

STAR WARS

REBELLION



ATAQUE IMPERIAL
VARIANTE EN SOLITARIO

INTRODUCCIÓN

El Imperio Galáctico, mediante su extensa red de inteligencia, ha obtenido la información de que la ubicación del cuartel general de la escoria Rebelde se encuentra en uno de los 8 sistemas lejanos, y ha desplegado su implacable maquinaria de guerra para encontrar y aniquilar a los Rebeldes. Por su parte, gracias a sus valientes espías, la Alianza Rebelde ha sabido de los esfuerzos del Imperio para encontrarlos y destruirlos, y ahora se centra en recabar apoyos entre los diferentes sistemas para poder derrocar al malvado Imperio Galáctico, a la vez que intenta obstaculizar la búsqueda de su base en una carrera contra reloj...

Ataque Imperial es una variante de juego en solitario para Star Wars: Rebellion, en la que el jugador humano controla la Alianza Rebelde, mientras que el Imperio juega de forma automática mediante la "inteligencia artificial" descrita en este manual.

Esta variante se basa en la de Dale Buonocore "The Empire Attacks 1.2" ([link a la BGG](#)), incluyendo algunas adaptaciones:

- Se integra completamente la expansión El Auge del Imperio (ROTE).
- Los combates se llevan a cabo siguiendo las reglas cinematográficas introducidas por la expansión.
- Se introducen algunos cambios en el comportamiento de la IA en lo relativo a las acciones que lleva a cabo durante la Fase de Mando.
- Se modifican las reglas de despliegue Imperial cuando la Base Rebelde ha sido descubierta.
- Se reemplaza el uso de 1D6 por 1D8 en algunas tiradas para decidir acciones del Imperio de forma aleatoria.

Nota sobre el uso de 1D8: aunque la mayoría de tiradas para seleccionar acciones al azar se pueden llevar a cabo con 1D6 como en la variante original de Dale Buonocore, una tirada de 1D8 puede ser más útil en algunas situaciones, puesto que hay 8 sistemas lejanos, 8 regiones en el mapa, etc.

Algunas veces también se pueden dar situaciones en las que hay que escoger 1 de 4 opciones, por lo que 1D8 es más adecuado, y siempre se puede simular una tirada de 1D6 mediante 1D8 ignorando los resultados 7 y 8 ,cuando el uso de 1D6 sea más adecuado.

Por lo tanto, a lo largo de este manual se indicará 1D8 (o 1D6 cuando sea más apropiado), pero cada jugador puede escoger la forma de tomar las decisiones aleatorias que más se adapte a sus gustos y necesidades.

GUÍA INTERCATIVA

Para jugar a la variante en solitario de forma más sencilla, se ha desarrollado una guía interactiva en forma de web, que además de resumir las reglas de la variante, permite calcular de forma automática los recursos que obtiene cada facción en la Fase de Recuperación según la lealtad de los distintos sistemas, así como llevar el control de los sistemas lejanos explorados por el imperio.

Véase Apéndice 3 para más detalles.

Enlace: https://hipher.github.io/SWR_SoloVariant/

DEFINICIONES

Cartas jugables: Cartas de Misión o Acción que el Imperio puede poner en juego. Cuando las condiciones de la partida impiden que se juegue una carta (por ejemplo, se requiere un Líder Rebelde capturado y no hay ninguno), esa carta se considera **no jugable**.

Flota: Conjunto de naves (y unidades terrestres si las hubiera) presentes en un sistema. Si en un sistema solo hay unidades terrestres, no hay una flota.

Líder más capacitado: Cuando el imperio **emprende** o se opone a una misión, asignará el líder más adecuado para llevarla a cabo, siguiendo los siguientes criterios en orden de preferencia:

- Líder representado en la carta de Misión (2 éxitos adicionales)
- Líder con mayor número de iconos de habilidad del tipo requerido por la misión
- En caso de haber varios Líders con la misma cantidad de iconos, se escoge entre ellos el que tenga menor número de habilidades distintas
- Si el empate persiste, se escoge al Líder que cumpla los criterios anteriores con menor puntuación total de Táctica (suma de los valores de táctica espacial y terrestre)
- Si es necesario, se escoge un líder al azar (1D8)

Nota: Las habilidades menores de los Líders de la expansión se cuentan como medio ícono.

Cuando el Imperio **resuelve** una misión, asignará el Líder que tenga el menor número de iconos de habilidad del tipo requerido (siempre que sea igual o superior al requisito de la carta de Misión). En caso de empate, asignará el Líder con menor Puntuación de habilidad de entre los que sean aptos. Si el empate persiste, se elige aleatoriamente (1D8).

MR y MT: posiciones en el Medidor de Tiempo de los marcadores de Reputación y Tiempo respectivamente. Cuando la diferencia MR-MT sea ≤ 5, el Imperio modifica su estrategia para acelerar la búsqueda de la Base Rebelde.

PBR: Posible Base Rebelde. Cualquier sistema lejano cuya carta de sonda no está en la mano del jugador Imperial. Si la carta de sonda de un sistema lejano vuelve al mazo de sondas, el sistema vuelve a ser una PBR.

Puntuación de habilidad: para un Líder, la suma de todos sus iconos de habilidad, independientemente del tipo. Las habilidades menores de los Líders de la expansión se cuentan como medio ícono.

Puntuación de habilidad X más favorable: Para un Sistema, diferencia entre las puntuaciones de habilidad del tipo X de los Líderes Imperiales y Rebeldes presentes en el sistema en un determinado momento. Representa el sistema donde una tirada de oposición de una determinada habilidad X tendrá más dados favorables al jugador imperial. Se tienen en cuenta los líderes que ya estén presentes en el sistema antes de enviar un líder para llevar a cabo una misión.

Puntuación de táctica: para un Líder, la suma de sus valores de Táctica Espacial y Táctica Terrestre.

Valor de fuerza (VF): puntuación asignada a una unidad o a una flota (todas las unidades espaciales y terrestres ubicadas en un sistema) en función de sus costes de producción:

- Triángulo: 1 punto
- Círculo: 2 punto
- Cuadrado: 3 puntos
- Super Destructor Estelar, Interdictor o Estrella de la Muerte (incluso en construcción): 4 puntos

Valor de producción (VP): suma del valor de fuerza de las unidades producidas por un sistema. Se tienen en cuenta los efectos de juego que modifican la producción normal de los sistemas, como los marcadores de sabotaje. Los sistemas lejanos, los sistemas con indicador de sabotaje y los sistemas destruidos tienen un VP de 0. Ver Apéndice 1.



SCAN ME

LÓGICA DE LA IA IMPERIAL

Regla de Oro

En situaciones ambiguas que no queden aclaradas por las reglas, se escoge siempre la opción más ventajosa para el Imperio.

Las acciones del Imperio seguirán los siguientes criterios.

MOVIMIENTO

- ➊ Cuando se activa un sistema, el Imperio moviliza las unidades de todos los sistemas adyacentes, transportando todas las unidades terrestres y cazas TIE/TIE fustigador que pueda, según la capacidad de transporte de cada flota, priorizando siempre las de mayor VF. A igualdad de VF, se escogerán unidades del escenario en el que el Líder asignado tenga mayor puntuación de táctica. En caso de empate, se elige aleatoriamente (1D8).
- ➋ Una flota solo puede abandonar un sistema si deja atrás 1 unidad terrestre. Se deja la unidad de menor VF.
- ➌ Si una flota seleccionada para moverse no puede hacerlo por no disponer de unidades terrestres que dejar atrás, la acción de activación consistirá en movilizar un Líder de la reserva al sistema donde se encuentra la flota, y desplegar un soldado de asalto de la reserva en dicho sistema. Las reglas de despliegue normales no se tienen en cuenta en este caso. Las flotas adyacentes a un sistema activado por el Imperio que no sean la flota seleccionada para moverse no siguen este criterio, sólo se moviliza un Líder de la reserva por activación.

Los criterios de movimiento (qué flota se pretende mover, aunque haya otras flotas que puedan unirse a la principal según el sistema activado, y qué sistema se activa) dependen de si la Base Rebelde ha sido descubierta:

Base no descubierta:

- ➊ Por regla general, el Imperio selecciona la flota más próxima a una PBR (menor número de movimientos hasta alcanzar la PBR, por lo que deben tenerse en cuenta las zonas infranqueables), y la moverá siguiendo la ruta más directa hacia ella, atacando a cualquier unidad Rebelde que se encuentre por el camino. Las reglas generales de activación y movimiento se mantienen aplicables, por lo que no es posible mover una flota si ya hay un líder en el sistema. En ese caso, esa flota no es elegible para moverse.
 - En caso de que haya varias PBRs a la misma distancia, se escogerá la flota a movilizar según los siguientes criterios en orden de prioridad:
 - » Flota Rebelde con menor VF en la ruta.
 - » Ruta con mayor valor de producción (suma de los VP de los sistemas entre la posición actual de la flota y la PBR).
 - » En caso de empate, se elige la PBR objetivo del movimiento aleatoriamente (1D8, véase Apéndice 1)
 - De igual forma, si hay varias rutas posibles de mínima distancia a la PBR más próxima, se escogerá aquella con la flota Rebelde de menor VF, o con mayor VP de los sistemas intermedios. Si es necesario, se elige la ruta aleatoriamente (1D8).

➋ Una flota puede llegar a la PBR sin ninguna unidad terrestre. En dicho caso, esa flota se considera a distancia 0 de la PBR para la siguiente acción de movimiento del Imperio, en la que se enviará un Líder a la PBR con un soldado de asalto de la reserva.

➌ Cuando el Imperio alcanza una PBR con unidades terrestres, obtiene la carta de sonda de dicho sistema. La carta se quita del mazo de sondas, y se baraja el mazo. Si en algún momento el Imperio deja de tener unidades terrestres presentes en un sistema lejano (tras una batalla normalmente), la carta de sonda correspondiente se devuelve al mazo de sondas, y se baraja el mazo.

