

STAR WARS™

REBELLION™



APRENDE A JUGAR

INTRODUCCIÓN

Nos encontramos en un periodo de guerra civil. Los últimos reductos de la Antigua República han sido barridos; la galaxia entera está sometida al reinado de terror del Imperio. Su recién construida estación de combate, la Estrella de la Muerte, es lo bastante poderosa como para destruir a cualquiera que se oponga a su dictadura.

Pero ha surgido una nueva esperanza. Un grupo de valientes ha decidido luchar contra la tiranía imperial. Desde su base oculta, estos rebeldes planean derrocar al Imperio y restaurar la libertad en la galaxia.

CÓMO USAR ESTE CUADERNO

“El Emperador ha cometido un error y ha llegado el momento de atacar.”

—Mon Mothma, *El retorno del jedi*

El propósito de este cuaderno es servir de introducción a las reglas de *Star Wars: Rebellion*. Es recomendable leerlo de principio a fin antes de jugar la primera partida.

Para la redacción de este documento se ha planteado una hipotética partida entre dos jugadores. Así, la expresión “jugador Rebelde” alude a toda la facción Rebelde al completo, sin importar cuántos jugadores participen realmente en la partida. Más adelante se ofrecen reglas específicas para la modalidad de juego por equipos.

En esta caja básica se incluye también una *Guía de referencia* con reglas detalladas y excepciones únicas que se han omitido en este cuaderno introductorio. Los jugadores pueden consultar la guía para resolver las dudas que vaya surgiendo durante el transcurso de una partida.



RESUMEN DEL JUEGO

Star Wars: Rebellion permite a los jugadores reproducir el conflicto épico entre el Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde. Los jugadores toman el control de personajes emblemáticos de la saga de *Star Wars* para emprender misiones secretas o liderar a sus tropas en batallas por toda la galaxia.

Cada una de las dos facciones representadas en el juego posee estrategias y objetivos muy diferentes. La Alianza Rebelde se encuentra en abrumadora inferioridad numérica y es incapaz de sobrevivir a un enfrentamiento directo, por lo que debe permanecer oculta y valerse de subterfugios, tácticas de guerrilla y maniobras diplomáticas para socavar el poder del Imperio. Los Rebeldes ganan la partida si consiguen suficiente apoyo para iniciar una revolución a escala galáctica y derrocar al Imperio.

El Imperio Galáctico es una colossal dictadura opresora que goberna con puño de hierro en muchos de los sistemas de la galaxia. Los Imperiales pueden construir aterradoras máquinas de guerra con relativa facilidad y abundancia. Aunque sus fuerzas son muy numerosas, su única esperanza de extinguir la chispa de la rebelión radica en extenderse por toda la galaxia, sofocando revueltas mientras tratan de localizar el paradero de la base oculta Rebelde. El Imperio gana la partida si descubre la ubicación de la Base Rebelde y logra conquistarla.

MONTAJE DE MINIATURAS

Para poder utilizar las miniaturas de las Estrellas de la Muerte y los Destructores estelares, antes deben montarse de la siguiente manera:



CONTENIDO



1 Guía de referencia y
1 cuaderno de Aprende a jugar



1 tablero de juego (separado en dos mitades)



15 cartas de Objetivo



25 Líderes con peanas de plástico
(12 Imperiales y 13 Rebeldes)



3 indicadores de Sistema destruido



2 tarjetas de facción
(1 Imperial y 1 Rebelde)



68 cartas de Misión
(39 Imperiales y
29 Rebeldes)



27 indicadores de Subyugación/
Lealtad al Imperio



12 indicadores de Lealtad a
la Rebelión



32 fichas de Daño
(24 individuales y 8 dobles)



1 indicador de Tiempo



1 indicador de Reputación



31 cartas de Sonda



7 modificadores de
estado circulares



10 indicadores de Sabotaje



10 dados especiales
(5 negros y 5 rojos)



30 cartas de Táctica
(15 terrestres y
15 espaciales)



153 miniaturas (89 Imperiales y 64 Rebeldes)



34 cartas de Acción
(16 Imperiales y
18 Rebeldes)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de jugar la primera partida, destroquela todos los componentes de cartón y encaja los Líderes sobre peanas de plástico.

Para preparar la partida introductory es preciso seguir estos pasos:

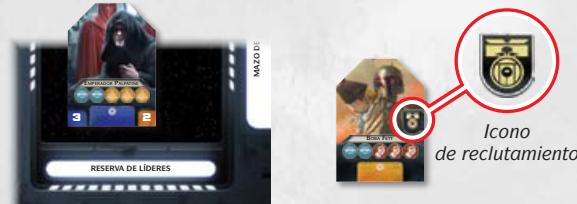
1. **Elegir facciones y reunir los componentes:** Los jugadores deben decidir quién controlará a los Imperiales y quién jugará con los Rebeldes. Si no logran ponerse de acuerdo, las facciones se asignan al azar.

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 coloca estos componentes frente a él, sobre la superficie de juego.



Componentes del jugador Imperial

2. **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 señalado como "Reserva de Líderes" en su tarjeta de facción. Los Líderes que tienen iconos de reclutamiento se colocan junto al tablero de juego, pero no pueden añadirse a la reserva de Líderes hasta un momento posterior de la partida.



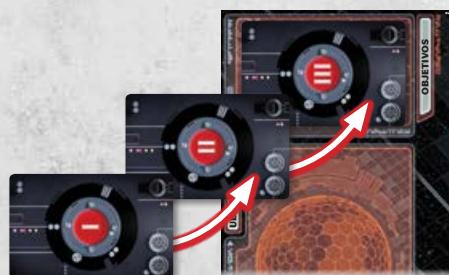
Icono de reclutamiento

3. **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 superficie de juego. Despues se pone el indicador de 10 Tiempo en la casilla "1" del medidor y se sitúa el indicador de Reputación en la casilla "14" de ese mismo medidor.



4. **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.

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde roba 1 carta del mazo de Objetivos; debe guardarla en secreto y no enseñársela al jugador Imperial.



5. **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 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". Las cartas de Acción que **no tienen** un icono de reclutamiento no se utilizan en esta partida introductory, por lo que han de devolverse a la caja del juego.



- 6. Preparar los mazos de Tácticas, fichas, indicadores y dados:** Los mazos de Tácticas espaciales y Tácticas terrestres se barajan por separado y se ponen al alcance de todos los jugadores. Despu s se toman las restantes fichas, indicadores y dados, y se colocan junto a estos mazos.



- 7. 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 curva que tienen en la parte inferior. Cada jugador coge sus 4 cartas de Misión inicial y las aparta a un lado por el momento.
- Proyectos:** Los Proyectos son cartas de Misión que tienen una estrella blanca impresa en la esquina inferior derecha. El jugador Imperial coge las cartas de Proyecto y las baraja formando un mazo que ha de colocarse 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".



- 8. Desplegar las unidades iniciales y fijar la Lealtad:** Para esta partida introductoria hay que colocar sobre el tablero las unidades e indicadores de Lealtad que se muestran en el diagrama de la página 16. En partidas posteriores deberán seguirse las instrucciones de la sección "Preparación avanzada de la partida" (página 18).



- 9. Elegir la ubicación de la Base:** El jugador Rebelde debe asegurarse de extraer del mazo de cartas de Sonda todos aquellos sistemas que contengan unidades Imperiales.

A continuaci n, el jugador Rebelde elige en secreto 1 de las restantes cartas de Sonda y la introduce parcialmente bajo el tablero de juego, boca abajo, por el espacio marcado como "Ubicaci n".

