estos Líderes.

JUEGO POR EQUIPOS: Tanto el Almirante como el General pueden asignar sus Líderes a las cartas de Misión. El General controla la mano de cartas de Misión, y si los jugadores no se ponen de acuerdo puede vetar la decisión del Almirante de asignar un Líder a una Misión.

JUEGO POR EQUIPOS: Los jugadores del equipo Rebelde asignan sus Líderes a Misiones antes que los jugadores del equipo Imperial.

Véase también: Cartas de Misión, Fase de Mando, Líderes

FASE DE MANDO

Durante la fase de Mando, los jugadores se turnan para activar sistemas o revelar Misiones.

- El jugador Rebelde resuelve el primer turno durante la fase de Mando, seguido del jugador Imperial.
- Al colocar un Líder en un sistema, no importa su posición exacta sobre el mismo. El Líder participará en todas las Misiones, batallas espaciales y batallas terrestres que tengan lugar en ese sistema.
- Un jugador puede renunciar a su turno en cualquier momento durante la fase de Mando. Cuando esto suceda, el jugador no ya no podrá usar sus Líderes para revelar Misiones ni activar sistemas durante el resto de esa fase de Mando.
 - Un jugador que ha renunciado a su turno aún puede utilizar Líderes de su reserva de Líderes para oponerse a Misiones y añadirlos a un combate durante el primer paso del mismo.
 - Un jugador **puede optar por no revelar** una Misión a la que tenga asignado un Líder. Al final de la fase de Mando, todos los Líderes que sigan sobre cartas de Misión regresan a sus respectivas reservas de Líderes, y esas cartas de Misión vuelven a la mano del jugador sin ser reveladas.

JUEGO POR EQUIPOS: Los jugadores se turnan siguiendo el orden de los valores de iniciativa que aparecen en sus reservas de Líderes (empezando por el 1, luego el 2, y así sucesivamente).

JUEGO POR EQUIPOS: Durante su turno, un jugador puede activar un sistema **utilizando uno de sus Líderes**, revelar una Misión a la que tenga asignado uno de sus Líderes, o renunciar a su turno.

JUEGO POR EQUIPOS (SÓLO CON 3 JUGADORES): El jugador Rebelde dispone de 2 turnos durante cada ronda de la fase de Mando. Debe utilizar sus Líderes naranjas y azules por separado (como ocurriría en una partida con 4 jugadores), y renuncia también por separado a sus turnos como Almirante y como General.

Véase también: Activación de sistemas, Cartas de Misión

FASE DE RECUPERACIÓN

Durante la fase de Recuperación, los jugadores se preparan para la siguiente ronda completando estos pasos de mantenimiento:

- Recuperar Líderes:** Cada jugador coge todos los Líderes que tenga sobre el tablero de juego y los devuelve a su reserva de Líderes.

- Si todavía quedan Líderes sobre cartas de Misión, también vuelven a sus correspondientes reservas y las cartas regresan a las manos de sus respectivos propietarios.
- Inmediatamente antes de resolver este paso, el jugador Rebelde puede jugar 1 carta de Objetivo en la que ponga "Inicio de la fase de Recuperación".

- Robar Misiones:** Cada jugador roba 2 cartas de Misión, y si tiene más de 10 cartas en la mano, se descarta de cuantas sean necesarias hasta quedarse con sólo 10 cartas.

- Las cartas de Proyecto son Misiones, y por tanto se cuentan de cara a este límite. Las cartas de Objetivo, sin embargo, no se cuentan.
- Las Misiones iniciales no se pueden descartar.
- Los jugadores pueden sobrepasar el límite de cartas en la mano durante las fases de Asignación y Mando. No tienen que descartarse de ninguna carta hasta este paso de la fase de Recuperación.
- JUEGO POR EQUIPOS:** El General de cada equipo es el único que roba cartas de Misión, y él decide qué cartas descartar si tiene más de 10 cartas en la mano.

- Lanzar droides sonda:** El jugador Imperial roba 2 cartas de Sonda.

- JUEGO POR EQUIPOS:** Únicamente el General Imperial roba las cartas de Sonda durante este paso.

- Robar Objetivo:** El jugador Rebelde roba 1 carta de Objetivo.

- Avanzar el indicador de Tiempo:** El indicador de Tiempo avanza 1 casilla por el medidor. A continuación, los jugadores reclutan Líderes y construyen unidades si aparecen iconos del tipo correspondiente en la nueva casilla ocupada por el indicador de Tiempo.

- Icono de reclutamiento:** Cada jugador roba 2 cartas de su mazo de Acciones, elige 1 de ellas para llevar a cabo el reclutamiento y coloca la otra boca abajo en la parte inferior de su mazo.

- JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante roba las 2 cartas de Acción y decide a qué Líder reclutar. El Líder reclutado se coloca en la reserva de Líderes correspondiente a su color (azul o naranja). El jugador que controla esa reserva recibe la carta de Acción y decide cuándo utilizarla.

- Icono de construcción:** Los jugadores construyen unidades nuevas simultáneamente. Cada jugador construye 1 unidad por cada ícono de recurso de ese tipo que haya en sus sistemas leales y subyugados. Si se trata de un sistema subyugado, solamente se cuenta el primer ícono de recurso de la izquierda.

- Estas unidades se toman del suministro común y se depositan en la casilla de la cola de construcción que tenga el mismo número que figura a la izquierda de los íconos de recurso.

- JUEGO POR EQUIPOS:** Únicamente el Almirante de cada equipo construye unidades nuevas durante este paso.

- 6. Desplegar unidades:** Empezando por el jugador Rebelde, cada jugador desplaza todas sus unidades 1 casilla hacia abajo por la cola de construcción (en dirección a su propio borde del tablero). Todas las unidades que estuvieran en la casilla “1” y salgan del tablero al ser desplazadas estarán listas para su despliegue.

- **JUEGO POR EQUIPOS:** Únicamente el Almirante de cada equipo despliega unidades durante este paso.

Véase también: Cartas de Sonda, Construcción de unidades, Descartes, Despliegue de unidades, Indicador y medidor de Tiempo, Reclutamiento

GANAR LA PARTIDA

Cada facción tiene sus propias condiciones de victoria:

- El jugador Imperial gana la partida inmediatamente si hay unidades Imperiales en el sistema que contiene la Base Rebelde y no hay ninguna unidad Rebelde en él.
- El jugador Imperial solamente puede ganar si la Base Rebelde ha sido descubierta.
- El jugador Rebelde gana la partida inmediatamente si el indicador de Reputación se encuentra en la misma casilla que el indicador de Tiempo.

Véase también: Base Rebelde, Cartas de Objetivo, Reputación

HABILIDADES

Cada Líder posee diversos iconos de habilidad que determinan el tipo de Misiones que puede emprender y a las que puede oponerse.

- Hay 4 tipos de habilidades: Diplomacia, Espionaje, Logística y Operaciones especiales.