Nota: esto es aplicable solamente a sistemas lejanos cuya carta se obtiene al mover unidades. Las cartas de sonda de sistemas lejanos obtenidas mediante las reglas normales del juego (misiones, fase de recuperación, etc) se mantienen aunque no hubiera unidades imperiales terrestres presentes en el momento de obtenerlas. Por lo tanto, es conveniente mantener separadas las cartas de sonda de sistemas lejanos obtenidas al explorar sistemas.

Para llevar el control de los sistemas lejanos explorados mediante droides sondas o por la presencia de tropas, se recomienda usar la aplicación web Star Wars Rebellion Helper⁽¹⁾ (<https://www.rebellionhelper.nl>), indicando los estados "probed" y "boots on the ground" respectivamente en el mapa de seguimiento de sondas (pulsando en el botón de diente sonda).

- ➍ Si en la Fase Mando de una ronda el Imperio ya ha descartado una PBR (obteniendo su carta de sonda correspondiente) por cualquier acción del juego, en las restantes acciones de activación de sistemas, en lugar de seguir el criterio de PBR más próxima, elegirá una flota adyacente a un sistema Rebelde, con unidades Rebeldes, o con un marcador de Célula Rebelde, y se moverá hacia dicho sistema, comenzando una batalla. En caso de que no haya ningún sistema adyacente, se moverá hacia el sistema neutral más próximo, priorizando los sistemas con mayor VP en caso de haber varias opciones.



SCAN ME

Variación □

Para que las acciones del Imperio sean menos predecibles, se puede introducir la siguiente variación de las reglas:

Cuando el Imperio vaya a moverse, decide al azar (1D8) si lo hará hacia la PBR más próxima o hacia el sistema con unidades Rebeldes más cercano. En caso de hacerlo hacia el Sistema con unidades Rebeldes, la flota seleccionada para moverse se elige con los mismos criterios detallados anteriormente, con relación al Sistema con unidades Rebeldes en lugar de la PBR más próxima.



SCAN ME

Nota (1): Si el enlace a Rebellion Helper no funciona, se puede usar este alternativo: <https://rebellionhelper.app/>

Base descubierta:

- Una vez la Base Rebelde ha sido descubierta, el Imperio tratará de atacarla, por lo que la flota elegida para moverse será la más próxima a la BR, priorizando las flotas de mayor VF a igualdad de distancia. El resto de criterios sobre la ruta hasta la BR se mantiene como antes de descubrir la Base Rebelde.
- Cuando la Base Rebelde es descubierta, las flotas se pueden mover incluso aunque haya un líder en el sistema actual de la flota. No obstante, cada flota sólo puede moverse una vez por ronda.
- Las flotas que no puedan alcanzar la Base Rebelde en las rondas restantes, tratarán de ocupar los sistemas lejanos a los que la Rebelión podría mover su Base. Por tanto, si todas las flotas a una distancia igual o inferior a la diferencia entre los Medidores de Reputación y Tiempo ya se han activado, se elige la flota más próxima a un sistema lejano no controlado (sin unidades terrestres Imperiales).
- Si no quedan sistemas lejanos por controlar, las flotas que no puedan alcanzar la Base Rebelde priorizarán el ataque a sistemas Rebeldes o con presencia de unidades Rebeldes

BASE REBELDE

La inteligencia Imperial ha descubierto que la Base Rebelde se encuentra en uno de los 8 sistemas lejanos. La Base Rebelde será descubierta cuando el Imperio obtenga las cartas de los otros 7 sistemas (por la presencia de unidades terrestres o mediante droides sonda) o cuando haya unidades terrestres presentes en el sistema de la Base Rebelde. Una vez que la base rebelde es descubierta, la carta de Misión Imperial "Recabar Información" se retira de mazo de Misiones Iniciales. Si la Rebelión cambia la ubicación de la Base, esta carta se devuelve al mazo. Con la Base Rebelde descubierta, las reglas de movimiento y asignación de misiones cambian según se indica en las secciones correspondientes.

La Rebelión puede establecer una nueva Base siguiendo las mismas reglas en que en una partida normal. En primer lugar, todas las cartas de sonda de sistemas lejanos no controlados por el Imperio (sin unidades terrestres presentes) se devuelven al mazo de sondas, y se baraja el mazo.

Nota: se devuelven al mazo todas las cartas de sonda de sistemas lejanos no controlados por el Imperio, independientemente de como se hubieran obtenido.

Después, el jugador Rebelde roba cartas de sonda de forma habitual (4 u 8, según los líderes que hubiera asignado a la carta de Misión "Movilización Rápida"), pero con un máximo igual a la diferencia entre los Medidores de Reputación y Tiempo. La nueva Base Rebelde puede establecerse en cualquier sistema remoto cuya carta se ha haya obtenido. Una vez la nueva Base Rebelde se ha establecido, el Imperio vuelve a la búsqueda como al principio de la partida. La carta de Misión Imperial "Recabar Información" se devuelve al mazo de misiones iniciales.

Si no se obtiene ningún sistema posible para mover la Base Rebelde al robar las cartas de sonda, la acción de mover la base no puede llevarse a cabo y las cartas de sonda que tenía el Imperio se devuelven a su mano. Después, se baraja el mazo de sondas.

REDOBLAR ESFUERZOS

A media que avanza la partida y el Medidor de Tiempo se aproxime al de Reputación, si la Base Rebelde sigue oculta, el Imperio incrementará la intensidad de sus esfuerzos para encontrar y destruir la Base Rebelde. Cuando la diferencia entre los Medidores de Reputación y Tiempo sea igual o inferior a 5 ($MR-MT \leq 5$), las flotas Imperiales pueden moverse aunque haya un líder en el sistema actual de la flota (con el límite de un movimiento por ronda). Además, a partir de este momento, todos las acciones de activación Imperial que sea posible irán encaminadas a descubrir la Base Rebelde, moviendo las flotas hacia la PBR más próxima aunque ya se haya obtenido una carta de sonda de sistema lejano en esa ronda. El Imperio solo jugará cartas de Misión cuando ya no queden más flotas que mover en la ronda.

CARTAS DE MISIÓN

El imperio no roba cartas de Misión durante la Fase de Recuperación ni asigna Líderes durante la Fase de Asignación. En su lugar, durante la Fase de Mando roba cartas de misión (ver Fases más adelante) de un mazo llamado Mazo de Ronda. Dicho mazo se compone de misiones que se obtienen de forma aleatoria, durante la fase de asignación, tomando cartas de los mazos de Misiones Iniciales y de Misiones Principales.

Misiones Iniciales: mazo formado por las 4 cartas de Misión Inicial (símbolo de flecha).

Misiones Principales: mazo formado durante la preparación de la partida con las siguientes cartas:

- Cartas de misión con ícono de Líder
- Cartas de misión sin ícono de líder (juego básico) o con ícono de Darth Vader (expansión), según el conjunto de misiones escogido mediante 1D8: 1-4: juego básico, 5-8: expansión.
- Cartas de proyecto: una de cada tipo (5 con el juego base, 7 con la expansión).

Todos los mazos (Misiones Iniciales, Misiones Principales y Mazo de Ronda) se mantienen boca abajo en la zona del jugador Imperial.

Cuando el Imperio revela una misión durante la fase de Mando, robando del Mazo de Ronda, selecciona al Líder más capacitado para llevarla a cabo. Una vez jugada, si era una Misión Inicial, se aparta hasta la siguiente ronda, o se descarta en caso contrario.

Si la misión revelada no es jugable en ese momento, se coloca la carta en la parte inferior de su mazo correspondiente (Inicial o Principal) y se roba otra carta del mismo mazo.

Este proceso se repite hasta que se obtenga una misión que pueda emprenderse o resolverse. En el improbable caso de que ninguna de las misiones iniciales pudiera llevarse a cabo, una vez que todas las del Mazo Inicial se hayan robado y devuelto al mazo, se procedería con la siguiente misión del Mazo de Ronda.

Cuando una misión, o cualquier otra carta, requiera seleccionar una ubicación para jugarse, ésta se elige según la **Lista de Decisiones Imperiales** del Apéndice 2.

Las cartas de proyecto que el Imperio obtenga durante sus turnos en la Fase de Mando, se van dejando aparte boca abajo (sin mirarlas). Esas cartas se colocarán en la parte superior del mazo de Misiones Principales en la Fase de Recuperación de forma que sean las primeras en robarse para conformar el siguiente Mazo de Ronda.

Variación ▾

Para que el Imperio no tenga que descartar misiones que no puede llevar a cabo por circunstancias del juego que pueden cambiar con el tiempo, se puede introducir la siguiente variación en las reglas:

Cuando la misión revelada no sea jugable por circunstancias que varían a lo largo de la partida, la carta se coloca en la parte inferior del Mazo de Ronda para volver a intentarla en un turno posterior. El Líder que se habría seleccionado para llevarla a cabo se reserva. Una vez que el resto de Misiones de Ronda se hayan jugado, se intenta resolver las misiones que no se pudieron jugar con los Líderes reservados. Si alguna de esas misiones aún no se puede jugar, se roba otra misión del mazo correspondiente (Misiones Iniciales o Principales) y se coloca la carta no jugada en la parte inferior de su mazo.

LÍDERES CAPTURADOS

Los Líderes Rebeldes capturados se consideran como unidades terrestres, y se mantienen cautivos por la unidad espacial de mayor VF presente en el sistema en el que se encuentra el Líder.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La partida se prepara siguiendo las reglas normales avanzadas de El Auge del Imperio, con algunas modificaciones.

Nota: este manual se ha redactado considerando que se juega con la expansión, pero no es necesaria y puede jugarse a esta variante solamente con el juego base.

