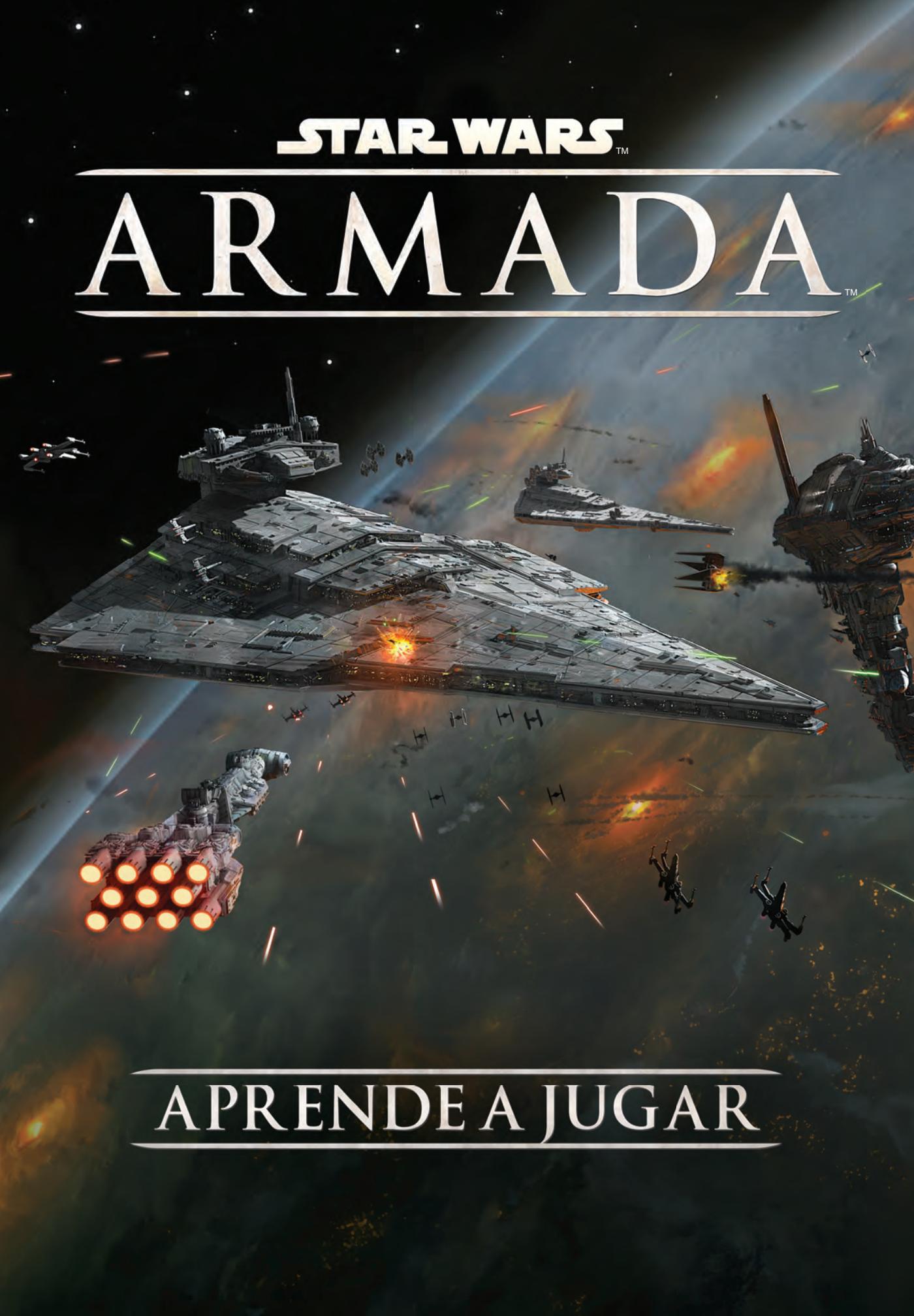


STAR WARS™

ARMADA™

APRENDE A JUGAR



ARMADA™

Nos encontramos en un periodo de guerra civil. Los sistemas estelares de la galaxia están sojuzgados por el aplastante poder militar del Imperio Galáctico. Sus temidos Destruccionadores Estelares han sometido incontables mundos. Pero no han podido impedir el nacimiento de una pequeña pero valerosa Alianza Rebelde decidida a oponerse al Imperio. Desde sus bases ocultas, los comandantes rebeldes envían flotas a realizar atrevidas incursiones para desbaratar las operaciones imperiales de bombardeo y bloqueo. Gigantescas astronaves de línea e incontables escuadrones de cazas se enfrentan en terribles batallas libradas por toda la galaxia.



CÓMO UTILIZAR ESTE CUADERNO

Este cuaderno es una introducción a las reglas de **Star Wars: Armada** para jugadores noveles. A fin de simplificar tu primera partida, se omiten algunas excepciones en las reglas e interacciones de cartas. La *Guía de referencia* incluida en esta caja básica aclara conceptos de reglas y casos especiales no mencionados aquí, y debería consultarse en caso de cualquier duda.

RESUMEN DEL JUEGO

Star Wars: Armada es un juego competitivo de batallas espaciales para dos jugadores. En cada partida, los jugadores asumen el papel de un almirante rebelde o imperial que tiene bajo su mando una flota provista de incontables armas devastadoras. El almirante que resulte vencedor podrá disfrutar de la visión de los restos maltrechos de la flota de su adversario renqueando de vuelta al hiperespacio mientras su comandante se dispone a implorar perdón por su fracaso.