Véase también: Cartas de Misión, Diplomacia (◆), Espionaje (●), Lideres, Logistica (■), Operaciones especiales (▲)

ICONOS DE RECURSO

Todo sistema populoso tiene como mínimo 1 ícono de recurso. Los íconos de recurso determinan los tipos de unidades que pueden construirse en el sistema durante la fase de Recuperación. En las tarjetas de facción se indican las unidades correspondientes a cada ícono de recurso.

- Cuando una capacidad especial alude a los íconos de recurso de un sistema, se aplica a todos sus íconos de recurso independientemente de la lealtad, la subyugación o las unidades que haya en ese sistema.

Véase también: Construcción de unidades, Fase de Recuperación, Sistemas populosos

INDICADOR Y MEDIDOR DE TIEMPO

El indicador de Tiempo empieza la partida en la casilla “1” del medidor de Tiempo, y avanza 1 casilla al final de cada ronda de juego.

- Si en algún momento el indicador de Tiempo se encuentra en la misma casilla que el indicador de Reputación, el jugador Rebelde gana inmediatamente la partida.

Véase también: Fase de Recuperación, Reputación, Rondas

INDICADORES DE SABOTAJE

La carta de Misión “Sabotaje” permite al jugador Rebelde colocar un indicador de Sabotaje en un sistema. Los indicadores de Sabotaje prohíben el uso de los íconos de recurso de un sistema para construir unidades e impiden que se desplieguen unidades en él durante la fase de Recuperación.

- No puede haber más de 1 indicador de Sabotaje en cada sistema.
- Ninguna capacidad ni efecto puede “construir” ni “desplegar” unidades en un sistema que contiene un indicador de Sabotaje.
 - Las capacidades que aluden a los íconos de recurso de un sistema no se ven afectadas por los indicadores de Sabotaje. Por ejemplo, una capacidad que permita a un jugador “ganar” unidades en un sistema no se ve anulada por un indicador de Sabotaje.

- Los indicadores de Sabotaje permanecen sobre el tablero de juego hasta que una carta de Misión Imperial permita retirarlos.

- Los indicadores de Sabotaje afectan por igual a ambas facciones.
- Véase también:** Cartas de Misión, Construcción de unidades, Despliegue de unidades

JUEGO POR EQUIPOS

En una partida con más de 2 jugadores, hasta 2 de ellos controlan cada equipo. Deben repartirse las responsabilidades entre ellos: uno ejerce de Almirante y el otro juega como General.

- Los jugadores deben utilizar la cara de su tarjeta de facción en la que pone “Juego por equipos”; en ella hay reservas de Líderes distintas para cada jugador. En una partida con 3 jugadores, un solo jugador Rebelde utiliza la cara de “Juego por equipos” de su tarjeta de facción y ejerce tanto de Almirante como de General.
- Los miembros de un mismo equipo pueden compartir toda la información que quieran. Pueden enseñarse sus cartas sin que las vean sus adversarios, pero han de mantener todas sus conversaciones delante de ellos. Pueden hablar en clave o incluso susurrar, pero no está permitido que abandonen la habitación para conversar en privado.

Las reglas específicas del juego por equipos se recogen en distintas secciones de esta *Guía de referencia* precedidas por el encabezado “**JUEGO POR EQUIPOS**”.

Véase también: Cartas de Acción, Cartas de Objetivo, Cartas de Sonda, Combate, Construcción de unidades, Fase de Asignación, Fase de Mando, Fase de Recuperación, Líderes, Reclutamiento

JUGADOR ACTUAL

Se denomina jugador actual al jugador que esté resolviendo su turno en ese preciso momento.

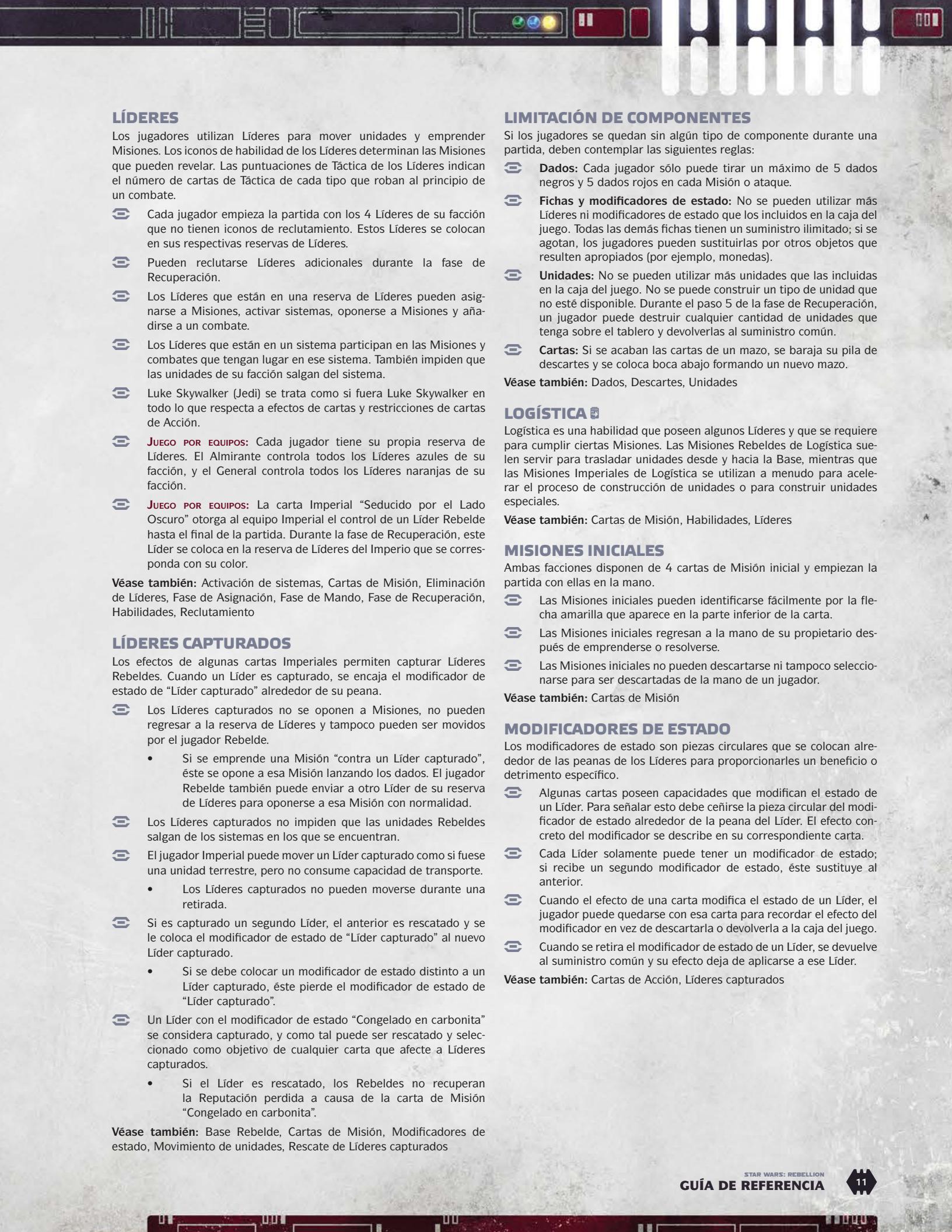
Véase también: Combate, Fase de Mando

LEALTAD

Cada sistema tiene una lealtad que representa la facción a la que apoya su población. La lealtad actual de un sistema está determinada por el indicador de Lealtad que tiene asignado. Si no hay ningún indicador de Lealtad en un sistema, éste es neutral.