Los pasos para preparar la partida son los siguientes:

1. Elegir facciones: el jugador maneja a los Rebeldes, mientras que el Imperio juega de forma automática.
2. Disponer el tablero y los medidores. El marcador de Tiempo se coloca en la casilla 1 del Medidor de Tiempo, y el de Reputación en la casilla 14. Por comodidad, se recomienda que tanto las unidades Imperiales como Rebeldes que se construyan en las fases de recuperación se coloquen en la misma cola de construcción, la más cercana al jugador.

Nota: el marcador de Reputación puede comenzar en otra casilla si se juega alguna variante del juego que así lo indique.

3. Preparar mazo de objetivos: La carta de Objetivo de nivel II "En el Corazón del Imperio" se retira de la partida. Luego, se prepara el mazo de objetivos de manera normal y se coloca en el espacio dedicado del tablero:

Juego básico:

- » Las cartas se separan en 3 montones según el número del reverso (I, II, III), y se baraja cada montón por separado. El montón III se coloca debajo, luego el II, y por último el I en la parte superior. El mazo formado de esta manera ya no se baraja.

Espansión El Auge del Imperio:

- » Las cartas se separan en 3 montones según el número del reverso (I, II, III).
 - » La pila III se forma con la carta "Planos de la Estrella de la Muerte" y 4 cartas aleatorias del montón III.
 - » La pila II se forma con la carta "Planos de la Estrella de la Muerte" y 4 cartas aleatorias del montón II.
 - » Por último la pila I se forma con 5 cartas aleatorias del montón I. Se baraja cada pila por separado.
 - » Cada pila se bararaja por separado y se forma el mazo colocando la pila III en la parte inferior, la II sobre ésta, y la I en la parte superior, sin barajar el mazo formado.
4. Preparar mazos de acciones: se preparan de la forma normal; el jugador coge todas las cartas de Acción no iniciales de ambas facciones (con icono de reclutamiento) y las baraja (Imperiales por un lado y Rebeldes por otro) todas para formar los mazos de Acciones. Estos mazos se pone boca abajo junto a las tarjetas de facción en los espacios dedicados.

5. Colocar los Líderes Iniciales: La Rebelión coloca sus 4 Líderes Iniciales (Princesa Leia, Mon Mothma, General Rieekan y Jan Dodonna) en la reserva de líderes de su tarjeta de facción. El Imperio hace lo mismo con sus 4 Líderes Iniciales (Darth Vader, Emperador Palpatine, Gran Moff Tarkin y General Tagge). Además, el Imperio recluta a un 5º Líder robando la primera carta del mazo de Acciones Imperiales (acciones no iniciales). Si la carta incluye 2 Líderes Imperiales, se escoge aleatoriamente mediante 1D8. El imperio comienza la partida con esa carta de acción disponible.

6. Preparar los mazos de Tácticas, fichas, indicadores y dados: el jugador coge los mazos de Tácticas espaciales y Tácticas terrestres de ambas facciones⁽²⁾, y los coloca en la zona de juego a su alcance. Los mazos de táctica Espacial y Terrestre Imperiales se mezclan (por separado). Despues se toman las restantes fichas, indicadores y dados (rojos, negros, verdes y 1D8), y se ponen junto a estos mazos.

7. Preparar las cartas de Misión Rebelde: el jugador Rebelde prepara su mazo de Misión de la forma habitual según las reglas de la Expansión El Auge del Imperio. Las cartas de Misión Rebelde se ordenan de la siguiente manera:

- I. Misiones iniciales (icono de flecha): el jugador coge sus 4 cartas de Misión inicial y las aparta a un lado por el momento. Estas cartas pasarán a la mano inicial del jugador Rebelde.
- II. Misiones con icono de líder: el jugador coger todas las cartas de Misión con un icono de Líder y forma un mazo.
- III. Resto de misiones: se debe elegir entre el conjunto de misiones del juego base (sin icono) o de la expansión El Auge del Imperio (icono de Darth Vader ). La elección puede ser aleatoria mediante 1D8. La misión "Subversión" se retira del conjunto de misiones seleccionado y éste se junta con las misiones con icono de Líder, mezclándolas para formar el mazo de Misiones, que se coloca junto a la tarjeta de facción Rebelde, en el espacio dedicado. El otro conjunto de misiones se devuelve a la caja del juego.

8. Preparar las cartas de Misión Imperial. Para la facción imperial, la preparación de los mazos de Misiones es la siguiente:

- I. Mazo de Misiones Iniciales: se cogen las 4 cartas de Misión inicial (icono de flecha) y se mezclan. Este mazo se coloca boca abajo en la zona de juego del Imperio.
- II. Misiones con icono de líder: se cogen todas las cartas de Misión con un icono de Líder y se forma un mazo.
- III. Proyectos (icono de estrella): se coge una carta de Proyecto de cada tipo (7 en total) y se añade al mazo del paso II. El resto de cartas de Proyecto se mezclan y se colocan boca abajo en el espacio dedicado en el tablero.
- IV. Resto de misiones: se elige de forma aleatoria (1D8) el conjunto de misiones que usará el Imperio, de igual manera que en el paso 7.III. La misión "Subversión" se retira del conjunto de misiones seleccionado. Las misiones elegidas se mezclan con las misiones con icono y las 7 cartas de proyecto, formando el mazo de Misiones Principales, que se coloca boca abajo junto al mazo de Misiones Iniciales en la zona de juego del Imperio. El otro conjunto de misiones no se usará y se devolverá a la caja.
- V. Se roba 1 carta al azar del mazo de Misiones Iniciales y 1 carta al azar del mazo de Misiones Principales, y se mezclan para formar el Mazo de Ronda, que se coloca boca abajo en el espacio dedicado en la tarjeta de facción Imperial. Véase la Fase de Asignación Imperial (pág. 7) para más detalles sobre el número de cartas que conforman el Mazo de Ronda según la ronda de juego.

Nota (2): Por defecto, las cartas de táctica del juego base no se utilizan. Ver variación  para la resolución de combates en la página 9.

9. Desplegar las unidades iniciales y fijar la Lealtad:

- I. Extrae las 8 cartas de sonda de los sistemas lejanos del mazo de Sondas: Dagobah, Dantooine, Dathomir, Endor, Hoth, Ilum, Tatooine y Yavin.
- II. Baraja el mazo de Sondas restantes y muestra cartas de la parte superior hasta que hayan aparecido 3 sistemas Rebeldes y 5 sistemas Imperiales. Los sistemas imperiales se numeran del 1 al 5 según su orden de aparición, siendo Coruscant el 6º sistema Imperial. 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 tres restantes.
- III. El despliegue de unidades iniciales puede hacerse según las reglas del juego básico o de la Expansión El Auge del Imperio. Se puede escoger al azar mediante 1D8, aunque se recomienda usar el mismo conjunto de unidades iniciales para ambos bandos para asegurar que el juego esté equilibrado.
- IV. El jugador Imperial asigna las siguientes unidades a los 6 sistemas Imperiales iniciales:

Juego básico:

- » 2 cazas TIE y 2 soldados de asalto a cada uno de los 6 sistemas.
- » 3 Destruidores Estelares en 3 sistemas, 1 por sistema, aleatoriamente (tira 3D6 y asigna a los sistemas según el orden de aparición; vuelve a tirar las veces que sean necesarias hasta obtener 3 sistemas diferentes).
- » 3 Portacazas de Asalto en los sistemas sin Destructor Estelar (1 por sistema).
- » 1 AT-AT en 1 sistema de forma aleatoria (1D6).
- » 5 AT-ST en los sistemas sin AT-ST (1 por sistema).
- » 1 Estrella de la Muerte en 1 sistema de forma aleatoria (1D6).

Expansión El Auge del Imperio:

- » 2 soldados de asalto en cada uno de los 6 sistemas iniciales.
- » 1 caza TIE en cada sistema inicial excepto Coruscant.
- » 3 cazas TIE adicionales en 3 sistemas (excepto Coruscant), 1 por sistema, de forma aleatoria (3D6) .
- » 2 Fustigadores TIE en los sistemas con 1 solo caza TIE, uno por sistema.
- » 3 Destruidores Estelares en 3 sistemas, 1 por sistema, aleatoriamente (3D6).
- » 3 Portacazas de Asalto en los sistemas sin Destructor Estelar (1 por sistema).
- » 2 tanques de asalto en 2 sistemas, 1 por sistema, de forma aleatoria (2D6).
- » 4 AT-ST, 1 por sistema, en los sistemas sin tanque de asalto.
- » 1 AT-AT en 1 sistema de forma aleatoria (1D6), excepto Coruscant.
- » Además, elige al azar (1D8) un sistema de entre Felucia, Kessel, Malastare y Alderaan (sistemas neutrales con VP 1). Coloca en dicho sistema 1 Estrella de la Muerte parcialmente construida, 4 cazas TIE, 1 soldado de asalto y un marcador de subyugación. Coloca una Estrella de la Muerte en la casilla 3 de la cola de construcción. Retira la carta de sonda del sistema elegido del mazo de Sondas y devuélvela a la caja del juego.

- V.** El jugador Rebelde reparte las siguientes unidades entre el espacio de la Base Rebelde y un sistema que no contenga unidades Imperiales⁽³⁾:

Juego básico:

- » 1 corbeta corelliana, 1 transporte rebelde, 2 Ala-X, 2 Ala-Y, 6 soldados rebeldes y 2 aerodeslizadores

Expansión El Auge del Imperio:

- » 1 corbeta corelliana, 1 transporte rebelde, 1 Ala-X, 1 Ala-Y, 1 Ala-U, 5 soldados rebeldes, 2 aerodeslizadores y 1 vanguardia rebelde.