Para la partida introductoria, el jugador Rebelde tiene que escoger un sistema que *no est e adyacente* a ninguna unidad Imperial.



- 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 a su adversario.

Una vez hecho esto, los jugadores ya estar n listos para empezar la partida!



CÓMO JUGAR

Cada partida de *Star Wars: Rebellion* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Durante cada ronda, los jugadores han de resolver 3 fases en el siguiente orden:

1. **Fase de Asignación:** Los jugadores asignan sus Líderes a Misiones.
2. **Fase de Mando:** Los jugadores resuelven turnos alternos para completar Misiones o colocar Líderes sobre el tablero a fin de poder desplazar unidades y entablar combates.
3. **Fase de Recuperación:** Los jugadores resuelven efectos de mantenimiento como recuperar Líderes, robar cartas de Misión, lanzar droides sonda, reclutar nuevos Líderes y construir más unidades.

Cada una de estas fases se explica detalladamente en las secciones siguientes.

Los jugadores continúan resolviendo rondas de juego hasta que una facción gane la partida cumpliendo las condiciones de victoria que se explican más adelante.

1. FASE DE ASIGNACIÓN

Durante esta fase, los jugadores asignan sus Líderes a Misiones que representan momentos decisivos de la saga de *Star Wars*, como por ejemplo el robo de los planos de la Estrella de la Muerte. Cada jugador tiene una mano de cartas de Misión que constituyen las distintas Misiones que pueden emprender sus Líderes.

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

Para asignar un Líder a una Misión, el jugador debe coger una carta de Misión de su mano y ponerla boca abajo junto a su tarjeta de facción; después elige **uno o dos** Líderes de su reserva de Líderes y los deposita sobre esa carta.

Cada Misión posee un requisito de habilidad marcado en la esquina superior izquierda de su carta. Para saber más sobre este requisito, consulta el recuadro titulado “**¿Qué son las habilidades?**”.

Los Líderes que no se han asignado a ninguna Misión permanecen en la reserva de Líderes, y pueden utilizarse posteriormente durante la fase de Mando para mover unidades o para oponerse a Misiones enemigas.

Cuando el jugador Imperial haya terminado de asignar sus Líderes, el juego prosigue con la fase de Mando.

¿QUÉ SON LOS LÍDERES?

“Vaya, fíjate en él. Un general, ¿eh?”

—Han Solo, *El retorno del jedi*

Los **LÍDERES** son personajes destacados del universo de *Star Wars*, como la Princesa Leia o Darth Vader. Estos personajes se encargan de realizar las principales acciones del juego.



Se necesitan Líderes para mover unidades y emprender Misiones. Las puntuaciones numéricas de cada Líder indican las bonificaciones que aportan al combate, y los iconos de habilidad que aparecen bajo sus nombres denotan su grado de competencia en los distintos tipos de Misiones. Todos estos parámetros se explican con detalle más adelante.



El jugador Imperial asigna 2 de sus Líderes a Misiones, y decide guardar a los otros 2 en su reserva de Líderes.



2. FASE DE MANDO

Durante la fase de Mando, los jugadores pueden mover sus unidades y revelar sus Misiones. Empezando por el jugador Rebelde, ambos jugadores se van turnando para realizar una de las siguientes operaciones:

- ⦿ **Activar un sistema:** Utilizar 1 Líder de la reserva de Líderes para mover unidades por el tablero de juego y posiblemente iniciar combates.
- ⦿ **Revelar una Misión:** Utilizar 1 Líder que esté sobre una carta de Misión para revelar la capacidad especial de esa carta.

Un jugador siempre puede renunciar a su turno. Si decide hacerlo, su turno se omite durante el resto de la fase de Mando. Cuando todos los jugadores hayan renunciado a sus respectivos turnos, el juego continúa con la fase de Recuperación.

ACTIVAR UN SISTEMA

Los jugadores movilizan sus unidades y entablan combates ACTIVANDO UN SISTEMA con un Líder.

Para activar un sistema, el jugador coge 1 Líder de su reserva de Líderes y lo coloca en cualquier sistema. Cuando activa un sistema, el jugador puede mover cualquier cantidad de sus naves **desde sistemas adyacentes** hasta el sistema activado. Un jugador no puede **sacar** unidades de un sistema que esté ocupado por un Líder de su facción. Cada nave trasladada puede llevar consigo tantas unidades terrestres como su **CAPACIDAD DE TRANSPORTE**, cuyo valor aparece impreso en su tarjeta de facción. Los Cazas TIE también deben ser transportados como si fuesen unidades terrestres.

Después de mover unidades a un sistema ocupado por unidades enemigas, los jugadores deben resolver un combate (el procedimiento se explica más adelante).

Si un Líder carece de **PUNTUACIONES DE TÁCTICA**, no puede activar ningún sistema.



Capacidad de transporte



Puntuaciones de Táctica



El jugador Imperial activa Cato Neimoidia con el Emperador Palpatine (1). Puede trasladar el Destructor estelar y el AT-AT desde Sullust hasta Cato Neimoidia (2). No puede mover el Soldado de asalto que está en Corellia porque necesita una nave con capacidad de transporte para trasladarlo (3). Tampoco puede traer unidades desde Coruscant porque no es un sistema adyacente a Cato Neimoidia (4).

¿QUÉ SON LOS SISTEMAS Y LAS REGIONES?

“El miedo mantendrá en orden los sistemas locales. El miedo a esta estación de combate.”

—Gran moff Tarkin, *La guerra de las galaxias*



La zona central del tablero de juego es un mapa de la galaxia de *Star Wars* en el que aparecen representados los 32 sistemas principales. Cada uno de estos sistemas está compuesto por una ilustración de un planeta (1), el nombre del sistema (2), la zona de espacio circundante (3) y sus fronteras (4). Las unidades terrestres que están presentes en un sistema se colocan sobre el dibujo del planeta, y las naves se sitúan en la zona de espacio que rodea el planeta.

Hay ocho regiones en el tablero de juego, separadas entre sí por gruesas líneas de color naranja. Cada región contiene 4 sistemas.

La mayoría de los sistemas son **POPULOSOS**, y poseen una casilla para la Lealtad (5) e iconos de recurso (6) que muestran las unidades que se producen en ese sistema. Si un sistema no tiene casilla de Lealtad ni iconos de recurso, se trata de un sistema **LEJANO**.

Las zonas sombreadas en rojo que están totalmente delimitadas por líneas naranjas son infranqueables (7) y bloquean el movimiento.

Encontrar la Base Rebelde

Cuando entran unidades terrestres **Imperiales** en un sistema, el jugador Rebelde **debe** declarar si la Base Rebelde se encuentra en ese sistema.

Si la Base Rebelde está en ese sistema, el jugador Rebelde ha de revelarla antes de resolver un combate. Las reglas para la revelación de la Base Rebelde se explican más adelante.

REVELAR UNA MISIÓN

Para revelar una Misión, el jugador escoge una carta de Misión que esté boca abajo y a la que tenga asignado uno de sus Líderes. Esta carta se pone boca arriba y se lee en voz alta su contenido.

La mayoría de las cartas de Misión requieren que el jugador “emprenda” o “resuelva” la Misión en un sistema. El jugador debe declarar en qué sistema va a emprender la Misión, pero no deberá tomar ninguna otra decisión por el momento.

A continuación, coloca su Líder en el sistema declarado. Por ejemplo, si en la carta pone “Emprende esta Misión en cualquier sistema”, el jugador retiraría inmediatamente su Líder de la carta y lo colocaría en cualquier sistema del tablero de juego.