- Los jugadores pueden procurarse la lealtad de un sistema cumpliendo ciertas Misiones.
- Ganarse la lealtad de un sistema permite a un jugador construir las unidades indicadas por sus íconos de recurso y desplegar unidades en ese sistema.
- Cuando un jugador se gana la lealtad de un sistema neutral, coloca uno de sus indicadores de Lealtad en ese sistema.
- Cuando un jugador gana 1 de lealtad en un sistema que es leal a la facción de su adversario, se retira el indicador de Lealtad enemigo de ese sistema, que pasa a considerarse neutral.
- Cuando un jugador gana 2 de lealtad en un sistema que es leal a la facción de su adversario, sustituye el indicador de Lealtad enemigo de ese sistema por uno de sus propios indicadores de Lealtad.
- En cada sistema solamente puede haber como máximo 1 indicador de Lealtad y 1 indicador de Subyugación en todo momento.
- Si una capacidad especial requiere que un sistema sea leal al jugador, éste ha de tener un indicador de Lealtad asignado a ese sistema. No importa que haya también unidades enemigas o un indicador de Subyugación en el sistema.
- Cuando un jugador pierde lealtad en un sistema que tiene asignado uno de sus indicadores de Lealtad, éste se retira y el sistema pasa a considerarse neutral. No se puede perder lealtad en sistemas neutrales.
- Coruscant siempre es leal al jugador Imperial, y no puede ganar ni perder lealtad.
- El espacio de la “Base Rebelde” no es un sistema, y por tanto no puede ganar ni perder lealtad.

Véase también: Cartas de Misión, Construcción de unidades, Sistemas neutrales, Subyugación



LÍDERES

Los jugadores utilizan Líderes para mover unidades y emprender Misiones. Los iconos de habilidad de los Líderes determinan las Misiones que pueden revelar. Las puntuaciones de Táctica de los Líderes indican el número de cartas de Táctica de cada tipo que roban al principio de un combate.

- Cada jugador empieza la partida con los 4 Líderes de su facción que no tienen iconos de reclutamiento. Estos Líderes se colocan en sus respectivas reservas de Líderes.
- Pueden reclutarse Líderes adicionales durante la fase de Recuperación.
- Los Líderes que están en una reserva de Líderes pueden asignarse a Misiones, activar sistemas, oponerse a Misiones y añadirse a un combate.
- Los Líderes que están en un sistema participan en las Misiones y combates que tengan lugar en ese sistema. También impiden que las unidades de su facción salgan del sistema.
- Luke Skywalker (Jedi) se trata como si fuera Luke Skywalker en todo lo que respecta a efectos de cartas y restricciones de cartas de Acción.
- **JUEGO POR EQUIPOS:** Cada jugador tiene su propia reserva de Líderes. El Almirante controla todos los Líderes azules de su facción, y el General controla todos los Líderes naranjas de su facción.
- **JUEGO POR EQUIPOS:** La carta Imperial "Seducedido por el Lado Oscuro" otorga al equipo Imperial el control de un Líder Rebelde hasta el final de la partida. Durante la fase de Recuperación, este Líder se coloca en la reserva de Líderes del Imperio que se corresponda con su color.

Véase también: Activación de sistemas, Cartas de Misión, Eliminación de Líderes, Fase de Asignación, Fase de Mando, Fase de Recuperación, Habilidades, Reclutamiento

LÍDERES CAPTURADOS

Los efectos de algunas cartas Imperiales permiten capturar Líderes Rebeldes. Cuando un Líder es capturado, se encaja el modificador de estado de "Líder capturado" alrededor de su peana.

- Los Líderes capturados no se oponen a Misiones, no pueden regresar a la reserva de Líderes y tampoco pueden ser movidos por el jugador Rebelde.
 - Si se emprende una Misión "contra un Líder capturado", éste se opone a esa Misión lanzando los dados. El jugador Rebelde también puede enviar a otro Líder de su reserva de Líderes para oponerse a esa Misión con normalidad.
- Los Líderes capturados no impiden que las unidades Rebeldes salgan de los sistemas en los que se encuentran.
- El jugador Imperial puede mover un Líder capturado como si fuese una unidad terrestre, pero no consume capacidad de transporte.
 - Los Líderes capturados no pueden moverse durante una retirada.
- Si es capturado un segundo Líder, el anterior es rescatado y se le coloca el modificador de estado de "Líder capturado" al nuevo Líder capturado.
 - Si se debe colocar un modificador de estado distinto a un Líder capturado, éste pierde el modificador de estado de "Líder capturado".
- Un Líder con el modificador de estado "Congelado en carbonita" se considera capturado, y como tal puede ser rescatado y seleccionado como objetivo de cualquier carta que afecte a Líderes capturados.
 - Si el Líder es rescatado, los Rebeldes no recuperan la Reputación perdida a causa de la carta de Misión "Congelado en carbonita".

Véase también: Base Rebelde, Cartas de Misión, Modificadores de estado, Movimiento de unidades, Rescate de Líderes capturados

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Si los jugadores se quedan sin algún tipo de componente durante una partida, deben contemplar las siguientes reglas:

- **Dados:** Cada jugador sólo puede tirar un máximo de 5 dados negros y 5 dados rojos en cada Misión o ataque.
- **Fichas y modificadores de estado:** No se pueden utilizar más Líderes ni modificadores de estado que los incluidos en la caja del juego. Todas las demás fichas tienen un suministro ilimitado; si se agotan, los jugadores pueden sustituirlas por otros objetos que resulten apropiados (por ejemplo, monedas).
- **Unidades:** No se pueden utilizar más unidades que las incluidas en la caja del juego. No se puede construir un tipo de unidad que no esté disponible. Durante el paso 5 de la fase de Recuperación, un jugador puede destruir cualquier cantidad de unidades que tenga sobre el tablero y devolverlas al suministro común.
- **Cartas:** Si se acaban las cartas de un mazo, se baraja su pila de descartes y se coloca boca abajo formando un nuevo mazo.