- 10.** Elegir la ubicación de la Base Rebelde: el jugador Rebelde elige en secreto 1 de las 8 cartas de Sonda de sistemas lejanos y la coloca boca abajo en la casilla "ubicación" del tablero, en el espacio de la Base Rebelde. Retira las 5 cartas de Sonda de los sistemas imperiales y devuélvelas a la caja del juego. El resto de cartas de Sondas robadas en el paso 9.I, incluidas las 7 cartas restantes de sistemas lejanos se devuelven al mazo de Sondas. Se baraja el mazo y se coloca en el espacio dedicado en el tablero.

- 11.** Cartas de acción inicial: el jugador roba 2 cartas de Acción Inicial Rebeldes aleatoriamente (sin icono de reclutamiento) y las coloca boca arriba junto a su tarjeta de facción. El resto de cartas de Acción Inicial se devuelven a la caja del juego. El Imperio no usa las cartas de Acción Inicial.

- 12.** Mano de inicio Rebelde: el jugador Rebelde coge sus 4 cartas de Misión Inicial y roba 2 cartas de su Mazo de Misiones para conformar su mano de inicio. También roba la primera carta del mazo de Objetivos.



Nota (3): El sistema en el que el jugador Rebelde despliega sus unidades puede coincidir con el sistema lejano donde se ubique la Base Rebelde si así lo desea. Aunque la base rebelde se elige en el paso siguiente, puede llevarse cabo primero la elección de la base rebelde y después el despliegue Rebelde si así se desea.

CÓMO JUGAR

Las partidas a la variante en solitario Ataque Imperial se desarrollan de forma muy parecida al juego normal, con las mismas fases en cada ronda de juego.

El jugador Rebelde juega cada fase de manera idéntica a como lo haría en una partida normal. Sin embargo, hay ligeras variaciones en las acciones que el Imperio lleva en cada una de las fases.

FASE DE ASIGNACIÓN

El Imperio no asigna Líderes a misiones durante esta fase, sino que lo hace directamente durante la Fase de Mando.

En esta fase prepara el Mazo de Ronda (salvo en la primera ronda, ya que se hace durante la preparación de la partida). Para configurar el Mazo de Ronda, roba cartas de los mazos de Misiones Iniciales y Principales según el número de ronda y/o el estado de la Base Rebelde:

Ronda	Mazo de Ronda
1	2 cartas (1 Misión Inicial + 1 Misión Principal)
2-3	3 cartas (1 Misión Inicial + 2 Misiones Principales)
4 +	4 cartas (1 Misión Inicial + 3 Misiones Principales)
BR Descubierta	3 cartas (1 Misión Inicial ⁽⁴⁾ + 2 Misiones Principales)

Las cartas robadas se barajan y el Mazo de Ronda se coloca en el espacio dedicado en la tarjeta de facción Imperial.

Durante la Fase de Asignación, el Imperio también juega cualquier carta de Acción con la palabra clave “Asignación” que haya obtenido y pueda jugar según las circunstancias de la partida.

Variación

Para que el comportamiento del Imperio no sea tan predecible para el jugador Rebelde y pueda aprovechar esa ventaja durante su Fase de Asignación, se puede introducir la siguiente variación en las reglas:

En la Fase de Asignación el Imperio decide al azar (1D8) si juega sus cartas de Acción disponibles:

1-4: El Imperio no juega cartas de Acción durante esta Fase de asignación.

5-8: El Imperio juega las cartas de Acción que tenga disponibles y puedan jugarse.

FASE DE MANDO

El jugador Rebelde y el Imperio se turnan revelando misiones o activando sistemas como en el juego normal.

En los turnos del jugador Imperial, la acción que llevará a cabo se determina al azar (1D8) **siempre que el número de líderes en la reserva sea superior al de cartas sin revelar en el Mazo de Ronda**. En caso contrario, el Imperio juega una Carta de Misión.

Sin embargo, si la Base Rebelde ha sido descubierta, el Imperio dará prioridad a la activación de sistemas en su Fase de Mando. Solo jugará misiones cuando no queden flotas que pueda mover en esa ronda.

Según el resultado de la tirada 1D8:

1-4: activar sistema. Se escoge la flota a mover y el sistema que es necesario activar para cumplir con los criterios de movimiento (ver apartado de Movimiento):

 **Base Rebelde no descubierta:** movimiento hacia PBR o Sistema Rebelde adyacente

 **Base descubierta:** movimiento hacia la Base Rebelde

Solo pueden escogerse para mover las flotas que no se hayan movido en la ronda actual. Los líderes presentes en el sistema de la flota impiden el movimiento (no pudiendo escogerse esa flota) salvo cuando la Base Rebelde sea descubierta o cuando $MR - MT \leq 5$.

Para activar el sistema, se envía al Líder de la reserva con mayor puntuación de táctica. En caso de que tras el movimiento se produjera una batalla con unidades en un solo escenario, se enviará al Líder de la reserva con mayor puntuación de táctica en ese escenario. En caso de empate, se escoge al Líder con menor puntuación de habilidad, o se elige de forma aleatoria (1D8).

Si la flota seleccionada no se puede mover dejando atrás una unidad terrestre, o si la flota ya alcanzó una PBR en la ronda anterior sin unidades terrestres, se envía al Líder al sistema actual de la flota junto con 1 soldado de asalto de la reserva.

5-8: jugar carta de misión. Se roba la carta superior del Mazo de Ronda y se elige al Líder más capacitado, según si la misión se Emprende o se Resuelve. Cualquier decisión que haya que tomar en relación con la misión (ubicación, diferentes alternativas) se hace de acuerdo con la *Lista de Decisiones Imperiales* del Apéndice 2.

Cuando una carta de misión implique un beneficio directo en caso de asignarse 2 líderes (y no solamente el aumento de los dados de la tirada de oposición), se asignará un líder adicional si el número de Líderes en la reserva es igual o superior al de misiones sin revelar en el Mazo de Ronda.

Si una carta de Misión permite robar una o más cartas de Proyecto, estas se colocan boca abajo junto a la tarjeta de facción Imperial, reservándolas para más adelante.

En caso de que la misión no sea jugable, se coloca en la parte inferior del mazo correspondiente (Misiones Iniciales o Principales) y se roba la siguiente carta del mismo mazo. Ver la sección *Cartas de Misión* (pag. 4).

Nota (4): Con la BR descubierta, la carta Recabar Información se retira del mazo de Misiones Iniciales.

Variación

Si se desea, se puede jugar con las reglas originales de la variante ideada por Dave Buonocuore, introduciendo la siguiente variación en las reglas:

El Imperio completa siempre sus Misiones de Ronda antes de activar sistemas para moverse.

En este caso, no se realiza tirada de dados en la fase de mando, y se juegan misiones en cada turno hasta que se agoten. Después, los Líderes Imperiales se usan para activar sistemas.

FASE DE RECUPERACIÓN

Se lleva a cabo siguiendo los siguientes pasos:

- 1.** Jugar cartas de Objetivo “Inicio de la Fase de Recuperación”.
- 2.** Descartar Misiones no Iniciales jugadas en la Fase de Mando por el Imperio y la Rebelión. Las cartas de Misión Inicial Rebeldes vuelven a la mano del jugador, y las Imperiales al mazo de Misiones Iniciales. Se baraja el mazo de Misiones Iniciales del Imperio. Las cartas de Proyecto obtenidas durante la fase de Mando, que se dejaron aparte, se mezclan y se colocan en la parte superior del mazo de Misiones Principales.
- Nota:** en el improbable⁽⁵⁾ caso de que al final de la Fase de Mando queden cartas sin revelar en el mazo de Ronda, las cartas de Misión Inicial se devolverían al mazo de Misiones Iniciales antes de barajarlo. Las de Misión no Inicial se colocarían en orden aleatorio en la parte superior del mazo de Misiones Principales antes de colocar los Proyectos obtenidos durante la ronda.
- 3.** Recuperar los líderes (salvo líderes capturados o que no puedan regresar a la reserva por algún efecto del juego).
- 4.** Robar misiones: el jugador Rebelde roba 2 cartas de Misión de su mazo de Misiones y las añade a su mano. Si tiene más de 10, se descarta de las sobrantes hasta quedarse con 10.
- 5.** Lanzar droides sonda: el imperio obtiene 2 cartas de Sonda. Las de sistemas lejanos se colocan boca arriba, separadas de las cartas de sonda de sistemas lejanos obtenidas al explorar sistemas en la fase de mando (colocando unidades terrestres en el sistema). Las demás se mantienen boca abajo.
- 6.** Robar carta de Objetivo. El jugador Rebelde roba la carta superior del mazo de Objetivos.
- 7.** Avanzar el Marcador de Tiempo. Según los iconos en la nueva ronda:

a) Reclutar: el jugador Rebelde recluta de forma normal, robando 2 carta de Acción y quedándose con una. El jugador Imperial roba la carta superior de su mazo de Acción. Si hay varios líderes posibles, se elige al azar (1D8). Si no es posible reclutar, se siguen robando cartas hasta que sea posible. Las cartas no utilizadas se colocan en la parte inferior del mazo.

b) Construir: el Imperio construye antes que la Rebelión. Se colocan unidades en la cola de construcción según los recursos de cada sistema leal y subyugado. Cuando el imperio pueda construir unidades de distinto tipo con un mismo recurso, se escoge al azar (1D8), salvo que no haya unidades en la reserva de alguno de los tipos.

Nota: El Imperio solo construirá un bunker de control de escudo cuando haya una Estrella de la Muerte en construcción desplegada en un sistema sin esta misma unidad, y el bunker se coloque en la cola de construcción más bajo que la Estrella de la Muerte. Solo se construye un bunker de control de escudo como máximo en cada ronda.