Importante: Si se emprende o resuelve una Misión en el espacio de la “Base Rebelde”, el Líder se coloca en ese espacio del tablero **y no** en el sistema donde se oculte la Base Rebelde.

Hay dos términos de reglas que determinan el modo en que deben aplicarse los efectos de las cartas de Misión:

- El término **RESOLVER** indica que la capacidad especial de la carta debe aplicarse de forma automática y sin oposición posible.
- El término **EMPRENDER** indica que la capacidad especial de la carta solamente se aplica si la Misión se completa con éxito. Una Misión **se completa con éxito automáticamente** a menos que un Líder enemigo se **Oponga** a ella (ver más adelante).

Importante: Despues de utilizar una carta de Misión inicial, ésta regresa a la mano del jugador. Todas las demás cartas de Misión se descartan después de ser utilizadas.



Icono de Misión inicial

Oponerse a una Misión

Después de que un jugador declare que va a emprender una Misión, su adversario tiene una oportunidad para oponerse a ella enviando 1 Líder de su reserva de Líderes. Este Líder se coloca en el sistema donde se ha emprendido la Misión.

Si ambos jugadores tienen un Líder en el sistema, se considera que la Misión encuentra **oposición**. Ambos jugadores deben efectuar una tirada de dados para comprobar si la Misión se completa con éxito o no. Cada uno de ellos debe lanzar tantos dados (de cualquier color) como el total de iconos de habilidad de **todos los Líderes que tenga en el sistema**. Solamente se tiran dados por los iconos de habilidad que coincidan con el requisito de habilidad de la Misión.



Iconos de habilidad aplicables



Cada **×** y **✿** obtenido es **un éxito**. Cada **✿** obtenido vale por **dos éxitos**. Si el jugador que ha emprendido la Misión saca más éxitos que su adversario, la completa satisfactoriamente y aplica el efecto correspondiente de la carta (el que empieza con la expresión “Si se completa con éxito”). Si obtiene una cantidad de éxitos igual o inferior a la de su adversario, la Misión habrá fracasado y no se aplicará la capacidad especial de la carta.

¿QUÉ SON LAS HABILIDADES?

“*¿Qué misión? ¿De qué hablas?*”

—C-3PO, *La guerra de las galaxias*

Todas las Misiones tienen un requisito de habilidad que se muestra en la esquina superior izquierda de la carta; equivale a la cantidad mínima de iconos de habilidad que deben sumar los Líderes asignados para poder revelar la Misión.



Para esta Misión se requiere un Líder que posea al menos 1 ícono de Espionaje (✿), como por ejemplo el Emperador Palpatine.



Emperador Palpatine

Cuantos más iconos de ese tipo tenga un Líder, más probabilidades tendrá de completar la Misión con éxito. Existen cuatro tipos de habilidades:

• **Diplomacia:** Estas Misiones suelen granjear la Lealtad de los sistemas o proporcionar más unidades a los jugadores.

• **Espionaje:** Las Misiones de Espionaje Rebeldes suelen servir para adquirir cartas de Objetivo, mientras que las Misiones de Espionaje Imperiales facilitan la búsqueda de la Base Rebelde.

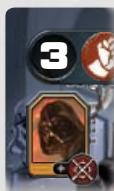
• **Operaciones especiales:** Las Misiones de Operaciones especiales Rebeldes suelen saldar con la destrucción de unidades Imperiales, mientras que las Misiones de Operaciones especiales Imperiales permiten capturar Líderes Rebeldes y emplearlos de diversas maneras.

• **Logística:** Las Misiones de Logística Rebeldes consisten en trasladar unidades desde y hacia la Base Rebelde, mientras que las Misiones de Logística Imperiales producen unidades especiales o aceleran la construcción de las unidades del Imperio.

Otras reglas de las Misiones:

• Cuando se emprende una Misión “contra un Líder”, se emprende en el sistema donde se encuentra dicho Líder.

• En algunas cartas de Misión aparece la imagen de un Líder bajo el requisito de habilidades. **Cualquier Líder** puede emprender estas Misiones; sin embargo, si se emprende una de estas Misiones con el Líder que aparece dibujado en ella, se añaden 2 éxitos a su tirada.



La imagen de un Líder en una carta de Misión.

Si la Misión ha de resolverse en lugar de emprenderse, el texto de la carta incluirá un efecto adicional que deberá aplicarse si el correspondiente Líder es quien resuelve la Misión.

El color del marco que rodea la imagen del Líder solamente es relevante para el juego por equipos.



1. Al comienzo de la fase de Mando, el jugador Rebelde decide revelar la Misión de la Princesa Leia. Para ello pone la carta boca arriba: se trata de la Misión "Infiltración", que puede emprenderse en cualquier sistema Imperial.
2. Decide emprender esta Misión en Coruscant, así que sitúa el peón de la Princesa Leia en este sistema.
3. El jugador Imperial decide oponerse a esta Misión con el Emperador Palpatine, así que saca su peón de la reserva de Líderes y lo sitúa en Coruscant.
4. "Infiltración" tiene un requisito de habilidad de Espionaje (.spy), de modo que los jugadores cuentan los iconos de Espionaje que tienen sus respectivos Líderes en el sistema. Tanto Leia como el Emperador tienen 2 iconos de Espionaje (spy), por lo que cada jugador tira 2 dados.
5. El jugador Rebelde mira las 2 primeras cartas del mazo de

Objetivos, coloca 1 de ellas en la parte superior y la otra en la parte inferior del mismo.

6. Como "Infiltración" es una carta de Misión inicial, regresa a la mano del jugador Rebelde.

Ahora que el jugador Rebelde ha terminado de resolver su Misión, le toca al jugador Imperial activar un sistema o revelar una de sus Misiones.

3. FASE DE RECUPERACIÓN

Durante esta fase, los jugadores se preparan para la siguiente ronda completando estos pasos:

- Recuperar los 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.
- 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.
- Lanzar droides sonda:** El jugador Imperial roba 2 cartas de Sonda. Cada una de estas cartas muestra un sistema en el que **no está escondida** la Base Rebelde. El jugador Imperial debe guardar estas cartas en secreto.
- Robar Objetivo:** El jugador Rebelde roba 1 carta de Objetivo y la añade a su mano.
- Avanzar el indicador de Tiempo:** El indicador de Tiempo avanza 1 casilla por el medidor. A continuación, los jugadores reclutan y construyen unidades si aparecen los correspondientes iconos en la nueva casilla ocupada por el indicador de Tiempo.

I. **Icono de reclutamiento:** Cada jugador roba 2 cartas de su mazo de Acciones, elige **un Líder** que aparezca en alguna de estas cartas y lo coloca en su reserva de Líderes. En la partida introductoria se ignoran las capacidades especiales de ambas cartas y se devuelven éstas a la caja del juego.



Icono de reclutamiento en el medidor

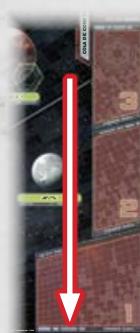
II. **Icono de construcción:** Cada jugador construye 1 unidad por cada ícono de recurso de ese tipo que haya en sus sistemas leales y subyugados (esto se explica más adelante). Si se trata de un sistema subyugado, solamente se cuenta el primer ícono de la izquierda.