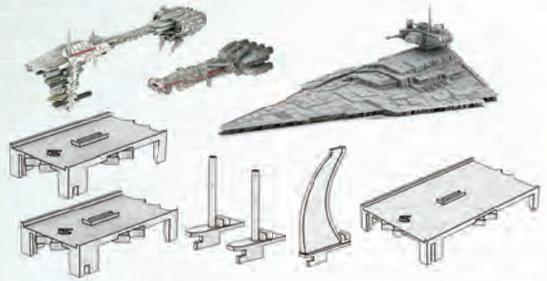


ESCALA DE NAVES Y ESCUADRONES

Las miniaturas de naves de **Star Wars: Armada** siguen una escala relativa en vez de una escala real. Esta decisión de diseño posibilita que las queridas y emblemáticas naves del universo de **Star Wars** puedan representarse como elementos de juego factibles que sigan mostrando las diferencias de tamaño que hay entre las distintas naves.

Las miniaturas de cazas son del tamaño más pequeño posible capaz de conservar sus siluetas y detalles característicos.

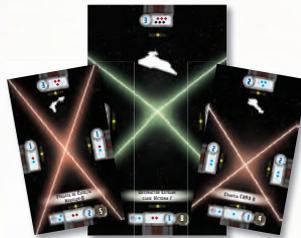
CONTENIDO



3 naves (3 miniaturas de nave, 3 peanas de plástico, 2 soportes de plástico, 1 pedestal de plástico)



10 escuadrones (30 miniaturas de caza, 10 peanas de plástico, 10 clavijas de soporte de plástico, 10 conectores triples de plástico)



3 indicadores de Nave



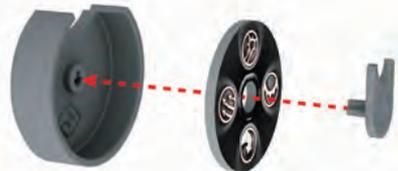
10 diales de Escuadrón (4 Alas-X, 6 Cazas TIE)



9 dados de ataque (3 azules, 3 rojos, 3 negros)



10 indicadores de activación



6 selectores de Orden (6 bases protectoras de plástico, 6 ruedas de cartón, 6 cierres centrales de plástico)



3 selectores de velocidad (3 ruedas de cartón, 3 cubiertas de cartón, 3 parejas de conectores de plástico)



1 guía de referencia



6 cartas de Nave



4 cartas de Escuadrón



12 cartas de Objetivo



4 cartas de Referencia



52 cartas de Daño



18 cartas de Mejora



1 ficha de iniciativa



6 fichas de Obstáculo (3 Campos de asteroides, 2 Desechos espaciales, 1 Estación)