Nota (5): Este caso no debería darse puesto que el Imperio sólo activa sistemas o asigna Líderes durante los turnos Rebeldes cuando hay más Líderes en la reserva que cartas sin revelar en el Mazo de Ronda, por lo que siempre reserva Líderes para agotar el Mazo de Ronda. No obstante puede haber situaciones, como que se asignen 2 Líderes a una Misión, que impidan completar el Mazo de Ronda.

- 8.** Desplegar unidades: las unidades en la cola de construcción avanzan hacia la casilla inferior. Las que estuvieran en la casilla 1, se despliegan en el tablero siguiendo las restricciones habituales (máximo de 2 unidades por sistema, no se puede desplegar en sistema con indicador de sabotaje, etc). El Imperio despliega antes que la Rebelión, siguiendo el diagrama de flujo de despliegue.

Base Rebelde no descubierta:

- Se localiza el sistema Imperial con mayor VP. Si hubiera varios, se escoge el que cuente con la flota de menor VF.
- Se localiza el escenario (espacial o terrestre) con menor número de unidades. Si es necesario, se elija al azar (1D8). La unidad de mayor VF disponible para despliegue en ese escenario se despliega en este sistema. En caso de no haber unidades disponibles para despliegue, se despliega la unidad con mayor VF en el otro escenario.
- Se procede de la misma manera en el siguiente sistema imperial en orden de VP hasta que se desplieguen todas las unidades. Si es necesario, se vuelve al primer sistema con mayor VP.
- Si quedan unidades por desplegar una vez todos los sistemas posibles han recibido 2, se devuelven las sobrantes a la casilla 1 de la cola de construcción.

Base Rebelde descubierta:

- Se priorizan los sistemas Imperiales más próximos a la base Rebelde siempre que la distancia entre el sistema Imperial y la Base Rebelde sea inferior a la diferencia entre los Marcadores de Reputación y Tiempo (base alcanzable antes del fin de la partida).
- Se despliegan las 2 unidades con mayor VF (una de cada escenario si se puede) en los sistemas que puedan alcanzar la base.
- Si una vez desplegadas las unidades de dichos sistemas siguen quedando unidades por desplegar, se procede igual que con la Base Rebelde no descubierta.

Variación

Para potenciar la búsqueda de la Base Rebelde, se puede introducir la siguiente variación en las reglas:

Despliegue con la Base Rebelde no descubierta:

- Se localiza el sistema imperial más próximo a una PBR. Si hubiera varios, se escoge el más próximo al sistema Rebelde con mayor VP, o al sistema Imperial con mayor VP.
- Se despliega la primera unidad seleccionando el escenario y la unidad de la forma normal en la variante en solitario.
- Se procede con el siguiente sistema seleccionado por cercanía a la PBR, volviendo al primero si es necesario.

RESOLUCIÓN DE COMBATES

En esta variante, los combates de desarrollan de forma prácticamente igual al los combate cinematográficos introducidos por la expansión El Auge del Imperio, utilizando cartas de Táctica Avanzada.

La única diferencia con las reglas de la expansión es que en cada ronda de combate, el Imperio roba al azar una carta de táctica avanza del escenario correspondiente. Si en la batalla hay unidades correspondientes con la carta, usará la habilidad superior. En caso contrario, la inferior. El jugador Rebelde lleva a cabo los combates sin ningún cambio respecto a las reglas normales.

Un vez resuelta la ronda de combate, la carta de Táctica Imperial se devuelve al mazo de tácticas correspondiente y éste se baraja, quedando preparado para la siguiente ronda de combate de dicho escenario.

A la hora de asignar impactos a las unidades Rebeldes, el Imperio lo hará en orden según los siguientes criterios de prioridad:

- Cañón de lones
- Unidad más débil (menor salud restante)
- Unidad con mayor potencia de fuego (número de dados de ataque)

Nota: En caso de duda, se debe usar la regla de oro y elegir como blanco la unidad Rebelde más ventajosa para el Imperio.

- Estrella de la Muerte:** el Imperio solo la usará contra la Base Rebelde, una PBR, o sistemas con Lealtad Rebelde y/o unidades terrestres Rebeldes.

Variación

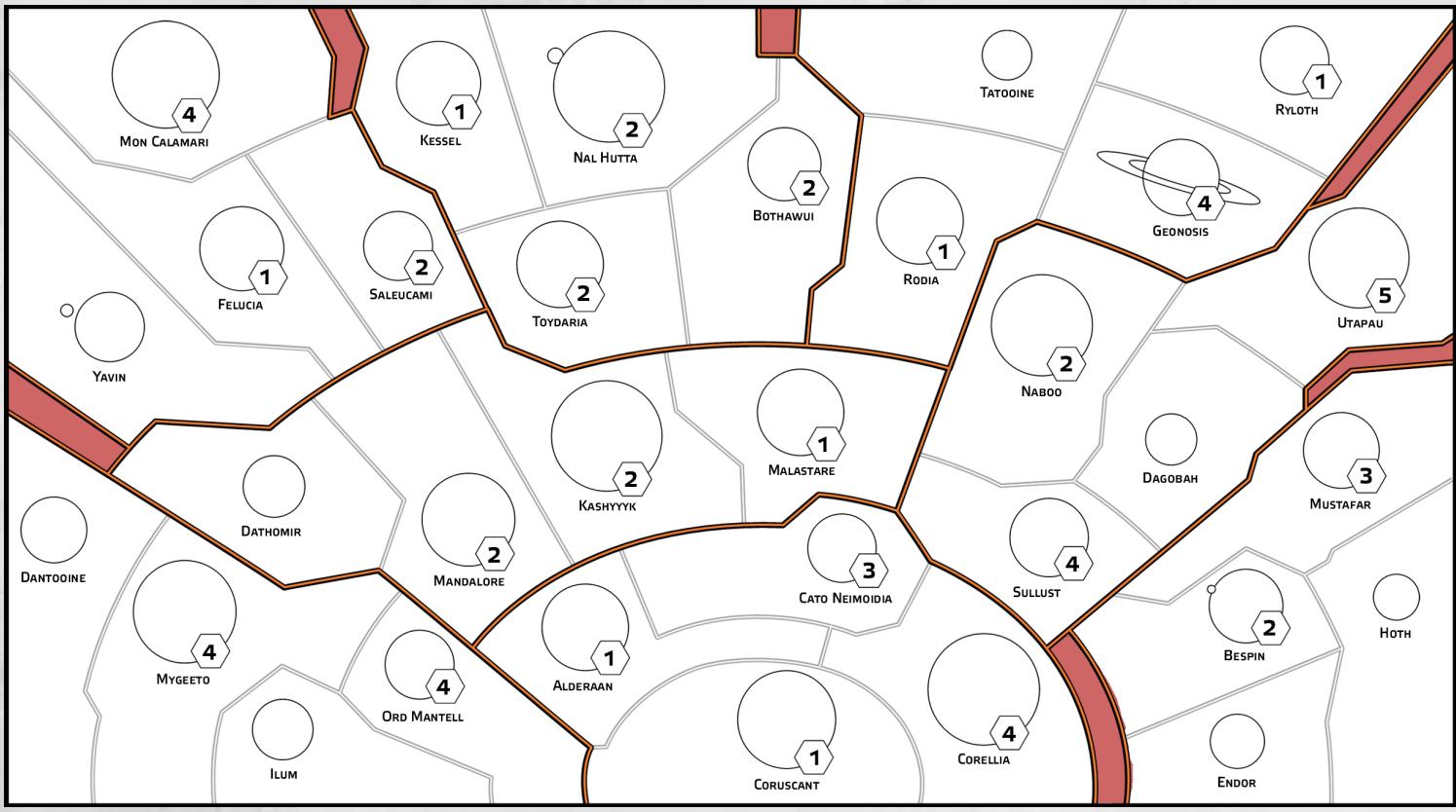
Opcionalmente, se pueden jugar los combates siguiendo las reglas de la variante original en solitario creada por Dave Buonocore. Aunque esas reglas se idearon con las cartas de táctica del juego base, son también válidas para usarse con las de Táctica Avanzada de la expansión.

Los combates se desarrollan de la siguiente manera:

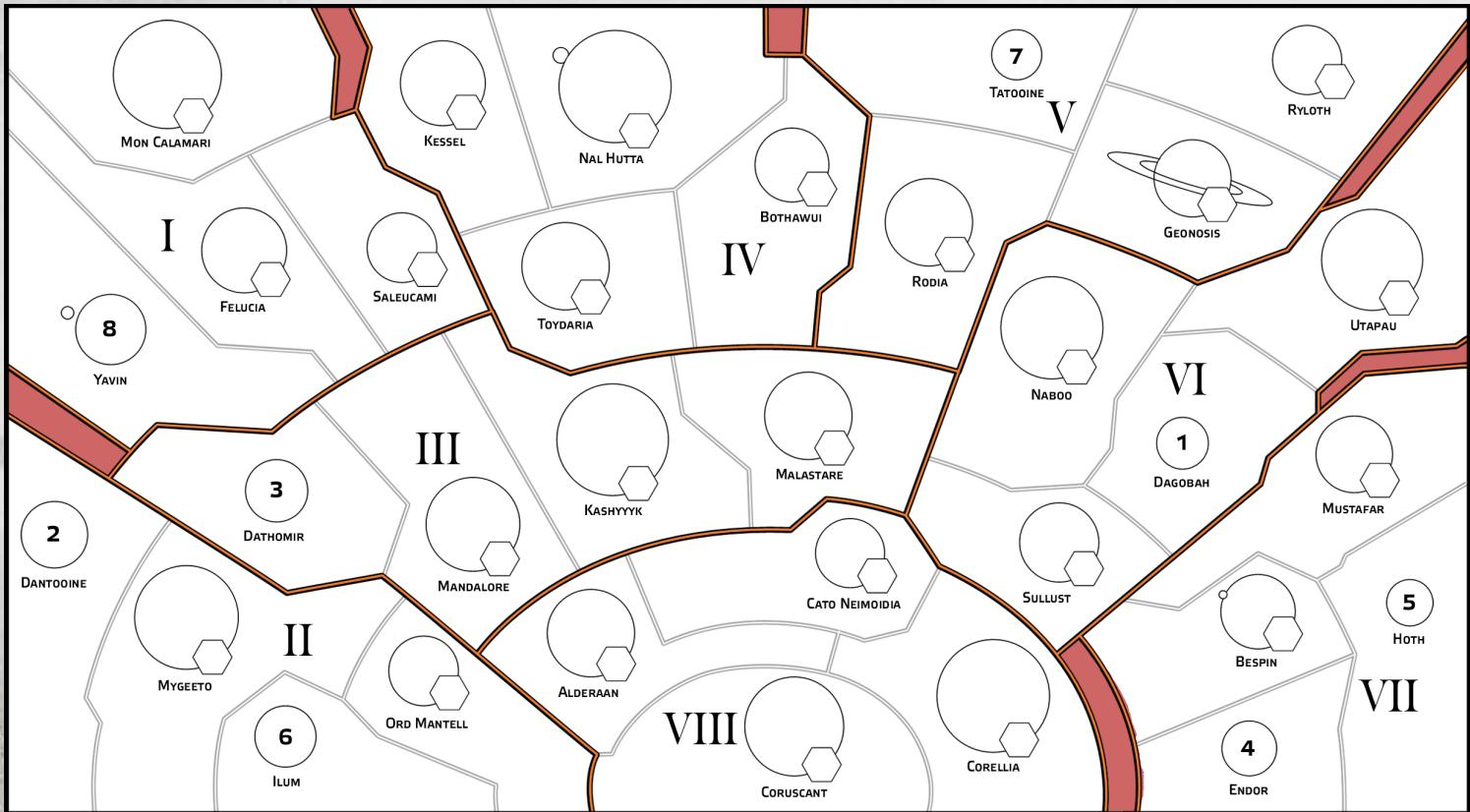
- El Imperio no utiliza cartas de táctica.
- Cualquier resultado (X) obtenido en las tiradas de dados Imperiales se considera como un (X) del color correspondiente al dado.
- En las tiradas Rebeldes se deben volver a tirar los resultados (X) o (X), priorizando los (X), hasta un máximo de dados igual a la puntuación de Táctica del Líder Imperial correspondiente al escenario de la batalla (espacial o terrestre). Si hay menos resultados (X) o (X) que la puntuación del Líder, los "puntos de Táctica" sobrantes se guardan para la siguiente ronda de combate en el mismo escenario, incrementando el número de dados que el jugador Rebelde volverá a tirar en rondas de combate posteriores.
- Las prioridades para asignación de Impactos sobre las unidades Rebeldes así como para el uso de la Estrella de la Muerte son las mismas.

APÉNDICE 1: MAPAS

Los siguientes mapas se proporcionan como ayuda para las decisiones Imperiales (ver Apéndice 2) que requieran conocer el Valor de Producción de los diferentes sistemas, o elegir una región o sistema lejano al azar mediante 1D8.



Valores de producción



Numeración de Regiones y Sistemas Lejanos

APÉNDICE 2: LISTA DE DECISIONES IMPERIALES

Las siguientes tablas dan directrices sobre las decisiones que tomará la IA imperial al jugar cartas cuyo efecto puede tener lugar en distintas ubicaciones, contra diferentes adversarios, o que proporcionan varias alternativas a elegir.

Las indicaciones se dan como un listado de criterios en orden descendente de prioridad. Si el criterio de mayor nivel no permite tomar una decisión, se aplica además el siguiente criterio, hasta que se pueda seleccionar una opción única. Cuando la aplicación de todos los criterios indicados no permita una decisión única, se elegirá al azar (1D8) entre las posibles alternativas restantes.

Además, la regla de oro debe tenerse presente, y el jugador elegirá la opción más ventajosa para el Imperio cuando tenga que tomar una decisión.

Nota: el listado de decisiones imperiales se pueda consultar de forma dinámica en la guía interactiva (ver apéndice 3) en la sección Mando > Lista de decisiones Imperiales. Basta con escribir el nombre de la carta para obtener los criterios a seguir.

Misión Inicial Imperial

Título	Criterios
Capturar agente Rebelde	Líder Rebelde con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde en el sistema con puntuación ♠ más favorable Líder Rebelde en el sistema con mayor VF imperial
Investigación y desarrollo	Si hay algún sistema saboteados (opción 2) – Sistema saboteados con mayor VP Si no hay ningún sistema saboteados (opción 1) – Sistema con mayor VP Nota: Se roba 1 sola carta de proyecto en ambas opciones
Recabar información	Sistema Rebelde con puntuación ♠ más favorable Sistema Rebelde más próximo a flota Imperial
Reinado del terror	Sistema subyugado con mayor VP Sistema subyugado con puntuación ♦ más favorable Sistema neutral con mayor VP Sistema neutral con puntuación ♦ más favorable

Misión Imperial con icono de Líder

Título	Criterios
Arresto	Líder Rebelde con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde en el sistema con puntuación ♠ más favorable Líder Rebelde en el sistema con mayor VF imperial
Asegurar los planos	Base Rebelde descubierta: – Sistema de la Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: – PBR aleatoria
Castigo ejemplar	Líder Rebelde con mayor puntuación de habilidad. Líder Rebelde en el sistema con puntuación de habilidad más favorable contando todos los iconos de habilidad
Cazadlos	Base Rebelde descubierta: – Sistema de la Base Rebelde Nota: destruir unidades de mayor VF, priorizando unidades terrestres Base Rebelde no descubierta: – Sistema Rebelde con mayor VP – Sistema Rebelde con puntuación ♠ más favorable Nota: destruir unidades de mayor VF, priorizando el escenario con mayor VF

Misión Imperial con icono de Líder (cont.)

Título	Criterios
Cobrar recompensa	Líder Rebelde con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde en el sistema con puntuación ♠ más favorable Líder Rebelde en el sistema con mayor VF imperial
Conquista planetaria	Base Rebelde descubierta: – Sistema de la Base Rebelde Nota: mover el mayor número posible de unidades del sistema más lejano a la Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: – Sistema Rebelde con mayor VP – Sistema Rebelde con puntuación ♠ más favorable Nota: mover el mayor número posible de unidades de un sistema en una región con el menor número de PBRs
Desacreditar a la Rebelión	Sistema saboteados con un líder Imperial presente Sistema saboteados con menor VF
Droide interrogador	Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación ♠ más favorable Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Nota: si se completa con éxito, el Imperio obtiene todas las cartas de PBRs del mazo de sonda excepto 3, a elección del jugador Rebelde. Si quedan 3 o menos cartas de PBRs en el mazo, la misión no se juega (se roba otra).
El miedo los mantendrá en orden	Sistema con EM/SDE/DE en la región con sistemas rebeldes de mayor VP (Ganar lealtad en sistemas rebeldes con mayor VP) Sistema con EM/SDE/DE en la región con sistemas subyugados de mayor VP (Ganar lealtad en sistemas rebeldes/subyugados con mayor VP) Sistema con EM/SDE/DE en la región con sistemas de mayor VP (Ganar lealtad en sistemas rebeldes/subyugados/neutralas no subyugados con mayor VP)
Hacerlos salir	Sistema con unidades Imperiales con puntuación ♠ más favorable. Sistema con mayor VF Imperial
Lanzamiento de droides sonda	Sistema con un Líder Imperial presente Sistema con menor VF
Nos esforzaremos	Sistema Imperial de mayor VP Nota: se eligen unidades de mayor VF, con preferencia por casilla 3 de la cola.
Propaganda imperial	Sistema en la región con mayor número de sistemas Rebeldes. Sistema en la región con mayor VF Rebelde

Misión Imperial con ícono de Líder (cont.)

Título	Criterios
Recuperar los planos	Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Nota: si se completa con éxito, coge la carta de objetivos con mayor puntuación de reputación de la mano del jugador Rebelde y colócala en la parte inferior del mazo de objetivos
Seducedo por el lado oscuro	Luke Skywalker Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación de habilidad más favorable (se cuentan todos los iconos)
Sonda de largo alcance	PBR más alejada de un sistema imperial Nota: si la PBR no contiene a la Base Rebelde, el imperio obtiene la carta de sonda del sistema (y se baraja el mazo) Si la PBR contiene a la Base Rebelde, el imperio obtiene las cartas de sonda de las restantes PBRs (y se baraja el mazo)

Misión Imperial (conjunto base)

Título	Criterios
Acabar con los retrasos	Sistema Imperial con mayor VP Sistema Imperial con producción más rápida
Acuerdos comerciales	Sistema rebelde con mayor VP Sistema rebelde con puntuación  más favorable Sistema con mayor VP
Baliza señalizadora	Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable
Congelado en carbonita	Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable
Demostración de poder	Sistema rebelde con mayor VP Sistema rebelde con puntuación  más favorable
Interceptar transmisión	Sistema Rebelde con puntuación  más favorable Sistema Rebelde con mayor VP
Interrogatorio	Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Nota: si se completa con éxito, descarta una carta de objetivo al azar de la mano del jugador Rebelde
Programa de armas secretas	Sistema Imperial con un líder Imperial presente Sistema Imperial con mayor VP
Subversión	Esta carta se retira del juego durante la preparación de la partida

Misión Imperial (conjunto expansión)