Véase también: Dados, Descartes, Unidades

LOGÍSTICA

Logística es una habilidad que poseen algunos Líderes y que se requiere para cumplir ciertas Misiones. Las Misiones Rebeldes de Logística suelen servir para trasladar unidades desde y hacia la Base, mientras que las Misiones Imperiales de Logística se utilizan a menudo para acelerar el proceso de construcción de unidades o para construir unidades especiales.

Véase también: Cartas de Misión, Habilidades, Líderes

MISIONES INICIALES

Ambas facciones disponen de 4 cartas de Misión inicial y empiezan la partida con ellas en la mano.

- Las Misiones iniciales pueden identificarse fácilmente por la flecha amarilla que aparece en la parte inferior de la carta.
- Las Misiones iniciales regresan a la mano de su propietario después de emprenderse o resolverse.
- Las Misiones iniciales no pueden descartarse ni tampoco seleccionarse para ser descartadas de la mano de un jugador.

Véase también: Cartas de Misión

MODIFICADORES DE ESTADO

Los modificadores de estado son piezas circulares que se colocan alrededor de las peanas de los Líderes para proporcionarles un beneficio o detrimiento específico.

- Algunas cartas poseen capacidades que modifican el estado de un Líder. Para señalar esto debe ceñirse la pieza circular del modificador de estado alrededor de la peana del Líder. El efecto concreto del modificador se describe en su correspondiente carta.
- Cada Líder solamente puede tener un modificador de estado; si recibe un segundo modificador de estado, éste sustituye al anterior.
- Cuando el efecto de una carta modifica el estado de un Líder, el jugador puede quedarse con esa carta para recordar el efecto del modificador en vez de descartarla o devolverla a la caja del juego.
- Cuando se retira el modificador de estado de un Líder, se devuelve al suministro común y su efecto deja de aplicarse a ese Líder.

Véase también: Cartas de Acción, Líderes capturados



MOVIMIENTO DE UNIDADES

Los jugadores mueven sus unidades activando sistemas durante la fase de Mando. Después de colocar un Líder en un sistema, el jugador mueve cualquier cantidad de sus naves desde sistemas adyacentes hasta el sistema activado.

Después de mover unidades hasta un sistema, se produce un combate si en el sistema de destino hay unidades enemigas.

• Cada nave que se mueve puede llevar consigo tantas unidades terrestres y Cazas TIE como su capacidad de transporte.

• Algunas unidades tienen un ícono de restricción al transporte. Estas unidades sólo pueden moverse cuando el jugador saca de su mismo sistema unidades que posean capacidad de transporte.

• Pueden sacarse unidades de múltiples sistemas siempre que todos ellos estén adyacentes al sistema activado.

• Las unidades que tienen el ícono de unidad inmóvil no pueden moverse.

• Dos sistemas contiguos (es decir, con una misma frontera en común) son adyacentes entre sí.

- Pueden moverse unidades a través de las fronteras naranjas que dividen regiones, pero nunca a través de zonas infranqueables (las que están sombreadas en rojo).

• No pueden sacarse unidades de un sistema que contenga un Líder de su facción.

- Un Líder que no posee puntuaciones de Táctica también impide que se saquen unidades del sistema en el que se encuentra.
- Un Líder situado en el espacio de la "Base Rebelde" impide que se saquen unidades de dicho espacio, pero no que se muevan las unidades presentes en el sistema donde se oculta la Base Rebelde.

• Un Líder que carece de puntuaciones de Táctica no puede activar sistemas.

• Si una capacidad especial permite a un jugador mover unidades, debe acatar todas las reglas y restricciones aplicables al movimiento. Por ejemplo, cuando el jugador Rebelde mueve unidades utilizando la carta de Misión "Flota oculta", debe tener en cuenta la capacidad de transporte y no puede mover unidades inmóviles.

- Si una capacidad permite a un jugador "ignorar las restricciones al transporte", entonces las unidades de su propiedad que posean un ícono de restricción al transporte podrán moverse sin necesidad de hacerlo junto con otras unidades que tengan capacidad de transporte.

Véase también: Activación de sistemas, Capacidad de transporte, Naves, Unidades, Unidades terrestres

NAVES

Las unidades que tienen iconos de recurso azules son naves.

• Los Superdestructores estelares, la Estrella de la Muerte y la Estrella de la Muerte parcialmente construida también son naves.

• Las naves con una puntuación de Resistencia de color rojo son naves de línea; las naves con una puntuación de Resistencia de color negro son cazas.

- La Estrella de la Muerte y la Estrella de la Muerte parcialmente construida son estaciones espaciales (no se consideran naves de línea ni tampoco cazas).

Véase también: Cazas, Construcción de unidades, Despliegue de unidades, Estrella de la Muerte, Iconos de recurso, Naves de línea, Unidades

NAVES DE LÍNEA

Las naves que tienen una puntuación de Resistencia de color rojo son naves de línea.



Capacidad de transporte



Ícono de restricción al transporte



Ícono de unidad inmóvil

• La Estrella de la Muerte no es una nave de línea, sino una estación espacial.

Véase también: Cazas, Estrella de la Muerte, Naves, Unidades

OPERACIONES ESPECIALES

Operaciones especiales es una habilidad que poseen algunos Líderes y que se requiere para cumplir ciertas Misiones. Las Misiones Rebeldes de Operaciones especiales suelen destruir unidades Imperiales, mientras que las Misiones Imperiales de Operaciones especiales se utilizan normalmente para capturar Líderes Rebeldes y utilizarlos con diversos fines.

Véase también: Cartas de Misión, Habilidades, Líderes

PROYECTOS

El mazo de Proyectos contiene cartas de Misión que el jugador Imperial puede robar resolviendo su Misión "Investigación y desarrollo".

• Todas las cartas del mazo de Proyectos son Misiones. Cuando se descarta una carta de Proyecto, se coloca en la pila de descartes del mazo de Proyectos.

• **JUEGO POR EQUIPOS:** Cuando un jugador Imperial roba una carta de Proyecto, se añade a la mano de cartas de Misión del General Imperial.

Véase también: Cartas de Misión, Logística



Ícono de reclutamiento

RECLUTAMIENTO

Cuando el indicador de Tiempo avanza a una casilla que contiene un ícono de reclutamiento, los jugadores reclutan Líderes.

Para reclutar Líderes, cada jugador roba 2 cartas de Acción, elige 1 Líder que aparezca en cualquiera de ellas y coloca su peón en su reserva de Líderes. Cada jugador guarda boca abajo la carta de Acción que ha escogido y puede utilizarla más adelante.

• Los jugadores escogen sus cartas simultáneamente, pero el jugador Rebelde es el primero en declarar a qué Líder va a reclutar, seguido del jugador Imperial.

- Las cartas de Acción no escogidas se colocan en la parte inferior de su mazo de Acciones, sin revelarlas.

• Si una capacidad especial permite a un jugador reclutar a un Líder concreto, coge ese Líder del suministro común y lo coloca en su reserva de Líderes.