4 delimitadores de zona inicial



13 fichas de Defensa



12 medidores de Escudos con 12 conectores de plástico



12 fichas de Orden (3 de cada tipo)



10 fichas de Victoria (cara frontal Rebelde y cara posterior Imperial)



1 trazador de rumbo (5 discos numerados, 5 secciones de plástico; ver instrucciones de montaje en la página 4)



1 regla de alcance (de doble cara)



6 fichas de ronda



7 fichas de Objetivo



6 fichas de identificación de nave



3 fichas grandes de identificación de nave



2 fichas grandes de identificación de nave insignia (cara frontal Rebelde y cara posterior Imperial)



4 fichas de identificación de nave insignia



20 fichas de identificación de escuadrón

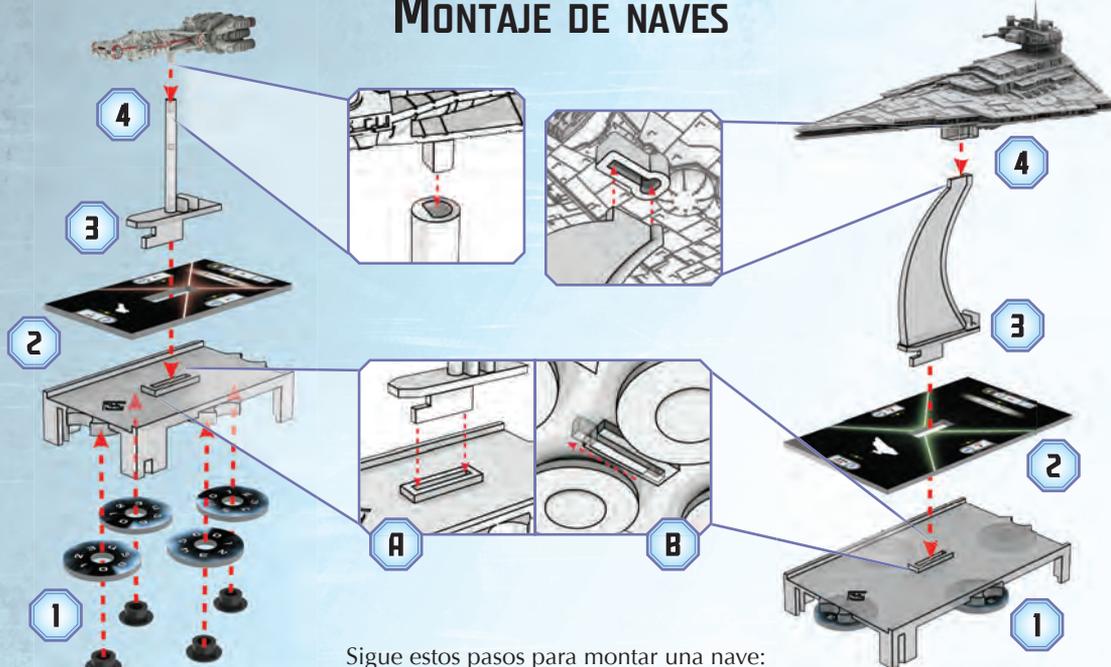
EN TU PRIMERA PARTIDA

Se recomienda a los jugadores que su primera partida de *Star Wars: Armada* consista en jugar el escenario introductorio. Este escenario está diseñado para que los jugadores novatos puedan preparar y jugar con rapidez una partida empleando únicamente los componentes y reglas esenciales.

Antes de empezar a jugar el escenario introductorio, los jugadores deben conocer las reglas básicas explicadas en las páginas 5-18 de este cuaderno. Para jugar el escenario introductorio hay que preparar la partida siguiendo las instrucciones "Preparación del escenario introductorio" de la página 5.