Título	Criterios
Aprovechar una debilidad	Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable Líder Rebelde capturado con mayor puntuación de habilidad Nota: si se completa con éxito, roba una carta de objetivo al azar de la mano del jugador Rebelde y colócala en la parte superior del mazo de objetivos
Ascenso	Sistema Imperial con mayor VP Sistema Imperial con producción más rápida
Contratar mercenarios	PBR aleatoria
Datos Robados	Sistema Rebelde con puntuación  más favorable. Sistema Rebelde con mayor VP Nota: descarta una carta de misión (no inicial) al azar de la mano del jugador Rebelde. Si sale una carta de misión inicial, sigue robando hasta obtener una que se pueda descartar
Despliegue	PBR más alejado de un sistema imperial Sistema con puntuación D más favorable Sistema con mayor VP
Doblegar su voluntad	Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación de habilidad más favorable (todos los iconos) Nota: Si se completa con éxito, elige una región con sistemas lejanos no explorados (1D8). Si fracasa, la carta se coloca en la parte superior del mazo de misiones principales después barajarlo en la fase de recuperación y de colocar las cartas de proyecto obtenidas en la ronda
El poder del Imperio	Sistema con Estrella de la muerte y menor VF Sistema con Estrella de la muerte parcialmente construida Sistema con bunker y menor VF Nota: solo se asigna un Líder a esta misión
Mensaje del alto mando	Sistema rebelde con mayor VP Sistema rebelde con puntuación  más favorable Sistema con mayor VP
Nosotros somos el cebo	Líder Rebelde capturado en sistema con mayor VF Imperial Líder Rebelde capturado en el sistema con puntuación  más favorable. Nota: elige las unidades de la base rebelde con mayor VF del escenario con más unidades
Subversión	Esta carta se retira del juego durante la preparación de la partida

Proyecto

Título	Criterios
Construir Estrella de la Muerte	PBR aleatoria
Construir fábrica	Sistema imperial saboteados Sistema imperial con mayor VP
Construir Super Destructor Estelar	Sistema imperial con puntuación  más favorable. Nota: Asigna 2 líderes a esta misión si el número de líderes en la reserva es superior al de misiones sin revelar en el mazo de ronda

Proyecto (cont.)

Título	Criterios
Desarrollo de Interdictor	Sistema imperial con puntuación más favorable. Nota: Asigna 2 líderes a esta misión si el número de líderes en la reserva es superior al de misiones sin revelar en el mazo de ronda
Superláser operativo	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- Sistema de la Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- PBR aleatoria- Sistema Rebelde
Supervisar proyecto	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- Sistema más próximo a la Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- Sistema Imperial con mayor VP Nota: despliega la unidad con mayor VF, preferencia a unidades en la casilla 2
Un único encendido del reactor	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- PBR aleatoria- Sistema Rebelde Nota: si la Estrella de la Muerte no está en ninguno de estos sistemas, la carta no se juega (roba otra)

Acción Imperial

Título	Criterios
¿Boba Fett? ¿Dónde?	Sistema Imperial con mayor VP Sistema Imperial con producción más rápida
Ambiciones de poder	-
Apoyo público	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- sistema Imperial más próximo a la BR- Sistema Imperial con mayor flota BR no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- sistema imperial con mayor VP- Sistema Imperial con producción más rápida
Apuntar al generador	Solo se usa si en el combate hay estructuras. Prioridad: <ul style="list-style-type: none">- Cañón de iones- Estructura al azar
Cogerlos por sorpresa	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- Sistema de la Base Rebelde Base Rebelde no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- PBR- Sistema con flotas Imperiales adyacentes de mayor VF combinada
En perfecto y completo funcionamiento	Nave Rebelde con mayor VF Nave Rebelde al azar
Impedir que escapen	Se usa en la primera ocasión que surja (combate)
Información fiable	Si se juega con las Cartas de Táctica del juego base, durante este combate el jugador Rebelde solo 1 carta por escenario de batalla, ignorando las puntuaciones de táctica de Líder Rebelde Si se juega con Cartas de Táctica Avanzada, durante este combate, al inicio de cada ronda, el Imperio retira de los mazos de Táctica las cartas de unidades que no participen en el combate y roba de entre las restantes
Instalaciones secretas	Si el imperio tiene una Estrella de la Muerte o Estrella de la Muerte en Construcción, juega esta carta en ese sistema. Si no, roba al azar 3 cartas de Sonda de la mano Imperial. La carta se juega en el sistema obtenido: <ul style="list-style-type: none">- Sistema imperial con mayor VP- Sistema Rebelde con menor VF terrestre Obtienes un búnquer de control de escudo y una unidad triángulo al azar en el sistema escogido
Maniobra inesperada	Si está disponible, se asigna de forma prioritaria uno de los líderes de esta carta a la siguiente misión que revele el Imperio y pueda jugarse
Misión de reconocimiento	Base Rebelde descubierta: <ul style="list-style-type: none">- sistema de la BR BR no descubierta: <ul style="list-style-type: none">- sistema Rebelde con mayor VP- Sistema Rebelde con producción más rápida
Ofrecer recompensa	Cuando esta carta está en la mano Imperial, Jabba el Hutt se escoge como líder prioritario para llevar a cabo las misiones Imperiales Se usa la carta en la primera ocasión que surja. Se coloca el modificador de estado al Líder Rebelde con: <ul style="list-style-type: none">- mayor puntuación de habilidad- mayor puntuación de táctica

Acción inicial Imperial

Título	Criterios
Administración brillante	Sistema Imperial con mayor VP Sistema Imperial con producción más rápida
Ascenso inmediato	Si el Almirante Motti no ha sido reclutado, se recluta y se coloca junto con el Gran Moff Tarkin en el : <ul style="list-style-type: none">- sistema Imperial con mayor VP- Sistema Imperial con producción más rápida Si el Almirante Motti ya estaba reclutado, roba una carta de Acción Inicial Imperial.
De acuerdo con mis designios	-
Es tu destino	Se usa la carta en la primera oportunidad que surja (Líder Rebelde rescatado). Si hay más de 1 Líder Rebelde asignado a la misión, se captura al Líder con mayor puntuación de habilidad.
Más peligroso de lo que creemos	Si se juega con las Cartas de Táctica del juego base (el Imperio no las usa), se añaden 3 puntos a una de las puntuaciones de táctica del Líder Imperial en el combate (se elige al azar entre Táctica Espacial o Terrestre). Si se juega con Cartas de Táctica Avanzada, se elige al azar un escenario de la batalla y se roban 3 cartas de Táctica Avanzada Imperiales en lugar de 1. Las 3 se pueden usar en la misma ronda de combate
Seguir su rastro	Líder Imperial con mayor puntuación de habilidad Líder Imperial con mayor número de iconos de habilidad distintos Líder Imperial con mayor puntuación de táctica

Acción Imperial (cont.)

Título	Criterios
Peinar la zona	Al final de la fase de mando, el Imperio roba cartas al azar de su mano de Sondas hasta que obtenga la de un sistema con un Líder Rebelde. El Líder Rebelde en el sistema con mayor puntuación de habilidad > mayor puntuación de táctica es capturado y la carta de acción se descarta Si no se capture ninguno Líder, la carta se mantiene para la siguiente ronda
Por orden de Lord Vader	Las 3 primeras cartas del mazo de Objetivos se ordenan con las de mayor reputación debajo
Preparado para la acción	Se juega en la primera ocasión que sea posible (combate con uno de los líderes de la carta disponible en la reserva). Si están ambos líderes, se escoge el que mayor puntuación de táctica en el escenario con mayor VF de las unidades Rebeldes
Rumores locales	Se escoge al azar una región con una PBR. El imperio obtiene la carta de Sonda del sistema lejano que esté en esa región Si la BR está descubierta, la carta no se juega hasta que la Rebelión establezca una nueva base
Según lo planeado	Roba cartas de proyecto hasta que se obtenga una que se pueda llevar a cabo inmediatamente

Misión Rebelde (conjunto base)

Título	Criterios
Dejar una pista falsa	Se juntan todas las cartas de sonda obtenidas por el Imperio y se roban 4 al azar. Luego se vuelven a separar según el tipo y forma de obtención. Si el Imperio tiene menos de 4 o menos, se roban todas.

Acción Rebelde

Título	Criterios
Es una trampa	Si se juega con las Cartas de Táctica del juego base, el Imperio no fuerza al jugador Rebelde a volver a tirar los éxitos (se ignoran las puntuaciones de táctica del Líder Imperial) durante la primera ronda de combate Si se juega con Cartas de Táctica Avanzada, el Imperio no roba cartas de Táctica durante la primera ronda de combate
Operación independiente	Si la Base Rebelde está descubierta, las unidades del sistema subyugado se mueven al sistema imperial más próximo a la BR. Si no, se mueven al <ul style="list-style-type: none">- sistema Imperial con mayor VP- sistema Imperial con producción más rápida.
Órdenes falsas (Acción inicial)	La primera carta de Mazo de Ronda se devuelve a su mazo correspondiente (misiones Iniciales, Principales o Proyectos)