• No se pueden reclutar Líderes que ya estén sobre el tablero, en una reserva de Líderes o que hayan sido eliminados de la partida.

- Si todos los Líderes que aparecen en las cartas de Acción robadas por el jugador han sido ya reclutados, el jugador puede continuar robando cartas de Acción de una en una hasta que en una de ellas aparezca un Líder que no haya sido reclutado aún.
- Un jugador puede elegir una carta de Acción incluso aunque no pueda reclutar a ninguno de los Líderes que aparezcan en ella. En este caso recibe la carta de Acción, pero no recluta a ningún Líder nuevo.

• **JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante de cada equipo es el único que roba cartas de Acción para el reclutamiento. Él escoge entre las 2 cartas robadas y decide a qué Líder reclutar. El Líder reclutado se coloca en la reserva de Líderes correspondiente a su color (azul o naranja). El jugador que controla esa reserva de Líderes recibe la carta de Acción y decide cuándo utilizarla.

Véase también: Cartas de Acción, Fase de Recuperación, Líderes, Trampas

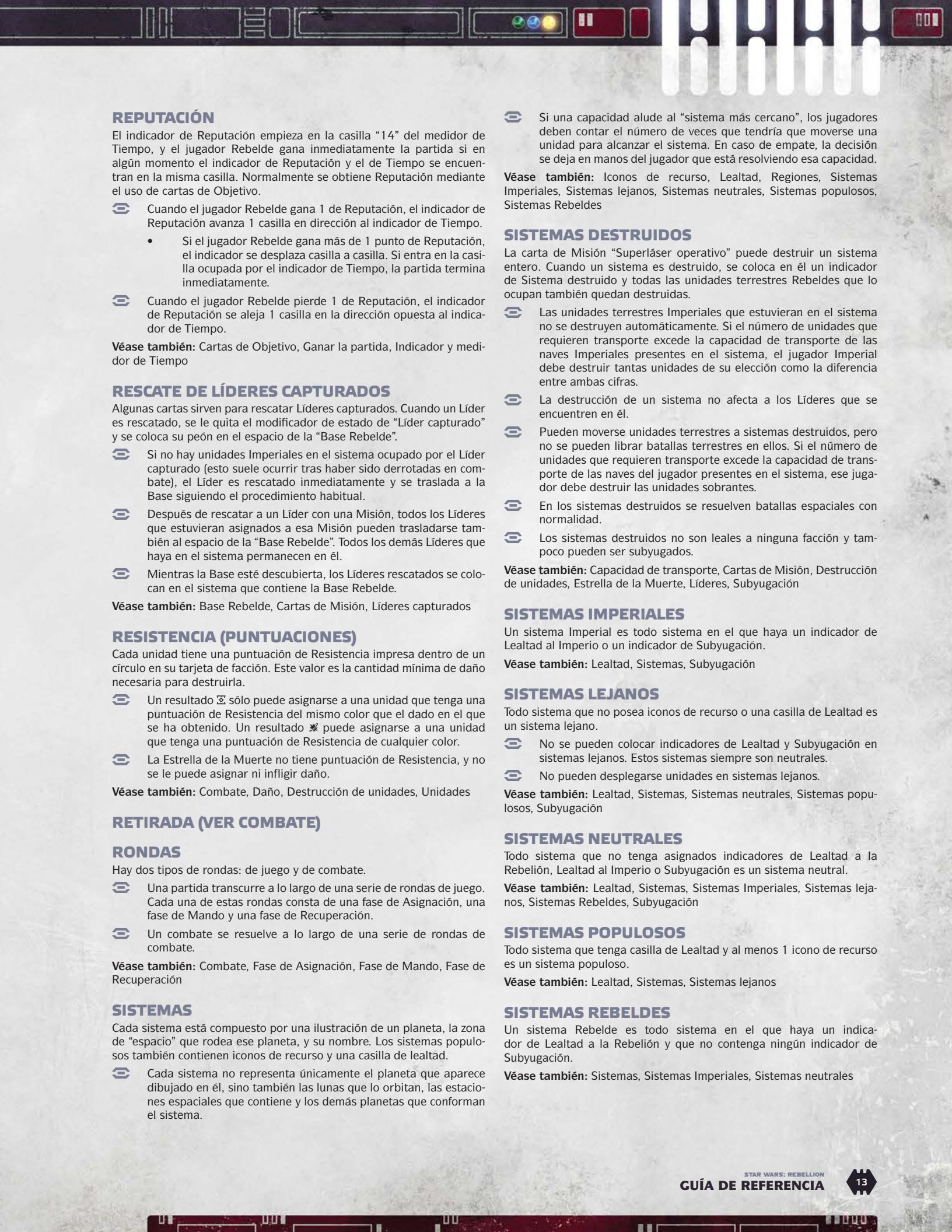
REGIONES

Hay 8 regiones en el tablero de juego, separadas unas de otras mediante gruesas líneas de color naranja. Cada región contiene 4 sistemas.

• Las unidades pueden moverse a través de las fronteras que separan las regiones.

• Algunas capacidades de cartas afectan a los sistemas que pertenecen a una misma región.

Véase también: Sistemas



REPUTACIÓN

El indicador de Reputación empieza en la casilla “14” del medidor de Tiempo, y el jugador Rebelde gana inmediatamente la partida si en algún momento el indicador de Reputación y el de Tiempo se encuentran en la misma casilla. Normalmente se obtiene Reputación mediante el uso de cartas de Objetivo.

- ⦿ Cuando el jugador Rebelde gana 1 de Reputación, el indicador de Reputación avanza 1 casilla en dirección al indicador de Tiempo.
 - Si el jugador Rebelde gana más de 1 punto de Reputación, el indicador se desplaza casilla a casilla. Si entra en la casilla ocupada por el indicador de Tiempo, la partida termina inmediatamente.
- ⦿ Cuando el jugador Rebelde pierde 1 de Reputación, el indicador de Reputación se aleja 1 casilla en la dirección opuesta al indicador de Tiempo.

Véase también: Cartas de Objetivo, Ganar la partida, Indicador y medidor de Tiempo

RESCATE DE LÍDERES CAPTURADOS

Algunas cartas sirven para rescatar Líderes capturados. Cuando un Líder es rescatado, se le quita el modificador de estado de “Líder capturado” y se coloca su peón en el espacio de la “Base Rebelde”.

- ⦿ Si no hay unidades Imperiales en el sistema ocupado por el Líder capturado (esto suele ocurrir tras haber sido derrotadas en combate), el Líder es rescatado inmediatamente y se traslada a la Base siguiendo el procedimiento habitual.
- ⦿ Después de rescatar a un Líder con una Misión, todos los Líderes que estuvieran asignados a esa Misión pueden trasladarse también al espacio de la “Base Rebelde”. Todos los demás Líderes que haya en el sistema permanecen en él.
- ⦿ Mientras la Base esté descubierta, los Líderes rescatados se colocan en el sistema que contiene la Base Rebelde.