Cuando los jugadores se hayan familiarizado con los conceptos de juego de *Star Wars: Armada*, estarán preparados para crear sus propias flotas y aplicar los conceptos de juego adicionales explicados en la sección "Reglas avanzadas", que empieza en la página 19.

MONTAJE DE NAVES



Sigue estos pasos para montar una nave:

1. Utilizando para ello los conectores de plástico, inserta los medidores de Escudos en la base de la peana con la cara numerada orientada hacia arriba, tal como se muestra en la ilustración.
2. Coloca el indicador de Nave sobre la peana de manera que el icono de la silueta de nave quede encima del logotipo de FFG, que indica la parte frontal de la peana.
3. Inserta el soporte o pedestal en la ranura del centro de la peana (A) y deslízalo hacia adelante (B) hasta que quede encajado por debajo de la peana.
4. Inserta el soporte o pedestal en la clavija que hay en la parte inferior de la nave que se corresponde con el icono de la silueta que hay en el indicador de Nave.

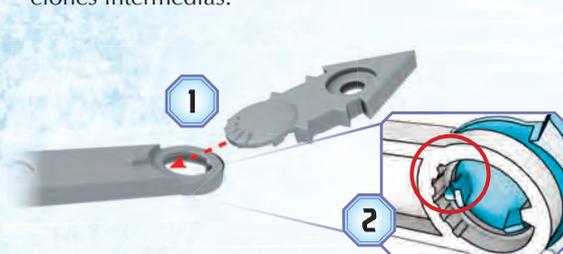
MONTAJE DEL TRAZADOR DE RUMBO

Sigue estos pasos para montar el trazador de rumbo:



Trazador de rumbo montado

1. Alinea los tres dientes de la sección con forma de punta de flecha con el orificio de una de las secciones intermedias.
2. Inserta el diente central (el más cercano al extremo de la sección) en el orificio, de manera que descanse suavemente en su ranura central.
3. Presiona hacia abajo para introducir los dos dientes restantes en el orificio.



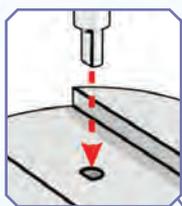
4. Repite los pasos 1 a 3 para montar las secciones restantes del trazador de rumbo. Luego introduce los discos numerados en los agujeros de cada sección siguiendo el orden numérico de "0" a "4".



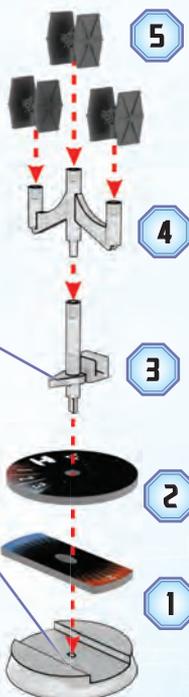
MONTAJE DE ESCUADRONES

Sigue estos pasos para montar un escuadrón:

1. Inserta un indicador de activación en la ranura de la peana.
2. Coloca el dial de Escuadrón sobre la peana.
3. Inserta una clavija de soporte en el orificio del centro de la peana, pasándola a través del dial de Escuadrón y el indicador de activación.



4. Introduce un conector triple en el otro extremo de la clavija de soporte.
5. Inserta en el conector triple 3 cazas del tipo indicado en el dial de Escuadrón.



la zona de juego: Corbeta CR90 A, Fragata de Escolta Nebulon-B y Escuadrón de Alas-X. El jugador Imperial hace lo mismo con las siguientes cartas: Destructor Estelar clase *Victoria II* y Escuadrón de Cazas TIE.

5. **Montar las naves y los escuadrones:** Cada jugador coge los indicadores de Nave que coinciden con sus cartas de Nave y monta sus naves tal como se indica en el diagrama "Montaje de naves" de la página 4. A continuación, cada jugador monta sus escuadrones siguiendo las instrucciones del diagrama "Montaje de escuadrones".