Icono de construcción en el medidor



Iconos y número de recursos



Cola de construcción Imperial

6. **Desplegar unidades:** Empezando por el jugador Rebelde, cada jugador desplaza todas sus unidades por la cola de construcción 1 casilla hacia abajo, 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. El jugador despliega estas

EJEMPLO DE CONSTRUCCIÓN DE UNIDADES



1. Durante la fase de Recuperación, el indicador de Tiempo avanza a una casilla que contiene un ícono de construcción.
2. El jugador Rebelde busca los sistemas leales a la Rebelión y consulta sus íconos de recursos. Ryloth es leal a los Rebeldes y posee 1 ícono de recurso ; según la tarjeta de facción de la Alianza Rebelde, un ícono genera 1 Soldado rebelde.
3. El número “1” que hay junto al ícono de recurso significa que esta miniatura debe colocarse en la casilla “1” de la cola de construcción (junto al Ala-X que ya está en ella).
4. Después de construir unidades en todos los sistemas leales, el jugador desplaza todas las unidades de la cola de construcción 1 casilla hacia el borde Rebelde del tablero. El Soldado rebelde y el Ala-X se salen del tablero, por lo que ya están listos para ser desplegados.
5. El jugador Rebelde decide desplegar ambas unidades en Ryloth, de modo que sitúa sus miniaturas en dicho sistema.

unidades colocándolas en sistemas que contengan **sus indicadores de Lealtad o Subyugación**.

Cada jugador puede desplegar un máximo de 2 unidades en cada sistema.

El jugador Rebelde puede construir unidades desde el espacio de la “Base Rebelde”, y también desplegar unidades en él, como si fuera otro sistema más.



Los sistemas que contienen una unidad enemiga o un indicador de Sabotaje **no pueden construir unidades** durante el paso 5, **ni tampoco se pueden desplegar unidades en ellos** durante el paso 6.

Una vez desplegadas las unidades, comienza la siguiente ronda de juego con una nueva fase de Asignación.

GANAR LA PARTIDA

El jugador Imperial gana la partida inmediatamente si conquista el sistema en el que se oculta la Base Rebelde (es decir, si hay una unidad Imperial presente en ese sistema y no hay ninguna unidad Rebelde en él). Esto supone un golpe tan contundente para la Rebelión que la supremacía imperial queda totalmente garantizada.

El jugador Rebelde gana la partida inmediatamente si los indicadores de Reputación y Tiempo se encuentran en una misma casilla del medidor de Tiempo. Esto significa que la Alianza Rebelde se ha procurado suficiente apoyo y renombre en la galaxia para propiciar la caída del Imperio.

El método más habitual para aumentar la Reputación del bando Rebelde consiste en jugar cartas de Objetivo.

CARTAS DE OBJETIVO

El jugador Rebelde empieza la partida con 1 carta de Objetivo, y roba 1 más durante cada fase de Recuperación.

El jugador Rebelde puede jugar una carta de Objetivo desde su mano si cumple sus requisitos en el momento indicado.



Este Objetivo puede completarse durante un combate, y proporciona 1 punto de Reputación.

LA ESTRELLA DE LA MUERTE

“Esta estación es la potencia definitiva del universo. Y yo sugiero que la utilicemos.”

—Almirante Motti, *La guerra de las galaxias*

La Estrella de la Muerte es una unidad temible capaz de aniquilar sistemas enteros. Con este fin, los Imperiales tienen que usar su Misión “Investigación y desarrollo” para robar una carta de “Superláser operativo” del mazo de Proyectos.

Cuando una Estrella de la Muerte destruye un sistema, se coloca un indicador de Sistema destruido en el espacio del tablero correspondiente a ese sistema; todas las unidades terrestres Rebeldes que hubiera en él son destruidas.

Si la Estrella de la Muerte destruye el sistema en el que se oculta la Base Rebelde, el jugador Imperial gana la partida inmediatamente.



Un indicador de Sistema destruido

La Estrella de la Muerte sólo puede destruirse mediante la carta de Objetivo “Planos de la Estrella de la Muerte”.

La carta jugada se descarta y proporciona al bando Rebelde la Reputación que figura en su esquina superior izquierda. El jugador Rebelde desplaza el indicador de Reputación ese número de casillas en dirección al indicador de Tiempo. Solamente se puede jugar 1 carta de Objetivo en cada combate y durante cada fase de Recuperación.



REGLAS ADICIONALES

Esta sección contiene las demás reglas necesarias para jugar.

LA BASE REBELDE

Durante la preparación de la partida, el jugador Rebelde elige en secreto un sistema en el que ubicar su Base Rebelde, la cual empieza la partida oculta y puede ser descubierta más adelante. En esta sección se explican todas las reglas pertinentes para localizar, revelar y movilizar unidades hacia y desde la Base Rebelde.

Mientras la Base Rebelde esté oculta, el jugador Rebelde puede desplegar unidades en el espacio de la “Base Rebelde” del tablero de juego sin desvelar en qué sistema se encuentra ésta. Cuando un efecto de juego aluda al espacio de la “Base Rebelde”, se aplicará a este espacio del tablero y **no** al sistema en el que se oculta la Base.



Unidades Rebeldes
en el espacio de la
“Base Rebelde”

MOVIMIENTOS DESDE Y HACIA LA BASE REBELDE

Mientras la Base Rebelde esté oculta, las unidades Rebeldes pueden moverse entre el espacio de la “Base Rebelde” y los sistemas adyacentes al sistema que contiene la Base. Esto significa que cualquier movimiento desde o hacia el espacio de la “Base Rebelde” desvelará la presencia de la Base Rebelde en un sistema adyacente.

Algunas Misiones permiten el desplazamiento de unidades Rebeldes entre la Base y cualquier otro sistema sin desvelar esta información.

DESCUBRIMIENTO DE LA BASE REBELDE

Si el jugador Imperial llega a tener un **INDICADOR DE LEALTAD** o **unidades terrestres** en el mismo sistema que la Base Rebelde, ésta queda descubierta de inmediato. Cuando entren unidades terrestres Imperiales en el sistema, la Base es descubierta antes de resolver un combate.

Cuando la Base es descubierta, el jugador Rebelde pone boca arriba la carta de Sonda que está bajo el espacio de “Ubicación” y la coloca en el espacio de la “Base Rebelde”. Todas las unidades y Líderes que estén en el espacio de la “Base Rebelde” se trasladan al sistema indicado en la carta de Sonda, la cual permanece boca arriba en el espacio de la “Base Rebelde” para que los jugadores sepan que la Base ha sido descubierta.

Aunque la Base haya sido descubierta, los iconos de recurso del espacio de la “Base Rebelde” pueden seguir utilizándose. Sin embargo, no pueden desplegarse ni trasladarse unidades al espacio de la “Base Rebelde”. Toda unidad que hubiera que colocar aquí se situará en el sistema que aparece en la carta de Sonda revelada.

ESTABLECER UNA NUEVA BASE

La carta de Misión “Movilización rápida” permite al jugador Rebelde establecer una nueva Base. Para hacerlo debe robar las 4 primeras cartas del mazo de Sondas. Puede elegir 1 de estas cartas como nueva ubicación de la Base, pero no puede escoger ningún sistema que sea leal al Imperio o contenga unidades Imperiales.

Si elige una nueva ubicación para la Base, debe revelar la anterior y colocar todas las unidades del espacio de la “Base Rebelde” en el anterior sistema de la Base. El jugador Rebelde no tendrá unidades en la nueva Base hasta que las haya trasladado o desplegado allí.

La carta de Sonda de la Base desmantelada se entrega al jugador Imperial, y la carta de Sonda de la nueva Base se introduce parcialmente debajo del tablero, boca abajo, por el espacio marcado como “Ubicación”. A continuación se barajan las cartas de Sonda que no han sido elegidas y se colocan boca abajo en la parte inferior del mazo de Sondas.

