STAR WARS™ UNLIMITED



EL OCASO DE LA REPÚBLICA

REGLAS DE INICIO RÁPIDO



STAR WARS

UNLIMITED

RESUMEN DEL JUEGO

Star Wars™: Unlimited es un juego de cartas coleccionables en el que cada jugador asume el papel de un líder (uno de los personajes emblemáticos de *Star Wars*) al frente de un ejército con el fin de derrotar la base de su adversario. Este ejército se representa mediante un mazo de 50 cartas que contiene unidades, eventos y mejoras.

Una partida transcurre a lo largo de una serie de rondas. Durante la **fase de acción** de cada ronda, juegas cartas desde tu mano y utilizas esas cartas para atacar la base y las unidades de tu adversario. Después, en la **fase de reagrupamiento**, robas cartas, generas recursos y preparas tus unidades para la siguiente ronda de la batalla. En las primeras rondas de la partida tu líder ejercerá un efecto pasivo sobre la batalla, pero más adelante participará en ella como una unidad provista de formidables capacidades.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Cada base empieza la partida con 30 PG (puntos de golpe). ¡Si infliges suficiente daño a la base enemiga para reducir sus PG a 0, ganas la partida!

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Con la caja de inicio para 2 jugadores: La caja de inicio contiene dos mazos, uno de Ahsoka Tano y otro del General Grievous. Cada jugador elige uno de estos mazos. Separa las cartas de líder, base y ficha (todas tienen dos caras) de las otras 50 cartas (las que solo presentan el logotipo de *Star Wars: Unlimited* en el reverso). Toma los dos tapetes de juego y colócalos uno frente al otro; contienen resúmenes de reglas que os serán de utilidad y espacios delimitados para colocar las cartas.

Sigue estas instrucciones para terminar de preparar la partida:

1. Pon en juego tu base frente a la base de tu adversario.
2. Pon en juego tu líder debajo de tu base, con la cara apaisada bocarriba (así se indica que no es una unidad).
3. Elegid al azar cuál de vosotros empieza la partida ostentando la iniciativa; el jugador seleccionado recibe el indicador de iniciativa. Todos los demás indicadores y cartas de ficha se sitúan a un lado, fuera del juego.
4. Baraja tu mazo y roba 6 cartas para formar tu mano inicial.
5. Si lo deseas, puedes **renovar tu mano**: devuelve las cartas robadas al mazo, barájalo otra vez y roba una nueva mano inicial de 6 cartas. Debes quedarte con esta nueva mano inicial. *Consejo estratégico: Es aconsejable renovar la mano inicial si no contiene ninguna unidad que puedas jugar en la primera ronda por un coste de 1 o 2 recursos.*
6. Elige 2 cartas de tu mano y ponlas en juego bocabajo junto a tu base. Ahora estas cartas son **recursos**. Los recursos sirven para pagar los costes de las cartas que juegas durante la partida.

Cuando ambos jugadores estén listos, la partida comienza con la primera fase de acción.

Base





Líder

Recursos

Mano

Indicador de iniciativa

Mazo

Indicadores de daño

Indicador de acción épica

REGLAS DE JUEGO

FASE DE ACCIÓN

La mayoría de las jugadas tienen lugar durante la fase de acción. En esta fase, los jugadores se van turnando para realizar 1 acción cada uno. El jugador que posea el indicador de iniciativa realiza la primera acción; luego su adversario resuelve una acción, y así sucesivamente hasta que ambos jugadores hayan pasado su turno de manera consecutiva.

Las acciones disponibles son las siguientes:

- **Jugar una carta**
- **Atacar con una unidad**
- **Usar una capacidad de acción**
- **Tomar la iniciativa**
- **Pasar el turno**

JUGAR UNA CARTA

El coste de una carta se indica mediante un número en la esquina superior izquierda. Para jugar una carta desde tu mano, muéstrala y paga su coste agotando esa cantidad de recursos *(ver «Preparar y agotar» en la página siguiente)*. Por ejemplo, para jugar una carta con un coste de 2, debes agotar 2 de tus recursos.