6. **Preparar las naves:** Se coloca 1 selector de velocidad situado en "2" al lado de cada carta de Nave utilizada en la partida. Luego, los 4 medidores de Escudos de cada nave se sitúan en sus valores máximos, indicados en su correspondiente carta de Nave. A continuación, coloca 1 selector de Orden al lado de la carta de Nave de la Corbeta CR90 A, 2 selectores de Orden al lado de la carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B y 3 selectores de Orden al lado de la carta de Nave del Destructor Estelar clase *Victoria II*.



Selector de velocidad



Carta de Nave del clase *Victoria II*

Indicador de Nave y medidor de Escudos del clase *Victoria II*

PREPARACIÓN DEL ESCENARIO INTRODUCTORIO

1. **Definir la zona de juego:** Sobre una superficie lisa y estable, como por ejemplo una mesa, delimita una zona de juego que mida 90x90 centímetros. Utiliza los delimitadores de zona inicial para señalar sus esquinas. Los jugadores se sentarán en lados opuestos de la zona de juego.
2. **Elegir facción:** Cada jugador escoge con qué facción va a jugar, ya sean los Rebeldes o los Imperiales. Si ambos jugadores desean jugar con la misma facción, éstas se asignan al azar.
3. **Asignar la ficha de iniciativa:** El jugador Rebelde tiene la iniciativa, así que coloca la ficha de iniciativa cerca de su lado de la zona de juego con la cara azul boca arriba mostrando el icono .
4. **Preparar las cartas de Nave y de Escuadrón:** El jugador Rebelde coge las siguientes cartas de Nave y de Escuadrón y las coloca cerca de su lado de

NAVES Y ESCUADRONES

A lo largo de este cuaderno, el término "nave" se refiere a una nave montada con todos sus elementos (miniatura de nave, soporte o pedestal de plástico, peana e indicador de Nave). El término "escuadrón" se refiere a un escuadrón de cazas montado con todos sus elementos (miniaturas de cazas, conector triple, clavija de soporte, peana, indicador de activación y dial de Escuadrón).

Las naves y escuadrones están bajo el control de un jugador concreto; por lo tanto, cuando una nave o escuadrón debe mover, descartar fichas, tirar dados, etc., el jugador que controla esa nave o escuadrón es quien resuelve dichas acciones en su nombre.

7. **Preparar los escuadrones:** Sitúa cada dial de Escuadrón en su máximo valor posible y coloca cada indicador de activación mostrando el lado azul.
8. **Asignar las fichas de Defensa:** Coloca al lado de cada carta de Nave tantas fichas de Defensa como se indique en la carta.