INDICADORES DE SABOTAJE

Algunas Misiones Rebeldes colocan un **INDICADOR DE SABOTAJE** en un sistema, lo que significa que **ningún jugador** puede utilizar sus iconos de recurso para construir nuevas unidades, y que tampoco se pueden desplegar unidades en él. Ciertas Misiones Imperiales retiran estos indicadores de Sabotaje.



Un indicador de Sabotaje en un sistema



LEALTAD Y SUBYUGACIÓN

Ninguna facción puede ganar la guerra sin el apoyo de los ciudadanos de toda la galaxia. Las facciones se procuran este apoyo convenciendo a los sistemas de que se unan a su causa; esto se representa en el juego mediante la **LEALTAD**. El Imperio también puede ocupar sistemas por la fuerza, sometiendo a la población y obligándola a cooperar para alcanzar así la supremacía galáctica.

LEALTAD

Cada sistema populoso tiene una lealtad que representa el bando al que apoya ese sistema: puede ser leal a la Rebelión, leal al Imperio o neutral. La lealtad actual de un sistema se identifica mediante el indicador de Lealtad que lo ocupa actualmente. Si no hay ningún indicador de Lealtad en un sistema, éste se considera neutral.



Indicador de Lealtad al Imperio

El principal método para obtener la lealtad de los sistemas consiste en resolver Misiones de Diplomacia (diplomacia). El jugador que se gana la lealtad de un sistema puede utilizar los recursos de ese sistema para construir unidades nuevas.

Cuando un jugador “gana 1 de lealtad” en un sistema neutral, se coloca su indicador de Lealtad en ese sistema; ahora éste es leal a su facción. Cuando un jugador “gana 1 de lealtad” en un sistema que es leal a la facción enemiga, se retira ese indicador de Lealtad y el sistema pasa a considerarse neutral.

Todo sistema en el que haya un indicador de Lealtad al Imperio o un indicador de Subyugación es un **SISTEMA IMPERIAL**. Coruscant siempre es leal al jugador Imperial y no puede ganar ni perder lealtad.

SUBYUGACIÓN

El jugador Imperial también puede subyugar sistemas para obligar a sus habitantes a construir unidades Imperiales.



Indicador de Subyugación

Cuando haya **al menos 1 unidad terrestre Imperial** en un sistema que no es leal al Imperio, dicho sistema queda subyugado. Para representarlo se coloca un indicador de Subyugación en la casilla de lealtad de ese sistema.

Si el sistema recién subyugado era leal a la Rebelión, el indicador de Subyugación se pone **encima** del indicador de Lealtad a la Rebelión. De este modo se señala que los habitantes del sistema están trabajando forzosamente para los Imperiales.

Si **en cualquier momento** deja de haber unidades terrestres Imperiales en un sistema subyugado, el indicador de Subyugación se descarta y el sistema vuelve a ser leal a la Rebelión (o neutral, si debajo no hay ningún indicador de Lealtad).

El jugador Imperial puede utilizar el **primer ícono de recurso de la izquierda** de un sistema subyugado para construir unidades nuevas. El jugador Rebelde no puede construir ni desplegar unidades en un sistema subyugado, ni siquiera aunque haya un indicador de Lealtad a la Rebelión debajo del indicador de Subyugación.



El primer ícono de recurso de la izquierda en Utapau es un ● azul

MODIFICADORES DE ESTADO

Las capacidades especiales de algunas cartas permiten colocar **MODIFICADORES DE ESTADO** alrededor de las peanas de los Líderes (por ejemplo, un modificador de estado de “Líder capturado”). Para colocar uno de estos modificadores a un Líder, su peana debe encajarse firmemente en el interior de la pieza circular del modificador correspondiente.



Han Solo con el modificador de estado “Congelado en carbonita”

El efecto concreto de este modificador se explica en la carta que lo ha puesto en juego. Si un Líder que ya tenía un modificador de estado recibe otro nuevo, el anterior se retira para dejar espacio al nuevo.

CAPTURA DE LÍDERES

Algunas capacidades, como la que se encuentra en la carta de Misión Imperial “Capturar agente rebelde”, provocan que un Líder sea capturado. Cuando un Líder es capturado, se le acopla el modificador de “Líder capturado”. Normalmente los Líderes capturados no se oponen a Misiones, no pueden volver a la reserva de Líderes y tampoco pueden ser movidos por el jugador Rebelde. Sin embargo, no impiden que se saquen unidades Rebeldes del sistema que ocupan.



Modificador de estado de “Líder capturado”

El jugador Imperial puede mover Líderes capturados como si fueran unidades terrestres. También puede emprender ciertas Misiones Imperiales contra Líderes capturados; por ejemplo, puede interrogarlos para obtener información sobre la Base Rebelde. Cuando se emprende una Misión contra un Líder capturado, ese Líder se opone a la Misión incluso aunque esté capturado.

El jugador Imperial sólo dispone de 1 modificador de estado de “Líder capturado”. Si captura a un segundo Líder, el primero es rescatado y se acopla el modificador de “Líder capturado” al nuevo prisionero.

RESCATE DE LÍDERES CAPTURADOS

Si no hay unidades Imperiales en el sistema ocupado por el Líder capturado (esto suele ocurrir tras haber sido derrotadas en un combate), el Líder es rescatado inmediatamente. También hay algunas cartas de Misión que permiten rescatar a Líderes capturados.

Cuando un Líder capturado es rescatado, se le retira el modificador de estado y se coloca el Líder en el espacio de la “Base Rebelde”.

ESTRUCTURAS

El Generador de escudo y el Cañón de iones son tipos especiales de unidades terrestres que se denominan **ESTRUCTURAS**. Las estructuras son inmóviles (no pueden moverse) y no aportan dados para el combate. En vez de eso, proporcionan capacidades especiales que se utilizan durante el combate, tal y como se explica en la tarjeta de facción de la Alianza Rebelde.



Icono de unidad inmóvil

COMBATE

Cuando un jugador mueve unidades a un sistema ocupado por unidades enemigas, se resuelve un combate. Para ello deben completarse los siguientes pasos:

1. **Añadir un Líder:** Si un jugador no tiene ningún Líder con puntuaciones de Táctica en el sistema, puede coger 1 Líder de su reserva de Líderes y colocarlo en el sistema.

2. **Robar cartas de Táctica:** Cada jugador roba tantas cartas de Táctica como se lo permita el Líder que tiene en el sistema (si lo hay). Se roban tantas cartas de Táctica espacial como la puntuación de Táctica espacial del Líder (el recuadro azul), y tantas cartas de Táctica terrestre como la puntuación de Táctica terrestre del Líder (el recuadro naranja). Si un jugador tiene varios Líderes en el sistema, solamente utilizará la puntuación más alta de cada tipo de Táctica (espacial y terrestre).



Puntuaciones de Táctica

3. **Ronda de combate:** Los jugadores resuelven una ronda de combate durante la cual cada unidad efectúa un ataque. Para resolver una ronda de combate es preciso seguir estos pasos:

- I. **Batalla espacial:** El jugador actual resuelve un ATAQUE con todas sus naves. Luego su adversario resuelve un ataque con todas sus naves. El procedimiento para resolver estos ataques se explica más adelante.

Este paso solamente se resuelve si ambos jugadores poseen naves en el sistema.

- II. **Batalla terrestre:** El jugador actual resuelve un ataque con todas sus unidades terrestres. Luego su adversario resuelve un ataque con todas sus unidades terrestres.

Este paso solamente se resuelve si ambos jugadores poseen unidades terrestres en el sistema.

- III. **Retirada:** Empezando por el jugador actual, cada jugador dispone de una oportunidad para retirar sus unidades del sistema.

- 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. En caso contrario, el combate ha terminado.

RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Para realizar un ataque, el jugador tira los dados e infinge daños a las unidades de su adversario en ese escenario de guerra. Para resolver un ataque hay que seguir estos pasos:

1. Tirar los dados

Las puntuaciones de Ataque de todas las naves o unidades terrestres que esté utilizando el jugador determinan la cantidad y el color de los dados que debe usar para

esta tirada. No se pueden tirar más de 5 dados rojos y 5 dados negros en cada ataque.

2. Acciones de combate

Después de tirar los dados, el jugador realiza cualquier número de acciones de combate, de una en una. Existen dos tipos de acciones de combate:

- **Jugar una carta de Táctica:** El jugador escoge una carta de Táctica de su mano y la juega, resolviendo su efecto. Las cartas de Táctica solamente pueden utilizarse contra unidades que estén en el escenario de guerra cuya batalla se está librando actualmente, y se descartan después de su uso. Si la carta posee el icono para poder aplicar su efecto el jugador debe descartar 1 dado en el que haya sacado .

- **Robar una carta de Táctica:** El jugador puede descartar 1 dado en el que haya sacado para robar 1 carta de Táctica del mazo correspondiente al escenario de guerra en el que se está resolviendo la batalla. Las cartas de Táctica pueden utilizarse durante la misma ronda de combate en la que se han robado, o bien reservarse para un momento posterior del combate.

3. Asignación de daño

Cuando el jugador haya terminado de resolver acciones de combate, debe elegir a qué unidades asignará el daño causado colocando los dados (o las cartas) junto a ellas. El daño debe asignarse a unidades presentes en el escenario de guerra que se está resolviendo.

Los iconos de los dados pueden utilizarse de las siguientes maneras:

- **Impacto:** Se infinge 1 de daño a una unidad que tenga una puntuación de Resistencia del mismo color que este dado.

- **Impacto directo:** Se infinge 1 de daño a una unidad que tenga una puntuación de Resistencia de color negro o rojo.

Ejemplo: Los Cazas TIE tiran dados negros. Todo obtenido en un dado negro puede asignarse a una unidad enemiga presente en ese escenario de guerra que posea una puntuación de Resistencia de color negro (es decir, sólo a Alas-X y Alas-Y). Los obtenidos en dados negros no se pueden asignar a unidades que tienen una puntuación de Resistencia de color rojo, como es el caso de la Corbeta corelliana.

4. Bloqueo de daño

El adversario puede jugar cartas de Táctica para bloquear (anular) el daño asignado a sus unidades. Los puntos de daño bloqueados se anulan y no afectan a la unidad asignada.

5. Destrucción de unidades

Si una unidad ha recibido una cantidad de daño igual o superior a su puntuación de Resistencia, es DESTRUIDA (se devuelve al suministro común). Si la unidad aún no había atacado en la ronda de combate actual, no se destruye hasta el final de este paso de combate (batalla espacial o terrestre). La unidad se coloca sobre su tarjeta de facción para recordar que debe ser destruida al final de este paso, pero atacará con normalidad en esta ronda de combate.



Puntuación de Ataque Puntuación de Resistencia

Si la cantidad de daño asignada a una unidad es inferior a su puntuación de Resistencia, se colocan debajo de su miniatrura las fichas de Daño necesarias para contabilizar el daño sufrido. Este daño se conserva durante las rondas de combate posteriores y no se puede retirar de la unidad. Todas las fichas de Daño se descartan al final del combate.

RETIRADA

Cuando un jugador se retira de un combate, traslada su Líder y todas sus unidades desde ese sistema hasta un sistema adyacente, siguiendo las reglas habituales de movimiento y

transporte. Si el jugador no tiene ningún Líder en el sistema, no puede retirarse. Si el jugador Imperial tiene una Estrella de la Muerte en el combate, no podrá retirar ninguna de sus unidades.

Durante esta retirada, el jugador debe trasladarse en la medida de lo posible a un sistema que contenga sus propias unidades o un indicador de Lealtad a su facción. No puede retirar unidades a un sistema ocupado por unidades enemigas, ni tampoco a un sistema del que su adversario haya sacado unidades para iniciar el combate.

EJEMPLO DE COMBATE



- El jugador Imperial ha activado el sistema de Yavin con Darth Vader para trasladar 1 Caza TIE y 1 Destructor estelar.
- El jugador Rebelde opta por enviar a Jan Dodonna al sistema; para ello lo saca de su reserva de Líderes y lo sitúa en el planeta. Ambos Líderes tienen una puntuación de Táctica espacial de "2", por lo que cada jugador roba 2 cartas de Táctica espacial (esto no se ve en la ilustración).
- El jugador Imperial ataca primero con sus naves. Tira 2 dados negros y 2 dados rojos.
- A continuación realiza acciones de combate. Descarta el dado del \otimes para jugar una carta de Táctica \otimes desde su mano. Esta carta infinge 1 de daño a 2 unidades diferentes, de modo que adjudica 1 punto de daño a cada caza Rebelde.
- Después, el jugador Imperial asigna el \otimes del dado negro al Ala-Y. El \otimes del dado rojo no puede asignarse a ninguno de los cazas, ya que no tienen puntuaciones de Resistencia de color rojo.
- El jugador Rebelde juega una carta para bloquear 1 punto del daño sufrido por el Ala-X. El Ala-Y ha recibido daños letales, por lo que será destruido al final de este paso de combate.
- Ahora el jugador Rebelde puede atacar con sus naves. Tira 1 dado negro y 1 dado rojo. Decide no realizar ninguna acción de combate.
- Asigna el \otimes del dado negro al Caza TIE. El jugador Imperial no bloquea este daño, de modo que el Caza TIE será destruido.
- Tanto el Ala-Y como el Caza TIE son destruidos y se devuelven al suministro común.

Si ambos jugadores tuvieran unidades terrestres en este sistema, el siguiente paso sería resolver una batalla terrestre.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA INTRODUCTORIA

A continuación se enumeran las unidades iniciales que ambos jugadores deberían utilizar en su primera partida. Una vez familiarizados con la mecánica básica del juego, podrán utilizar las “Reglas avanzadas” (página 18) para disponer de más opciones durante los preparativos de partidas posteriores.



1. Extrae estas cartas del mazo de Sondas: Corellia, Mandalore, Saleucami, Sullust y Mustafar. Baraja el resto del mazo y colócalo en su correspondiente espacio del tablero.
2. **Kashyyyk:** 1 indicador de Lealtad a la Rebelión.
3. **Bothawui:** 1 Corbeta corelliana, 1 Transporte rebelde, 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 3 Soldados rebeldes, 1 Aerodeslizador, 1 indicador de Lealtad a la Rebelión.
4. **Naboo:** 1 indicador de Lealtad a la Rebelión.
5. **Espacio de la “Base Rebelde”:** 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 3 Soldados rebeldes, 1 Aerodeslizador.
6. **Saleucami:** 1 Destructor estelar, 2 Cazas TIE, 2 Soldados de asalto, 1 AT-ST, 1 indicador de Lealtad al Imperio.
7. **Mandalore:** 1 Estrella de la Muerte, 4 Cazas TIE, 2 Soldados de asalto, 1 AT-ST, 1 indicador de Subyugación.
8. **Coruscant:** 1 Destructor estelar, 1 Portacazas de asalto, 2 Cazas TIE, 3 Soldados de asalto, 1 AT-AT, 1 AT-ST.
9. **Corellia:** 1 Portacazas de asalto, 1 Soldado de asalto, 1 indicador de Lealtad al Imperio.
10. **Sullust:** 1 Destructor estelar, 2 Cazas TIE, 2 Soldados de asalto, 1 AT-ST, 1 indicador de Subyugación.
11. **Mustafar:** 1 Portacazas de asalto, 2 Cazas TIE, 2 Soldados de asalto, 1 AT-ST, 1 indicador de Lealtad al Imperio.