Coste

Existen 3 tipos de cartas que se pueden jugar de este modo: **unidades**, **eventos** y **mejoras**. Cada tipo de carta se rige por distintas mecánicas cuando se juega, tal y como se explica en las páginas siguientes.

PREPARAR Y AGOTAR

Las unidades y recursos entran en juego **agotadas** (en posición horizontal), y se **preparan** (enderezándose) al final de la fase de reagrupamiento de cada ronda.

Muchas cartas deben agotarse para poder utilizarlas. Los recursos se agotan para pagar los costes de las cartas que se juegan desde la mano. Las unidades se agotan para atacar o para usar determinadas capacidades (indicadas mediante el icono ↷). Ciertos líderes se agotan al utilizarse su capacidad de acción. Una carta que está agotada no puede volver a agotarse; debe prepararse antes.

Cuando despliegas tu líder como unidad (usando su **acción épica**), se prepara incluso aunque estuviese agotado antes. Esto significa que podrá atacar en la misma ronda en que se despliegue *(para más información, consulta «Tu líder» en la página 15)*.



Preparada



Agotada

UNIDADES

Las unidades entran en juego **agotadas** y permanecen en juego hasta ser derrotadas.

Toda unidad tiene puntuaciones de Poder y PG (puntos de golpe). El Poder indica la cantidad de daño que inflige la unidad en combate. Si el daño acumulado por una unidad es igual o superior a sus PG, es **derrotada** y se coloca en la pila de descartes de su propietario.

Muchas unidades también tienen capacidades especiales en su enunciado que siguen activas mientras la unidad esté en juego *(ver «Capacidades de cartas» en la página 19)*.



UNIDADES TERRESTRES Y ESPACIALES

Los combates se libran en dos campos de batalla distintos: uno terrestre y otro espacial. Toda unidad pertenece a uno de estos dos tipos, según se indique en la parte superior de su carta. Las unidades terrestres se juegan en el campo de batalla terrestre, a un lado de las bases de los jugadores, y las unidades espaciales se juegan en el campo de batalla espacial, al otro lado de las bases. Cuando se está resolviendo un combate, las unidades terrestres no pueden atacar a las unidades espaciales (y viceversa).



Terrestre **Espacial**

EVENTOS

Los eventos poseen una capacidad especial en su enunciado. Cuando juegas un evento, resuelves esta capacidad y luego colocas el evento en tu pila de descartes.



MEJORAS

Las mejoras entran en juego vinculadas a una unidad y permanecen en juego hasta que esa unidad es derrotada. Las mejoras aumentan el Poder, los PG o las capacidades de las unidades a las que se vinculan. Para vincular una mejora a una unidad hay que deslizar la carta de mejora parcialmente bajo la carta de unidad, de forma que los modificadores al Poder, los PG y las capacidades de la mejora asomen por debajo.

Si la unidad que tiene la mejora vinculada abandona el juego, esa mejora es derrotada (se coloca en la pila de descartes de su propietario).



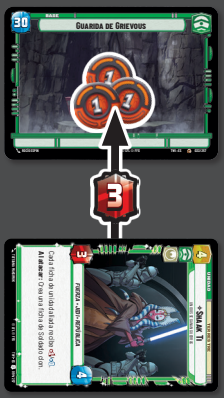
ATACAR CON UNA UNIDAD

Atacar es el principal método para infligir daño a la base del adversario y ganar la partida. También se puede atacar a las unidades enemigas.

Para poder atacar con una unidad, esta debe estar preparada. Con cada acción solo se puede atacar con una unidad. El procedimiento de ataque consta de los siguientes pasos, que han de resolverse en el orden establecido:

1. Agota la unidad atacante y decide qué vas a atacar. Puedes atacar a cualquier unidad enemiga que esté presente en el mismo campo de batalla (terrestre o espacial) que la unidad atacante, o bien puedes atacar directamente la base de tu adversario.
    - Si hay alguna unidad enemiga **CENTINELA** en el mismo campo de batalla que el atacante, debe elegirse como defensora a menos que el atacante posea **SABOTAJE** *(en la página 24 se explican los efectos de las palabras clave de color rojo).*
    - Todas las capacidades que estén activas mientras la unidad está atacando, incluyendo la **INCURSIÓN**, se activan en este momento.
2. Si el atacante posee **RECUPERACIÓN**, cura tanto daño a tu base como el valor numérico de la Recuperación.
3. Si el atacante tiene alguna capacidad cuyo enunciado esté precedido por el encabezado **Al atacar**, se resuelve en este momento.
4. Inflige el daño del ataque. Si el objetivo del ataque es:
    - una base, tu unidad le inflige tanto daño como su Poder.
    - una unidad, tanto el atacante como el defensor se infligen simultáneamente tanto daño como sus respectivas puntuaciones de Poder. Si cualquiera de las unidades acumula un daño igual o superior a sus PG, es derrotada inmediatamente.

EJEMPLOS DE ATAQUES



Si Shaak Ti ataca la base enemiga, inflige 3 de daño a esa base sin sufrir ningún daño a cambio.



Si Shaak Ti ataca a un Equipo de seguridad de droides B1, ambas unidades se infligen 3 de daño la una a la otra. Como el Equipo de seguridad de droides B1 solo tiene 1 PG y ha recibido 3 de daño, es derrotado. Shaak Ti permanece en juego con los 3 puntos de daño sufridos, ya que aún puede encajar 1 PG más antes de ser derrotada.

USAR UNA CAPACIDAD DE ACCIÓN

Algunas cartas tienen capacidades de **acción**. Tales capacidades suelen tener un coste que ha de pagarse para poder utilizarlas; dicho coste se indica entre corchetes después de la palabra «**Acción**». Este coste puede incluir recursos que han de pagarse (lo cual se indica mediante el icono) o conllevar que se agote la carta (esto se indica mediante el icono). Si no puede pagarse este coste, no se puede usar la capacidad.

Una **acción épica** es una capacidad de acción que solamente puede utilizarse una vez por partida.

TOMAR LA INICIATIVA

Esta acción solo puede realizarla 1 jugador en cada ronda. Ese jugador toma el control del indicador de iniciativa, incluso aunque ya lo tuviera, lo que significa que actuará primero en la siguiente ronda. Después de tomar la iniciativa, ya no puedes realizar más acciones durante el resto de la fase de acción (se considera que **pasas** en todos tus turnos del resto de la fase).

PASAR EL TURNO

Si no puedes (o no quieres) realizar ninguna acción más, puedes pasar tu turno. Cuando pasas, se considera que no haces nada durante tu acción, y tu adversario puede llevar a cabo inmediatamente su siguiente acción. Aunque pases una vez, aún podrás realizar otras acciones en momentos posteriores de la misma fase de acción.

Cuando un jugador pasa su turno, si su adversario también pasa o bien toma la iniciativa con su siguiente acción, la fase de acción finaliza de inmediato y la partida continúa con la fase de reagrupamiento.

TU LÍDER

Tu líder es el componente principal de tu mazo. Comienza la partida con la cara apaisada bocarriba (porque aún no es una unidad), y en esta posición horizontal tiene una capacidad que está disponible desde el principio de la partida.

Tu líder posee también una **acción épica** que no está disponible al principio de la partida, pero que se desbloquea cuando tienes en juego una cantidad determinada de recursos. Una vez que alcanzas los recursos necesarios, puedes utilizar esta acción para **desplegar** a tu líder: dale la vuelta a su carta para convertirlo en unidad, trasládalo al campo de batalla terrestre y prepáralo. Esta acción no cuesta recursos y puede llevarse a cabo sin importar el estado actual de tu líder (preparado o agotado).

Mientras tu líder esté en juego como unidad, podrá atacar, ser atacado y utilizar capacidades como cualquier otra unidad. Si tu líder es derrotado, dale la vuelta a su carta (con lo cual deja de ser una unidad), devuélvelo a tu base y agótalo. Ya no podrás volver a usar la acción épica de tu líder en lo que quede de partida *(pon el indicador de acción épica sobre su enunciado para recordarlo)*, pero aún podrás utilizar su otra capacidad.



FASE DE REAGRUPAMIENTO

Una vez concluida la fase de acción, la partida prosigue con la fase de reagrupamiento. Tu adversario y tú debéis completar los siguientes pasos en el orden indicado:

1. ROBAR CARTAS

Roba 2 cartas de tu mazo.