Índice alfabetico de cartas

Título	Página	Título	Página
¿Boba Fett? ¿Dónde?	13d	Es tu destino	13i
Acabar con los retrasos	12i	Es una trampa	14i
Acuerdos comerciales	12i	Hacerlos salir	11d
Administración brillante	13i	Impedir que escapen	13d
Ambiciones de poder	13d	Información fiable	13d
Apoyo público	13d	Instalaciones secretas	13d
Aprovechar una debilidad	12d	Interceptar transmisión	12i
Apuntar al generador	13d	Interrogatorio	12i
Arresto	11i	Investigación y desarrollo	11i
Ascenso	12d	Lanzamiento de droides sonda	11d
Ascenso inmediato	13i	Maniobra inesperada	13d
Asegurar los planos	11i	Más peligroso de lo que creemos	13i
Baliza señalizadora	12i	Mensaje del alto mando	12d
Capturar agente rebelde	11i	Misión de reconocimiento	13d
Castigo ejemplar	11i	Nos esforzaremos	11d
Cazadlos	11i	Nosotros somos el cebo	12d
Cobrar recompensa	11d	Ofrecer recompensa	13d
Cogerlos por sorpresa	13d	Operación independiente	14i
Congelado en carbonita	12i	Órdenes falsas	14i
Conquista planetaria	11d	Peinar la zona	14i
Construir estrella de la muerte	12d	Por orden de Lord Vader	14i
Construir fábrica	12d	Preparado para la acción	14i
Constuir super destructor estelar	12d	Programa de armas secretas	12i
Contratar mercenarios	12d	Propaganda Imperial	11d
Datos Robados	12d	Recabar información	11i
De acuerdo con mis designios	13i	Recuperar los planos	12
Dejar una pista falsa	14i	Reinado del terror	11i
Demostración de poder	12i	Rumores locales	14i
Desacreditar a la rebelión	11d	Seducedo por el lado oscuro	12i
Desarrollo de interdictor	13i	Seguir su rastro	13i
Despliegue	12d	Según lo planeado	14i
Doblegar su voluntad	12d	Sonda de largo alcance	12i
Droide interrogador	11d	Subversión	12i/12d
El miedo los mantendrá en orden	11d	Superlaser operativo	13i
El poder del Imperio	12d	Supervisar proyecto	13i
En perfecto y completo funcionamiento	13d	Un único encendido del reactor	13i

Nota: XXi: Columna izquierda / XXd: Columna derecha

APÉNDICE 3: GUÍA INTERACTIVA

Las instrucciones para jugar a la variante en solitario *Ataque Imperial* que contiene este manual se pueden consultar en forma de una guía interactiva en la siguiente web:

Enlace: https://hipher.github.io/SWR_SoloVariant/



La web contiene las instrucciones de forma resumida, divididas en 4 secciones principales:

- ⌚ Preparación
- ⌚ Asignación
- ⌚ Mando
- ⌚ Recuperación



Cada sección indica las acciones que tiene que llevar a cabo el jugador Rebelde y la IA imperial, mediante recuadros de color verde o rojo respectivamente, o degradado de verde a rojo cuando sea un paso común, para una identificación rápida de los pasos a dar durante la partida.

Además de las 4 fases del juego, el principal menú incorpora 2 secciones adicionales:

- ⌚ Cola de construcción: permite calcular rápidamente los recursos que obtiene cada facción en la fase de recuperación en función de las lealtades de los sistemas, y el estado de éstos (subyugado, saboteado, etc.).
- ⌚ Sistemas Lejanos: permite llevar el control de las cartas de sonda de sistemas lejanos que va obteniendo el Imperio.

La guía interactiva también contiene información extra como las definiciones, los valores de fuerza de cada tipo de unidad y la lista de decisiones imperiales. Esta información se presenta mediante ventanas emergentes pulsando en los enlaces que aparecen repartido por el texto de las secciones principales.

Además, el menú incorpora 3 botones más que dan acceso a otras utilidades:



⌚ Marcador de tiempo:

Pulsando en el número de ronda se despliega el medidor de tiempo, que permite llevar el control de los marcadores de reputación y tiempo, ya que en función la posición relativa de los marcadores, el imperio cambia su estrategia de búsqueda de la base rebelde (con MR-MT ≤ 5).



🎲 Generador de dados:

Pulsando en el ícono del dado, se abre una ventana con una tirada aleatoria de 1D6 y 1D8.

⟲ Reiniciar partida:

Se restablecen todos los valores por defecto de la guía: reputación, número de ronda, lealtades, etc. También restablece las opciones de las distintas variaciones seleccionadas (ver siguiente apartado).

MENÚ DE OPCIONES

La guía interactiva incorpora un menú que permite seleccionar varias opciones que determinan las reglas que se muestran en las distintas secciones.

Las opciones disponibles son:

Expansión El Auge del Imperio (●):

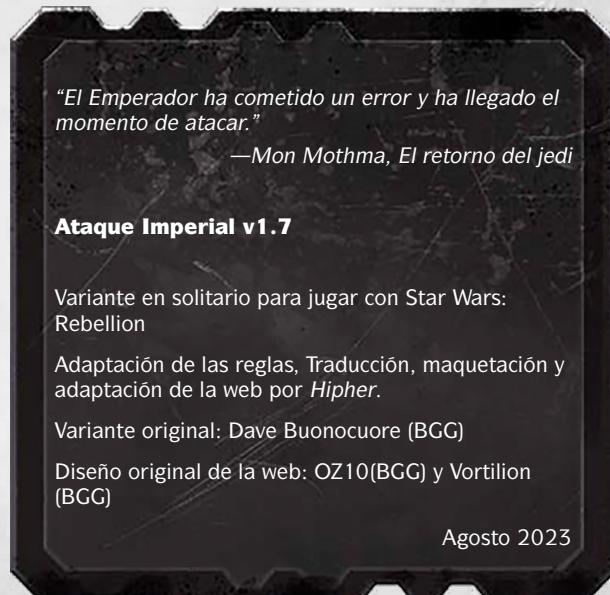
- ⌚ Usar componentes y despliegue de la expansión:
Para jugar con las cartas y unidades de la expansión, y siguiendo sus reglas de despliegue. Cuando se deselecciona esta opción, se muestran las reglas de despliegue normales y se ocultan las cartas de la expansión en la lista de decisiones Imperiales.
- ⌚ Usar combate de la expansión:
Para jugar con las reglas de combate cinematográfico con cartas de Táctica Avanzada. Esta opción solo está disponible si se selecciona la opción anterior

Cuando se activan estas opciones, las secciones de las reglas afectadas se identifican por aparecer en un recuadro con fondo gris y el ícono de la expansión (●).

Variaciones:

Las diferentes variaciones de las reglas que se incluyen en este manual se puede activar o desactivar según se deseé. Cuando se activan estas opciones, las secciones de las reglas afectadas se identifican por aparecer en un recuadro con fondo gris y el ícono correspondiente a la variante seleccionada.

- ⌚ Jugar misiones aleatoriamente (K): ver página 8
- ⌚ Cartas de acción de asignación (E): ver página 7
- ⌚ Movimiento aleatorio hacia la PBR (L): ver página 3
- ⌚ Prioridad despliegue PBR (F): ver página 9
- ⌚ Misiones no jugables (N): ver página 4



RESUMEN DE LA RONDA

REBELIÓN

FASE DE ASIGNACIÓN

- Asignar líderes a misiones. Jugar cartas de Acción Rebelde de la Fase de Asignación.

FASE DE MANDO

- Alternando turnos con el Imperio, revela misiones, activa sistemas para mover unidades y asigna Líderes a combates o para oponerse a misiones Imperiales hasta agotar los líderes de la reserva.

FASE DE RECUPERACIÓN

- Jugar Objetivos "Inicio de la Fase de Recuperación"
- Recuperar Misiones Iniciales, descartar resto de misiones jugadas.
- Recuperar Líderes.
- Robar Misiones y descartar si se supera el límite de mano.
- Robar carta de Objetivo.
- Avanzar el marcador de tiempo. Según los iconos de la nueva ronda:
 - Reclutar: robar 2 cartas de Acción, elegir una, reclutar un Líder, y colocar la otra en la parte inferior del mazo.
 - Construir: después de que el Imperio construya, se contruyen unidades según los recursos de los sistemas leales.
- Desplegar unidades. Después de que el Imperio despliegue sus unidades. Máximo por 2 por sistema (incluyendo el espacio de la Base Rebelde.)

IMPERIO

FASE DE ASIGNACIÓN

- Preparar el Mazo de Ronda robando cartas de los mazos de Misiones Iniciales y Principales:

Ronda	Mazo de Ronda
1	2 cartas (1 Misión Inicial + 1 Misión Principal)
2-3	3 cartas (1 Misión Inicial + 2 Misiones Principales)
4 +	4 cartas (1 Misión Inicial + 3 Misiones Principales)
BR Descubierta	3 cartas (1 Misión Inicial ^(*) + 2 Misiones Principales)

- Jugar cartas de Acción Imperial de la Fase de Asignación.

FASE DE MANDO

- Alternando turnos con la Rebelión, lleva a cabo acciones:
 - BR no descubierta: según el resultado de 1D8
 - 1-4: Activar sistema según la flota seleccionada para moverse. Solo si el número de Líderes en la reserva es superior al de cartas en el Mazo de Ronda.
 - 5-8: Revelar misión del Mazo de Ronda y asignar el Líder más capacitado. Jugar la misión siguiendo los criterios de la lista de decisiones Imperiales. Siempre se revelan misiones si el número de Líderes en la reserva es igual o inferior al de cartas en el Mazo de Ronda.
 - BR descubierta: Activar sistema. Solo se juegan misiones si no quedan flotas disponibles para mover.
- Asignar Líderes durante los turnos Rebeldes según 1D8 (resultados 5-8), si el número de Líderes en la reserva es superior al de cartas sin revelar en el Mazo de Ronda:
 - Oponerse a misiones. Líder más capacitado.
 - Unirse a un combate, cuando no haya Líder en el sistema.

FASE DE RECUPERACIÓN

- Recuperar Misiones Iniciales, descartar resto de misiones jugadas. Barajar mazo de Misiones Iniciales. Colocar proyectos obtenidos en la parte superior del mazo de Misiones Principales.
- Recuperar Líderes.
- Lanzar droides sonda.
 - Reclutar: robar 1 cartas de Acción, reclutar Líder (elegir al azar si hay varios).
 - Construir: antes que la Rebelión. Se contruyen unidades según los recursos de los sistemas leales y subyugados, escogiendo al azar cuando sea necesario.
- Desplegar unidades. El Imperio despliega primero, máximo 2 unidades por sistema. Se despliega según el diagrama de flujo de despliegue (ver página 9).

(*) Con la BR descubierta, la carta Recabar Información se retira del mazo de Misiones Iniciales. Si la BR vuelve a estar oculta, se devuelve al mazo.