¡NO SIGAS LEYENDO!

Ya sabes todo lo necesario para jugar una partida introductoria con 2 jugadores. Para jugar con más de 2 también deberás leer las reglas de "Juego por equipos" que encontrarás en la página 19.

Antes de jugar tu primera partida, no olvides leer en voz alta el contenido del recuadro "Estrategias para la primera partida" (en la contraportada de este cuaderno).

Podéis consultar la *Guía de referencia* para despejar cualquier duda que surja durante la partida. ¡Buena suerte, y que la Fuerza os acompañe!



CRÉDITOS

Diseño del juego: Corey Konieczka

Desarrollo: Steven Kimball

Producción: Steven Kimball

Diseño gráfico: David Ardila, Edge Studios y Samuel Shimota, con Christopher Hosch y Monica Skupa

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones de los planetas: David Ardila, Anthony Devine, José Mikhail Ellosy y Stephen Somers

Ilustraciones del interior: Matt Allsop, BalanceSheet, Christopher Balaskas, Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Jorge Barrero, Cassandre Bolan, Jon Bosco, Matt Bradbury, Adam Burn, Alexandre Dainche, Christina Davis, Allen Douglas, Tony Foti, Michele Frigo, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Richard Hanuschek, Imaginary FS Pte Ltd, Andrew Johanson, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Maciej Rebisz, Alexandru Sabo, Tony Shasteen, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung, Darren Tan, Ryan Valle, Jose Vega, VIKO, Magali Villeneuve, Jacob Walker, Christer Wibben y Ben Zweifel

Dirección de ilustradores de planetas: John Taillon

Responsable de dirección artística: Andy Christensen

Esculpido de miniaturas: Jason Beaudoin con Bexley Andrajack, Niklas Norman y Gary Storkamp

Edición técnica: Autumn Collier

Revisión de texto: Adam Baker y Nicholas Houston

Traducción: Juanma Coronil

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Especialista en licencias de FFG: Amanda Greenhart

Coordinadores de producción: Simone Elliott y Megan Duehn

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Cameron Abernathy, Brad Andres, Glen Aro, Samuel Bailey, Adam Baker, Garrett Beatty, Craig Broadbridge, Frank Brooks, Stefano Carlino, Jhonn Clements, Chris J Davis, Kyle Dekker, Ronald DeValk, Emile de Maat, Erik Dahlman, Marieke Franssen, Jon Gebhart, Chris Gerber, Amanda Greenhart, Anita Hilberdinck, Jesse Horne, Ian Houlihan, Tim Huckleberry, James Kniffen, Patrick Knight, Nathan Karpinski, Justin Kemppainen, Peter Lacko, Brendon Lam, Mark Larson, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Lukas Litzsinger, Robert Martens, Michael McFadgen, Adam Mitchell, David Mitchell, Andrew Navaro, Kiefer Paulson, Karly Perin, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Toby Rainbow, Sharon Rogerson, Michael Sanfilippo, Alessio Serafini, Sean Serrin, Brian Schomburg, Bree Smith, Sam Stewart, John Taylor, Jason Walden, Elizabeth Wasowicz y Mike Weir

Un agradecimiento especial a todos los que han colaborado en las pruebas de las versiones preliminares del juego.

Aprobaciones de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply es una ™ 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.

EDGE



REGLAS AVANZADAS

Cuando hayan completado la partida introductoria, los jugadores deberían implementar las reglas que se explican en esta sección: contiene instrucciones para preparar aleatoriamente la partida y usos más temáticos de las cartas de Acción para los distintos Líderes.

PREPARACIÓN AVANZADA DE LA PARTIDA

Al preparar la partida, los jugadores pueden empezar con distintos sistemas leales a su causa y elegir dónde desplegar sus unidades. Para ello, durante el paso 8 de la preparación de la partida hay que seguir estas instrucciones en vez de consultar el diagrama "Preparación de la partida introductoria" de la página 16.

1. 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.

Guarda las 5 cartas de Sonda Imperiales en la caja del juego y baraja las demás con el resto del mazo de Sondas.

2. 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 cualquier sistema que contenga un indicador de Lealtad al Imperio o de Subyugación. Debe colocarse al menos 1 unidad terrestre en cada sistema Imperial.
3. 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**.
4. Cada facción roba al azar 2 cartas de Acción inicial (es decir, las que no tienen un ícono de reclutamiento). Estas cartas proporcionan capacidades especiales de un solo uso (ver "Cartas de Acción" a la derecha).

A partir de aquí se reanuda el procedimiento de preparación de la partida descrito en la página 5.

CARTAS DE ACCIÓN

Las cartas de Acción proporcionan capacidades especiales secretas a los Líderes. Durante la preparación de la partida, cada jugador recibe 2 cartas de Acción inicial al azar y las coloca boca abajo junto a su tarjeta de facción. Los jugadores pueden mirar sus propias cartas de Acción en cualquier momento. Las demás cartas de Acción inicial se guardan en la caja del juego, ya que no se utilizarán durante la partida.

Cada carta de Acción puede utilizarse una vez por partida. Cuando un jugador quiera usar una carta de Acción, debe ponerla boca arriba, resolver su capacidad especial y luego devolverla a la caja del juego.

Las cartas de Acción utilizadas durante una Misión o un combate **sólo se pueden usar** si uno de los Líderes que aparece en la carta está presente en el sistema.

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



Carta de Sonda con un ícono de Lealtad a la Rebelión



Carta de Acción

Asignación: La carta se utiliza durante la fase de Asignación. En vez de asignar un Líder a una Misión, el jugador puede poner boca arriba esta carta y resolver su efecto.

Inicio del combate: La carta se utiliza inmediatamente después del paso 1 del combate (Añadir un Líder).

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 escogerla al reclutar un Líder. La carta se revela y resuelve inmediatamente.

Especial: La carta se utiliza cuando así lo especifique su texto de reglas.

Los jugadores pueden obtener cartas de Acción adicionales durante el paso de "Avanzar el indicador de Tiempo" de la fase de Recuperación. Cuando un jugador recluta un Líder durante esta fase, sitúa la carta de Acción escogida **boca abajo** junto a su tarjeta de facción; la carta de Acción que no ha elegido se coloca boca abajo en la parte inferior de su mazo de Acciones.

JUEGO POR EQUIPOS

Star Wars: Rebellion puede ser aún más divertido con 3 ó 4 jugadores. Cada equipo puede estar formado por un máximo de 2 jugadores que controlan el Imperio Galáctico o la Alianza Rebelde. Cada jugador tiene adjudicadas distintas responsabilidades y controla la mitad de los Líderes de la facción.

En líneas generales, todas las reglas de este cuaderno se aplican al juego por equipos, con las siguientes excepciones:

SELECCIÓN DE CARGOS

Al escoger facciones durante los preparativos de la partida, cada jugador debe elegir si jugará como Almirante o como General de su equipo.

Almirantes y Generales controlan distintos Líderes y desempeñan funciones un tanto diferentes (ver más adelante). Cada jugador toma todas las decisiones concernientes a sus Líderes y realiza sus tiradas cuando deben resolver Misiones.

Ambos jugadores pueden activar sistemas y mover las naves y unidades terrestres de su equipo.