2. CONVIERTE UNA CARTA EN RECURSO

Puedes elegir 1 carta de tu mano y ponerla en juego bocabajo como recurso, o también puedes optar por no hacerlo y conservar todas las cartas de tu mano. El jugador que tenga la iniciativa es el primero en decidir si quiere convertir una carta en recurso, seguido por el otro jugador.

Consejo estratégico: Se recomienda que los jugadores conviertan una carta en recurso cada ronda hasta disponer de suficientes recursos en juego para poder usar la acción épica de su líder. A partir de ese momento deberás plantearte si necesitas más recursos para jugar las cartas que tienes en la mano o las que puedas robar de tu mazo.

3. PREPARAR CARTAS

Prepara todas las cartas agotadas que tengas en juego, incluidas unidades, recursos y tu líder. Cuando ambos jugadores hayan preparado todas sus cartas, la partida continúa con la fase de acción de la siguiente ronda.

OTRAS REGLAS

ICONOS DE ASPECTO

La mayoría de las cartas tienen al menos 1 icono que indica el **aspecto** al que pertenece. Cada aspecto representa una filosofía o motivación diferente. Estos iconos identifican los aspectos de la carta, y ciertas capacidades pueden aludir a ellos. Los aspectos son importantes a la hora de crear mazos personalizados *(ver página 20)*.



ALIADOS Y ENEMIGOS

Las cartas que controla un jugador se consideran «aliadas». Las cartas controladas por su adversario se consideran «enemigas».

CARTAS ÚNICAS

Las cartas únicas representan personajes u objetos específicos del universo de *Star Wars* y se identifican por la presencia del símbolo ✧ a la izquierda del nombre. Solo se puede tener en juego 1 copia de cada carta única en todo momento. Si alguna vez tienes en juego múltiples copias de una misma carta única controladas por ti, debes derrotar 1 de ellas inmediatamente.

CARTAS DE FICHA

Las cartas de ficha se dejan apartadas; no se barajan junto con el resto del mazo. Otras cartas pueden requerir que se asigne una ficha a una unidad. Para ello, coge una de las cartas de ficha apartadas del tipo correspondiente y vincúlala a una unidad que esté en juego. En esta nueva colección hay dos tipos de fichas de unidad: **Droides de combate** y **Soldados clon**. Al igual que las demás unidades, las fichas de unidad entran en juego agotadas en el campo de batalla correspondiente. Crear una ficha de unidad no se considera lo mismo que «jugar una unidad», y por tanto no activa las capacidades que entran en vigor cuando se juega una unidad. Si una ficha ha de abandonar el juego por el motivo que sea, debe apartarse a un lado. No existe límite al número de fichas que puede tener un jugador; si no dispones de suficientes copias, puedes utilizar cualquier sustituto apropiado.

QUEDARSE SIN CARTAS

Si se te acaban las cartas del mazo, debes continuar la partida con las cartas que tengas en juego. Siempre que debas robar una carta de tu mazo y no te quede ninguna en él, en vez de eso infliges 3 de daño a tu base por cada carta que no puedas robar. Por ejemplo, cuando debas robar 2 cartas durante la fase de reagrupamiento y no te quede ninguna en el mazo, tendrás que infligir 6 de daño a tu base.

RASGOS

Todas las cartas tienen rasgos, como por ejemplo ***REPÚBLICA*** o ***SEPARATISTA***, que figuran en una barra horizontal situada más o menos en el centro de la carta, encima del recuadro con el enunciado. Los rasgos carecen de efecto por sí solos, pero algunas capacidades y mecánicas de juego pueden afectar a las cartas que posean determinados rasgos.