Véase también: Base Rebelde, Cartas de Misión, Líderes capturados

RESISTENCIA (PUNTUACIONES)

Cada unidad tiene una puntuación de Resistencia impresa dentro de un círculo en su tarjeta de facción. Este valor es la cantidad mínima de daño necesaria para destruirla.

- ⦿ Un resultado ☰ sólo puede asignarse a una unidad que tenga una puntuación de Resistencia del mismo color que el dado en el que se ha obtenido. Un resultado ☱ puede asignarse a una unidad que tenga una puntuación de Resistencia de cualquier color.
- ⦿ La Estrella de la Muerte no tiene puntuación de Resistencia, y no se le puede asignar ni infligir daño.

Véase también: Combate, Daño, Destrucción de unidades, Unidades

RETIRADA (VER COMBATE)

RONDAS

Hay dos tipos de rondas: de juego y de combate.

- ⦿ Una partida transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada una de estas rondas consta de una fase de Asignación, una fase de Mando y una fase de Recuperación.
- ⦿ Un combate se resuelve a lo largo de una serie de rondas de combate.

Véase también: Combate, Fase de Asignación, Fase de Mando, Fase de Recuperación

SISTEMAS

Cada sistema está compuesto por una ilustración de un planeta, la zona de “espacio” que rodea ese planeta, y su nombre. Los sistemas populoso s también contienen iconos de recurso y una casilla de lealtad.

- ⦿ Cada sistema no representa únicamente el planeta que aparece dibujado en él, sino también las lunas que lo orbitan, las estaciones espaciales que contiene y los demás planetas que conforman el sistema.

⦿ Si una capacidad alude al “sistema más cercano”, los jugadores deben contar el número de veces que tendría que moverse una unidad para alcanzar el sistema. En caso de empate, la decisión se deja en manos del jugador que está resolviendo esa capacidad.

Véase también: Iconos de recurso, Lealtad, Regiones, Sistemas Imperiales, Sistemas lejanos, Sistemas neutrales, Sistemas populoso s, Sistemas Rebeldes

SISTEMAS DESTRUIDOS

La carta de Misión “Superláser operativo” puede destruir un sistema entero. Cuando un sistema es destruido, se coloca en él un indicador de Sistema destruido y todas las unidades terrestres Rebeldes que lo ocupan también quedan destruidas.

⦿ Las unidades terrestres Imperiales que estuvieran en el sistema no se destruyen automáticamente. Si el número de unidades que requieren transporte excede la capacidad de transporte de las naves Imperiales presentes en el sistema, el jugador Imperial debe destruir tantas unidades de su elección como la diferencia entre ambas cifras.

⦿ La destrucción de un sistema no afecta a los Líderes que se encuentren en él.

⦿ Pueden moverse unidades terrestres a sistemas destruidos, pero no se pueden liberar batallas terrestres en ellos. Si el número de unidades que requieren transporte excede la capacidad de transporte de las naves del jugador presentes en el sistema, ese jugador debe destruir las unidades sobrantes.

⦿ En los sistemas destruidos se resuelven batallas espaciales con normalidad.

⦿ Los sistemas destruidos no son leales a ninguna facción y tampoco pueden ser subyugados.

Véase también: Capacidad de transporte, Cartas de Misión, Destrucción de unidades, Estrella de la Muerte, Líderes, Subyugación

SISTEMAS IMPERIALES

Un sistema Imperial es todo sistema en el que haya un indicador de Lealtad al Imperio o un indicador de Subyugación.

Véase también: Lealtad, Sistemas, Subyugación

SISTEMAS LEJANOS

Todo sistema que no posea iconos de recurso o una casilla de Lealtad es un sistema lejano.

⦿ No se pueden colocar indicadores de Lealtad y Subyugación en sistemas lejanos. Estos sistemas siempre son neutrales.

⦿ No pueden desplegarse unidades en sistemas lejanos.

Véase también: Lealtad, Sistemas, Sistemas neutrales, Sistemas populoso s, Subyugación

SISTEMAS NEUTRALES

Todo sistema que no tenga asignados indicadores de Lealtad a la Rebelión, Lealtad al Imperio o Subyugación es un sistema neutral.

Véase también: Lealtad, Sistemas, Sistemas Imperiales, Sistemas lejanos, Sistemas Rebeldes, Subyugación

SISTEMAS POPULOSOS

Todo sistema que tenga casilla de Lealtad y al menos 1 ícono de recurso es un sistema populoso.

Véase también: Lealtad, Sistemas, Sistemas lejanos

SISTEMAS REBELDES

Un sistema Rebelde es todo sistema en el que haya un indicador de Lealtad a la Rebelión y que no contenga ningún indicador de Subyugación.

Véase también: Sistemas, Sistemas Imperiales, Sistemas neutrales

SUBYUGACIÓN

Cuando hay al menos 1 unidad terrestre Imperial en un sistema que no es leal al Imperio, ese sistema queda subyugado. Para representar esto se coloca un indicador de Subyugación en ese sistema.

- El reverso de un indicador de Lealtad Imperial se utiliza como indicador de Subyugación.
- Un sistema marcado con un indicador de Subyugación se considera un sistema Imperial.
 - La presencia de un indicador de Subyugación en un sistema no define su lealtad: el sistema sigue siendo neutral (si no tiene indicador de Lealtad) o leal a la Rebelión (si tiene un indicador de Lealtad a la Rebelión).
- El jugador Imperial puede desplegar unidades en sistemas subyugados y también utilizarlos para construir unidades.
 - Al construir unidades en un sistema subyugado, el jugador Imperial solamente puede usar el primer ícono de recurso de la izquierda.
- Si en algún momento no hay ninguna unidad terrestre Imperial en un sistema subyugado, se retira del mismo el indicador de Subyugación.
- Si un sistema subyugado contiene un indicador de Lealtad a la Rebelión, este indicador permanece en el sistema, situado debajo del indicador de Subyugación.
- Si un sistema neutral subyugado gana lealtad al Imperio, se le da la vuelta al indicador de Subyugación para convertirlo en un indicador de Lealtad al Imperio.
- Si el jugador Rebelde gana lealtad en un sistema subyugado, se coloca un indicador de Lealtad a la Rebelión debajo del indicador de Subyugación.
- Si el jugador Rebelde pierde lealtad en un sistema subyugado, su indicador de Lealtad se retira de debajo del indicador de Subyugación y el sistema pasa a considerarse neutral.