TARJETAS DE FACCIÓN

En partidas con más de 2 jugadores, debe utilizarse la cara de “Juego por equipos” de cada tarjeta de facción. Cada equipo tiene 2 reservas de Líderes, los cuales se colocan en la reserva correspondiente a su color (azul para el Almirante y naranja para el General).



Líder controlado por el Almirante



Líder controlado por el General

Durante la fase de Mando, los jugadores se van turnando por orden de iniciativa, que es el número que aparece junto al nombre de su cargo en la tarjeta de su facción (empezando por el 1, luego el 2, y así sucesivamente). Durante el turno de un jugador, éste puede activar un sistema **utilizando uno de sus Líderes**, revelar una Misión a la que esté asignado uno de sus Líderes, o bien renunciar a su turno.



Iniciativa

COMUNICACIÓN

Los jugadores que pertenecen a un mismo equipo pueden compartir toda la información que deseen. Pueden enseñarse sus cartas (sin que las vea el equipo rival), pero siempre que quieran discutir y comentar jugadas deberán hacerlo abiertamente y en presencia de sus adversarios. Está permitido hablar en clave e incluso susurrar, pero no abandonar la habitación ni mantener conversaciones en privado.

FUNCIONES DEL ALMIRANTE

- **Reclutamiento:** Cuando se reclutan nuevos Líderes durante la fase de Recuperación, el Almirante roba 2 cartas de Acción y decide a qué Líder reclutar. Si recluta a un Líder que pertenece al General (es decir, un Líder de color naranja), debe entregar a ese jugador la carta y el Líder para que los coloque en su reserva de Líderes.
- **Batallas espaciales:** El Almirante tira los dados, roba y juega cartas de Táctica espacial, y toma todas las decisiones necesarias durante las batallas espaciales.
- **Construcción y despliegue de unidades:** El Almirante toma todas las decisiones relacionadas con la construcción y el despliegue de unidades.

FUNCIONES DEL GENERAL

- **Cartas de Misión:** 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 en lo referente a la asignación de Líderes, el General puede vetar las decisiones del Almirante.
- **Batallas terrestres:** El General tira los dados, roba y juega cartas de Táctica terrestre, y toma todas las decisiones necesarias durante las batallas terrestres.
- **Sondas:** El General Imperial se encarga de robar y gestionar la mano de cartas de Sonda robadas.
- **Objetivos:** El General Rebelde se encarga de robar y gestionar la mano de cartas de Objetivo. Él toma todas las decisiones en lo referente a las cartas de Objetivo que se conservan y el momento en que han de jugarse estas cartas.

PARTIDAS DE 3 JUGADORES

En una partida de 3 jugadores, uno de ellos controla a los Rebeldes y los otros dos se reparten el control de los Imperiales (un Almirante y un General).

El jugador Rebelde también debe utilizar la cara de “Juego por equipos” de su tarjeta de facción. Dispone de 2 turnos en cada ronda, y debe utilizar sus Líderes naranjas y azules por separado (como se haría en una partida de 4 jugadores).

REFERENCIA RÁPIDA

RESUMEN DE LA RONDA

Esta sección contiene un resumen general de la estructura de una ronda de juego. Las expresiones **SÓLO GENERAL** y **SÓLO ALMIRANTE** se utilizan para designar al único jugador que debe completar ese paso concreto en una partida por equipos.

- 1. Fase de Asignación:** Empezando por los Rebeldes, cada jugador asigna Líderes a Misiones.
- 2. Fase de Mando:** Los jugadores se turnan revelando Misiones o activando sistemas para mover unidades.
- 3. Fase de Recuperación**

 - Recuperar los Líderes:** Todos los Líderes que estén sobre el tablero regresan a sus respectivas reservas.
 - Robar Misiones:** Cada jugador roba 2 cartas de Misión y luego se descarta hasta quedarse con 10 cartas en la mano. **[SÓLO GENERAL]**
 - Lanzar droides sonda:** El jugador Imperial roba 2 cartas de Sonda. **[SÓLO GENERAL]**
 - Robar Objetivo:** El jugador Rebelde roba 1 carta de Objetivo. **[SÓLO GENERAL]**
 - Avanzar el indicador de Tiempo:** El indicador de Tiempo avanza 1 casilla. Luego se reclutan y construyen unidades en función de los iconos que haya en la nueva casilla ocupada por el indicador de Tiempo.
 - Icono de reclutamiento:** Cada jugador roba 2 cartas de su mazo de Acciones, se queda con 1 de su elección y recluta 1 Líder que aparezca en ella. La otra carta se coloca en la parte inferior del mazo de Acciones. **[SÓLO ALMIRANTE]**
 - Icono de construcción:** Cada jugador coloca unidades en la cola de construcción por cada uno de sus sistemas leales y subyugados. **[SÓLO ALMIRANTE]**
 - Desplegar unidades:** Empezando por los Rebeldes, cada jugador desplaza sus unidades 1 casilla hacia abajo por la cola de construcción. Todas las unidades que se salgan del tablero debido a este desplazamiento se despliegan en los sistemas leales o subyugados del jugador, o bien en su Base (límite de 2 unidades nuevas por sistema). **[SÓLO ALMIRANTE]**

ICONOS DE LOS DADOS

COMBATE



Inflige 1 de daño a una Unidad cuya Resistencia sea del mismo color que este dado.



Inflige 1 de daño a una unidad con Resistencia roja o negra.



Roba 1 carta de Táctica o juega 1 carta de Táctica.

MISIÓN

1 éxito

1 éxito

2 éxitos

RESUMEN DEL COMBATE

Esta sección contiene una versión sintetizada de la resolución del combate:

- Añadir Líder:** Si una facción no tiene ningún Líder en el sistema, ese jugador puede coger un Líder de su reserva de Líderes y colocarlo en el sistema.
- Robar cartas de Táctica:** Cada jugador roba cartas de Táctica en función de las puntuaciones de Táctica que tenga su Líder.
- Ronda de combate**
 - Batalla espacial:** Empezando por el jugador actual, cada jugador efectúa un ataque con todas sus naves. **[SÓLO ALMIRANTE]**
 - Batalla terrestre:** Empezando por el jugador actual, cada jugador efectúa un ataque con todas sus unidades terrestres. **[SÓLO GENERAL]**
 - Retirada:** Empezando por el jugador actual, cada jugador dispone de una oportunidad para retirar sus unidades del sistema.
 - Siguiente ronda:** Si ambas facciones tienen unidades presentes en el mismo escenario de guerra (espacial o terrestre), se resuelve otra ronda de combate. En caso contrario, el combate ha terminado.

ESTRATEGIAS PARA LA PRIMERA PARTIDA

Es posible que la diversidad de opciones disponibles en *Star Wars: Rebellion* resulte abrumadora para algunos jugadores; por ello, aquí se ofrecen algunos consejos sobre cómo proceder en la primera partida.

Los Rebeldes tienen muchas menos unidades que los Imperiales. Por suerte, conquistar la galaxia *no es* su principal estrategia para la victoria. Incluso aunque pierdan la mayor parte de sus unidades, aún pueden ganar la partida si logran mantener oculta su Base y acumulan Reputación mediante el uso de cartas de Objetivo.

El propósito definitivo de los Imperiales consiste en localizar la Base Rebelde. Pueden centrarse en robar montones de cartas de Sonda (valiéndose para ello de Misiones de Espionaje) o en conquistar todos los sistemas que puedan con la esperanza de hallar la Base Rebelde.

Una vez descubierta la Base Rebelde, la Estrella de la Muerte es el arma definitiva para asegurarse la victoria. En los primeros compases del juego la Estrella de la Muerte es prácticamente invencible, pero más adelante es recomendable protegerla con un buen escuadrón de Cazas TIE.