CAPACIDADES DE CARTAS

En los enunciados de las cartas puede haber diversos tipos de capacidades:

- Las **capacidades de acción** tienen un encabezado con la palabra **Acción** en negrita, a veces con un coste entre corchetes, seguido de dos puntos y el enunciado de su efecto *(para más información, ver «Usar una capacidad de acción» en la página 14).*
- Las **capacidades activadas** tienen un encabezado precedido por las palabras **Cuando** o **Al** que describe la condición necesaria para activar su efecto. Se resuelven de forma automática una vez que se cumple su condición de activación; esta resolución es de carácter obligatorio a menos que se utilice el verbo «poder» en su enunciado. Las tres condiciones que aparecen con mayor frecuencia se rigen por mecánicas específicas:
  - **Al atacar:** Tiene lugar después de que la unidad sea elegida como atacante, pero antes de que se inflija daño *(ver página 12).*
  - **Cuando se derrote:** Tiene lugar después de que la carta sea derrotada. La carta ya está en la pila de descartes cuando se resuelve la capacidad.
  - **Cuando se juegue:** Tiene lugar después de haberse jugado la carta. La carta ya está en juego cuando se resuelve la capacidad.
- Las **palabras clave** son capacidades escritas con letra roja. Cada palabra clave tiene asociadas reglas específicas que se explican con detalle en la página 24.
- Las **capacidades constantes** figuran en las cartas que permanecen en juego, y carecen de un formato especial. Están en vigor mientras la carta siga en juego (no importa si está preparada o agotada).
- Las **capacidades de evento** aparecen en las cartas de evento. Son capacidades de un solo uso que se resuelven en el momento en que se juega el evento.

MAZOS PERSONALIZADOS

Cuando te hayas familiarizado con los fundamentos básicos del juego, el siguiente paso consiste en crear tu propio mazo. Con los sobres de ampliación de *Star Wars: Unlimited* puedes conseguir cartas adicionales para personalizar tu mazo.

Tu mazo debe incluir:

- 1 líder
- 1 base
- Al menos 50 cartas más, compuestas por unidades, eventos y mejoras

No puedes incluir en tu mazo más de 3 copias de cada carta.

Tanto tu líder como tu base aportan iconos de aspecto que dictan los colores de tu mazo. Tu líder aporta 2 iconos y tu base aporta 1 más, por lo que tu mazo tendrá un total de 3 iconos de aspecto.

La mayoría de las cartas incluidas en tu mazo presentan al menos 1 icono de aspecto junto al coste. Puedes incluir en tu mazo cartas de cualquier aspecto, pero si juegas una carta cuyos iconos no se corresponden con los aportados por tu líder o tu base, debes pagar 2 recursos adicionales por cada icono que te falte. Este coste adicional se llama **penalización por aspecto**. Por lo general es recomendable añadir al mazo cartas con iconos de aspecto que coincidan con los aportados por tu líder y tu base.

Por ejemplo, si tu líder aporta los iconos y , y tu base aporta el icono :

- Una carta con un solo icono , o no tendría ningún coste adicional.
- Una carta con los iconos o bien no tendría ningún coste adicional.
- Una carta con un solo icono , o te costaría 2 recursos adicionales.
- Una carta con los iconos te costaría 2 recursos adicionales (porque tienes el icono pero te falta el icono).
- Una carta con los iconos te costaría 2 recursos adicionales (porque tienes un solo icono pero te falta el segundo; para poder jugar esa carta sin ningún coste adicional, sería necesario que tu líder y tu base aportasen 2 iconos entre los dos).
- Una carta con los iconos te costaría 4 recursos adicionales (porque te faltan tanto el icono como el icono , lo que significa que debes pagar 2 recursos por cada uno).

Una buena regla general consiste en diseñar un mazo que contenga entre 30 y 40 unidades (con una mezcla variada de unidades terrestres y espaciales), y entre 10 y 20 eventos y mejoras. Procura incluir cartas con costes diversos, sobre todo que cuesten de 1 a 3 recursos para poder jugarlas en las primeras rondas de la partida.