Véase también: Lealtad, Sistemas Imperiales

TRAMPAS

Aunque un jugador puede tratar de despistar y engañar a su adversario acerca de sus intenciones o la ubicación de la Base Rebelde, siempre deben respetarse las siguientes normas:

- Si alguna capacidad especial requiere que el jugador Rebelde resuelva un efecto en el sistema donde se encuentra la Base Rebelde (y no en el espacio de la "Base Rebelde"), el jugador deberá hacerlo en el sistema donde se oculte verdaderamente su Base.
- Si al final de la partida se comprueba que un jugador ha hecho trampas (ya sea por accidente o de manera deliberada), ese jugador pierde la partida y se declara vencedor a su adversario. Esto incluye desplazarse desde la Base Rebelde hasta un sistema no válido o reclutar un Líder que no aparezca en las cartas de Acción seleccionadas.

Véase también: Base Rebelde, Cartas de Acción, Reclutamiento

UNIDADES

Todas las miniaturas que vienen en la caja del juego son unidades. Las capacidades y nombres de cada unidad se muestran en las correspondientes tarjetas de facción.

A continuación se enumeran todas las unidades incluidas en la caja básica de *Star Wars: Rebellion*:

• **Unidades Imperiales:** 24 Cazas TIE, 8 Portacazas de asalto, 8 Destructores estelares, 2 Superdestructores estelares, 2 Estrellas de la Muerte, 1 Estrella de la Muerte parcialmente construida, 30 Soldados de asalto, 10 AT-ST, 4 AT-AT.

• **Unidades Rebeldes:** 8 Alas-X, 12 Alas-Y, 4 Corbetas corellianas, 4 Transportes rebeldes, 3 Cruceros mon calamari, 21 Soldados rebeldes, 6 Aerodeslizadores, 3 Generadores de escudo, 3 Cañones de iones.

• **JUEGO POR EQUIPOS:** Cuando una regla haga referencia a las unidades de un jugador, se incluirán como tales todas las naves y unidades terrestres que pertenezcan al equipo de ese jugador.

Véase también: Cazas, Estrella de la Muerte, Estructuras, Naves, Naves de línea, Unidades terrestres

UNIDADES TERRESTRES

Las unidades que tienen un ícono de recurso de color naranja son unidades terrestres.

Véase también: Construcción de unidades, Despliegue de unidades, Íconos de recurso, Unidades



APÉNDICE: PREPARACIÓN DE LA PARTIDA PASO A PASO

Esta sección de la Guía de referencia contiene el procedimiento completo para la preparación de una partida de *Star Wars: Rebellion*. Se incluyen aquí las reglas avanzadas descritas en la página 18 del cuaderno de *Aprende a jugar*. Despues de jugar la primera partida, los jugadores deberían seguir este procedimiento para todas sus partidas posteriores.

Antes de empezar a jugar, es preciso seguir estos pasos:

- Elegir facciones y reunir los componentes:** Los jugadores deben decidir quién controlará a los Imperiales y quién jugará con los Rebeldes. Si no logran ponerse de acuerdo, las facciones se asignan al azar.

Cada jugador coge las miniaturas, Líderes, indicadores de Lealtad, tarjeta de facción, cartas de Misión y cartas de Acción correspondientes a la facción que ha escogido y se pone delante todos estos componentes.

- JUEGO POR EQUIPOS:** Los jugadores de cada facción deben decidir cuál de ellos será el Almirante y cuál ostentará el cargo de General; además, utilizarán la cara de "Juego por equipos" de su tarjeta de facción.
- JUEGO POR EQUIPOS (SÓLO CON 3 JUGADORES):** El único jugador del equipo Rebelde utiliza la cara de "Juego por equipos" de su tarjeta de facción y ostenta ambos cargos (Almirante y General).

- Colocar los Líderes iniciales:** Cada jugador coge los 4 Líderes de su facción que **no tienen** un icono de reclutamiento y los deposita en el recuadro marcado como "Reserva de Líderes" en su tarjeta de facción. Los Líderes que tienen iconos de reclutamiento se colocan junto al tablero de juego, y no pueden añadirse a la reserva de Líderes hasta un momento posterior durante la partida.

- JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante y el General cogen sus 2 Líderes iniciales y los depositan en sus respectivas reservas de Líderes.

- Disponer el tablero y el medidor de Tiempo:** Se cogen las dos mitades del tablero de juego y se colocan juntas en el centro de la zona de juego. Despues se pone el indicador de Tiempo en la casilla "1" del medidor y se sitúa el indicador de Reputación en la casilla "14" de ese mismo medidor.

- Preparar el mazo de Objetivos:** Las cartas de Objetivo se separan en tres montones diferenciados por el número que tienen en el reverso (I, II y III); cada montón se baraja por separado. A continuación se coloca el montón III sobre el espacio de "Objetivos" del tablero de juego; luego se deposita el montón II encima del montón III, y por último se coloca el montón I encima de los anteriores para formar un único mazo de Objetivos.

Finalmente, el jugador Rebelde roba 1 carta de Objetivo.

- JUEGO POR EQUIPOS:** El General Rebelde roba esta carta de Objetivo.

- Preparar los mazos de Acciones:** Cada jugador coge todas las cartas de Acción de su facción que tengan un icono de reclutamiento y las baraja todas juntas para formar su mazo de Acciones. Este mazo se pone boca abajo junto a su tarjeta de facción, por el lado de ésta en el que pone "Mazo de Acciones".

- Preparar los mazos de Tácticas, fichas, indicadores y dados:** Los mazos de Tácticas espaciales y Tácticas terrestres se barajan por separado y se colocan en la zona de juego, al alcance de todos los jugadores. Despues se toman las restantes fichas, indicadores y dados, y se ponen junto a estos mazos.

- Preparar las cartas de Misión:** Los jugadores cogen sus cartas de Misión y las ordenan siguiendo este procedimiento:

- Misiones iniciales:** Las cartas de Misión inicial se pueden identificar por la flecha que aparece en la parte inferior. Cada jugador coge sus 4 cartas de Misión inicial y las aparta a un lado por el momento.

- Proyectos:** Todos los Proyectos tienen una estrella blanca impresa en la esquina inferior derecha. El jugador Imperial coge las cartas de Proyecto y las baraja todas juntas, luego coloca este mazo en el espacio de "Proyectos" del tablero de juego.

- Misiones restantes:** Cada jugador coge las cartas de Misión que le han sobrado y las baraja todas juntas para formar su mazo de Misiones. Este mazo se deja boca abajo junto a su tarjeta de facción, por el lado de ésta en el que pone "Mazo de Misiones".

- Desplegar las unidades iniciales y fijar la Lealtad:** Se toman estos componentes y se colocan siguiendo este procedimiento:

- I. Baraja el mazo de Sondas y muestra cartas de la parte superior hasta que hayan aparecido 3 sistemas Rebeldes y 5 sistemas Imperiales. Coloca un indicador de Lealtad a la Rebelión en cada uno de los sistemas Rebeldes. Coloca un indicador de Subyugación en los dos primeros sistemas Imperiales que se han robado, y un indicador de Lealtad al Imperio en cada uno de los sistemas Imperiales restantes.

Devuelve las 5 cartas de Sonda Imperiales a la caja del juego, y baraja las demás con el resto del mazo de Sondas.

- II. El jugador Imperial recibe 3 Destructores estelares, 3 Portacazas de asalto, 12 Cazas TIE, 12 Soldados de asalto, 5 AT-ST, 1 AT-AT y 1 Estrella de la Muerte. Estas unidades pueden colocarse en sistemas que contengan indicadores de Lealtad al Imperio o de Subyugación.

– Debe colocarse al menos 1 unidad terrestre en cada sistema Imperial.

– **JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante decide dónde se colocan las unidades iniciales.

- III. El jugador Rebelde recibe 1 Corbeta corelliana, 1 Transporte rebelde, 2 Alas-X, 2 Alas-Y, 6 Soldados rebeldes y 2 Aerodeslizadores. Estas unidades pueden repartirse entre el espacio de la "Base Rebelde" y **un solo sistema Rebelde o neutral**.

– **JUEGO POR EQUIPOS:** El Almirante decide dónde se colocan las unidades iniciales.

- IV. Cada facción roba al azar 2 cartas de Acción inicial (es decir, las que no tienen un icono de reclutamiento). Cada jugador coloca sus cartas boca abajo junto a su tarjeta de facción. Las restantes cartas de Acción inicial no se utilizarán durante esta partida, por lo que se devuelven a la caja del juego sin enseñarlas.

– **JUEGO POR EQUIPOS:** Cada equipo roba 2 cartas al azar y las entrega al jugador que controla el Líder que aparezca en cada carta. Si en alguna de ellas no aparece ningún Líder, cualquiera de los jugadores puede utilizar esa carta.

9. **Elegir la ubicación de la Base:** El jugador Rebelde elige en secreto 1 carta de Sonda y la introduce parcialmente bajo el tablero de juego, boca abajo, por el espacio marcado como "Ubicación". A continuación se baraja el mazo de Sondas y se deposita de nuevo en el espacio "Sondas" del tablero de juego.

- **JUEGO POR EQUIPOS:** Si el equipo Rebelde no logra ponerse de acuerdo para colocar la Base, la decisión queda en manos del General.

10. **Robar la mano de inicio:** Cada jugador coge sus 4 cartas de Misión inicial y roba 2 cartas de su mazo de Misiones para crear su mano de inicio. Debe ocultar esta mano al equipo rival.

- **JUEGO POR EQUIPOS:** El General de cada equipo roba las 2 cartas de Misión y controla la mano de cartas de Misión.

¡Una vez hecho esto, los jugadores ya estarán listos para empezar la partida!

ÍNDICE

A	ESTABLECER UNA NUEVA BASE	3
ACTIVACIÓN DE SISTEMAS	2	
ATAQUE (PUNTUACIONES)	2	
ATAQUES (VER RESOLUCIÓN DE ATAQUES)	6	
B	ESTRELLA DE LA MUERTE	8
BASE REBELDE	2	
BATALLA ESPACIAL (VER COMBATE)	5	
BATALLA TERRESTRE (VER COMBATE)	5	
BLOQUEAR DAÑO (VER COMBATE)	5	
C	FASE DE ASIGNACIÓN	9
CAPACIDAD DE TRANSPORTE	3	
CARTAS DE ACCIÓN	3	
CARTAS DE MISIÓN	4	
CARTAS DE OBJETIVO	4	
CARTAS DE SONDA	5	
CARTAS DE TÁCTICA	5	
CAZAS	5	
COMBATE	5	
CONGELADO EN CARBONITA (VER LÍDERES CAPTURADOS)	11	
CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES	7	
CONSTRUIR UNA ESTRELLA DE LA MUERTE	8	
D	FASE DE MANDO	9
DADOS	7	
DAÑO	7	
DESCARTES	7	
DESCUBRIR LA BASE REBELDE	3	
DESPLIEGUE DE UNIDADES	8	
DESTRUCCIÓN DE UNA ESTRELLA DE LA MUERTE	8	
DESTRUCCIÓN DE UNIDADES	8	
DIPLOMACIA ☈	8	
E	FASE DE RECUPERACIÓN	9
ELIMINACIÓN DE LÍDERES	8	
EMPRENDER UNA MISIÓN (VER CARTAS DE MISIÓN)	4	
ESCENARIO DE GUERRA	8	
ESPIONAJE 🔍	8	
F	FIN DEL COMBATE	6
GANAR LA PARTIDA	10	
GANAR UNA BATALLA	7	
GANAR UNIDADES (VER DESPLIEGUE DE UNIDADES)	8	
G	HABILIDADES	10
H	ICONOS DE RECURSO	10
HABILIDADES	10	
INDICADOR Y MEDIDOR DE TIEMPO	10	
INDICADORES DE SABOTAJE	10	
INMÓVIL (VER MOVIMIENTO DE UNIDADES)	12	
J	JUGADOR ACTUAL	10
JUEGO POR EQUIPOS	10	
L	LEALTAD	10
LÍDERES	11	
LÍDERES CAPTURADOS	11	
LIMITACIÓN DE COMPONENTES	11	
LOGÍSTICA ⚡	11	
M	MISIONES INICIALES	11
MODIFICADORES DE ESTADO	11	
MOVIMIENTO DE UNIDADES	12	
MOVIMIENTOS DESDE Y HACIA LA BASE REBELDE	2	
N	NAVES	12
NAVES DE LÍNEA	12	
O	OPERACIONES ESPECIALES ⚡	12
OPOSICIÓN (VER CARTAS DE MISIÓN)	4	
P	PROYECTOS	12
PLANOS DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE (VER DESTRUCCIÓN DE UNA ESTRELLA DE LA MUERTE)	8	
R	RECLUTAMIENTO	12
REGIONES	12	
REPUTACIÓN	13	
RESCATE DE LÍDERES CAPTURADOS	13	
RESISTENCIA (PUNTUACIONES)	13	
RESTRICCIÓN AL TRANSPORTE (VER MOVIMIENTO DE UNIDADES)	12	
RESOLUCIÓN DE ATAQUES	6	
RETIRADA	6	
RETIRADA (VER COMBATE)	13	
REVELAR UNA MISIÓN	4	
RONDAS	13	
S	SEDUCIDO POR EL LADO OSCURO (VER LÍDERES)	11
SISTEMA MÁS CERCANO (VER SISTEMAS)	13	
SISTEMAS	13	
SISTEMAS DESTRUIDOS	13	
SISTEMAS IMPERIALES	13	
SISTEMAS LEJANOS	13	
SISTEMAS NEUTRALES	13	
SISTEMAS POPULOSOS	13	
SISTEMAS REBELDES	13	
SUBYUGACIÓN	14	
T	TÁCTICA (PUNTUACIONES; VER LÍDERES)	11
TRAMPAS	14	
U	UNIDADES	14
UNIDADES TERRESTRES	14	