CRÉDITOS

Jefe de diseño del juego: Daniel Schaefer

Diseño y desarrollo de la expansión: Tyler Parrott y Jeremy Zwirn

Desarrollo adicional: MJ Cutts, Aaron Haltom, John Leo, Joseph O'Neil y Ryan Serrano

Producción: Eric Stanton y Jason Walden

Edición de texto: Chad Dahlman

Corrección: Jeremy Gustafson

Especialista en reglas: Alex Werner

Coordinación de la línea de productos: Chris Winebrenner-Palo

Responsable de diseño: Colin Phelps

Diseño gráfico: Ryann Collins, Caitlin Ginther y Michael Silsby con Christopher Hosch

Coordinación de diseño gráfico: Mercedes Opheim

Ilustración de la caja: David Buisan

Dirección artística: Steve Hamilton, Jeff Lee Johnson, Stephen Somers y Kate Swazee

Responsable de dirección artística: Tony Bradt

Especialista en control de calidad: Zach Tewalthomas

Coordinación de licencias: Kira Hartke and Kaitlin Souza

Responsable de aprobación de licencias: Dana Cartwright

Coordinadores de producción: Jarrett Ford y Thomas Grundmeier

Gestión de producción: Justin Anger y Austin Litzler

Dirección visual creativa: Brian Schomburg

Director de operaciones del estudio: John Franz-Wichlacz

Director de estrategia de productos: Jim Cartwright

Diseño de juego ejecutivo: Nate French

Jefe del estudio: Chris Gerber

Traducción: Juanma Coronil

Revisión de la traducción: Joaquín C. Martín-Rayo

LUCASFILM LIMITED

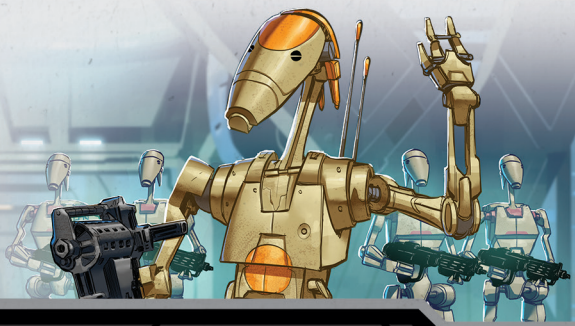
Responsable de licencias de Lucasfilm: Brian Merten

VISITA NUESTRA PÁGINA

Si quieres consultar las reglas completas, los créditos de las pruebas del juego, la información sobre el juego organizado y otros recursos, visita nuestro sitio web:

StarWarsUnlimited.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® Fantasy Flight Games. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, MN, 55113, EE. UU., y su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados.



LISTADO DE PALABRAS CLAVE

Centinela – Las unidades enemigas que estén en el mismo campo de batalla (terrestre o espacial) que esta unidad no pueden atacar a las unidades no Centinelas que tengas en el campo de batalla, ni tampoco a tu base. Si tienes múltiples unidades Centinelas en el mismo campo de batalla, tu adversario puede elegir a cuál de ellas atacar. (Coloca las unidades Centinelas un poco más adelantadas que las demás para recordar que deben ser atacadas en primer lugar.)

Coordinación *(nueva)* – El enunciado que sigue a la palabra clave Coordinación solamente está activo mientras controles al menos 3 unidades (incluida la que tiene Coordinación).

Emboscada – Después de que juegues esta unidad, puede prepararse y atacar a una unidad enemiga. Esta unidad no se prepara si no hay ninguna unidad enemiga a la que atacar.

Formidable – Cuando esta unidad inflige daño a una unidad enemiga al atacar, todo el daño sobrante se inflige a la base de ese adversario. *Ejemplo: Si una unidad Formidable con Poder 5 ataca a una unidad que tiene 3 PG, inflige 2 de daño a la base enemiga.*

Incursión – Mientras esta unidad está atacando, recibe tanto Poder adicional como el valor de Incursión. *Ejemplo: Una unidad con Incursión 2 recibe +2/+0 cuando ataca.*

Recuperación – Cuando esta unidad ataca, cura tanto daño a tu base como el valor de Recuperación (antes de infligir daño). *Ejemplo: Una unidad con Recuperación 2 cura 2 de daño a tu base cuando ataca.*

Sabotaje – Cuando esta unidad ataca, ignora la palabra clave Centinela de las unidades enemigas y derrota todas las fichas de Escudo que tenga el defensor (antes de infligir daño).

Sacrificio *(nueva)* – Al jugar esta carta, puedes derrotar tantas unidades que controles como el valor de Sacrificio. El coste para jugar la carta se reduce en 2 por cada unidad que hayas derrotado de este modo.