Carta de Nave de clase Victoria II

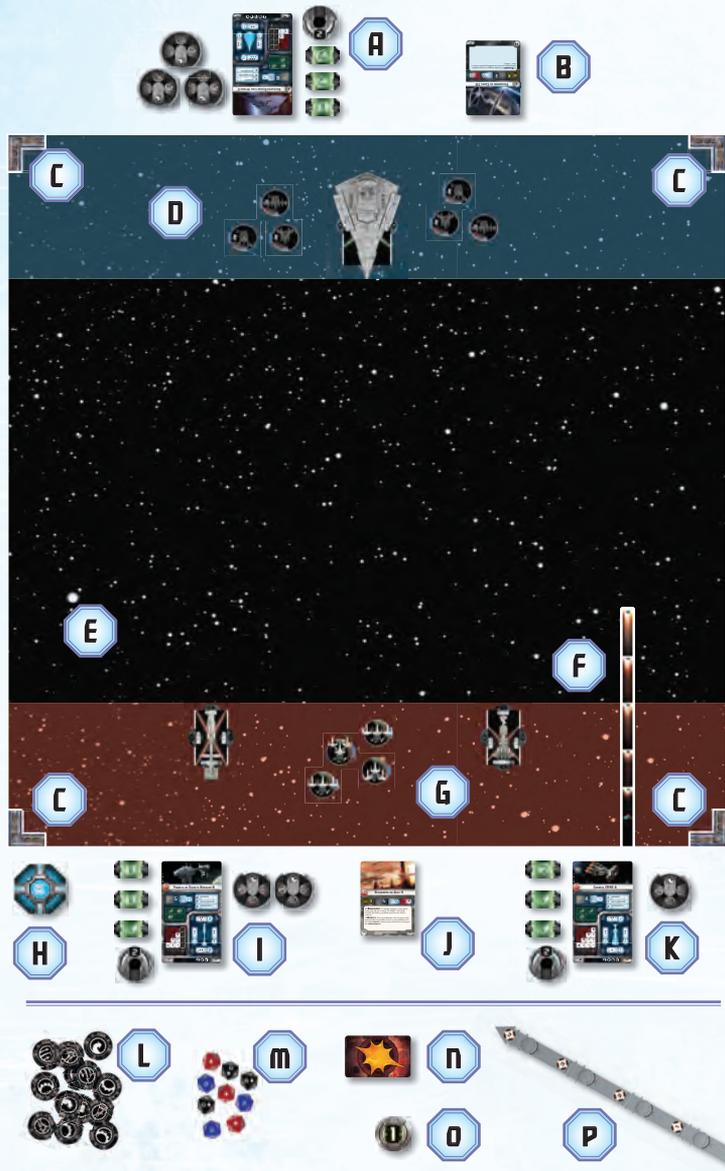


Fichas de Defensa del clase Victoria II

9. **Desplegar las naves y los escuadrones:** Cada jugador coloca en la zona de juego todas sus naves y escuadrones, intentando reproducir con la mayor exactitud posible las posiciones indicadas en el diagrama de preparación del escenario introductorio, utilizando la regla de alcance como guía para la colocación.
10. **Preparar la reserva de componentes comunes:** La regla de alcance, los dados y el indicador de ronda con el número "1" se colocan cerca de la zona de juego. Las cartas de Daño se barajan y se colocan boca abajo formando un mazo cerca de la zona de juego.
11. **Crear el Suministro:** Coloca las fichas de Orden junto a la zona de juego.

PREPARACIÓN DEL ESCENARIO INTRODUCTORIO

- A. Carta de Nave del Destructor Estelar clase Victoria II con su selector de velocidad, selectores de Orden y fichas de Defensa
- B. Carta del Escuadrón de Cazas TIE
- C. Delimitadores de zona inicial
- D. Zona de despliegue Imperial
- E. Zona de juego
- F. Regla de alcance (con el lado de distancia boca arriba)
- G. Zona de despliegue Rebelde
- H. Ficha de iniciativa
- I. Carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B con su selector de velocidad, selectores de Orden y fichas de Defensa
- J. Carta del Escuadrón de Alas-X
- K. Carta de Nave de la Corbeta CR90 A con su selector de velocidad, selector de Orden y fichas de Defensa
- L. Fichas de Orden
- M. Dados
- N. Mazo de Daño
- O. Ficha de ronda
- P. Trazador de rumbo



OBJETIVO DEL JUEGO

Star Wars: Armada es un juego competitivo en el que cada jugador controla una flota compuesta por naves y escuadrones. Cada jugador dirige, ataca y maniobra con sus naves y escuadrones con la intención de dañar y destruir las que componen la flota de su adversario. El objetivo es dañar la flota enemiga como sea posible antes del final de la sexta ronda. La partida termina de inmediato si todas las naves de un jugador resultan destruidas.

CÓMO JUGAR

Las partidas de **Star Wars: Armada** tienen una duración de seis rondas. Cada ronda consta de las siguientes fases:

1. **Fase de Mando:** Cada jugador asigna selectores de Orden a cada una de sus naves.
2. **Fase de Naves:** Los jugadores se van alternando en atacar y mover con cada una de sus naves.
3. **Fase de Escuadrones:** Los jugadores se van alternando en atacar o mover con sus escuadrones.
4. **Fase de Estado:** Los jugadores preparan todas sus fichas de Defensa y le dan la vuelta a la ficha de iniciativa.

Al final de la fase de Estado, el jugador en posesión de la ficha de iniciativa coloca al lado de la zona de juego la ficha de ronda con el número inmediatamente superior. Acto seguido da comienzo la siguiente ronda. Los jugadores prosiguen la partida hasta que todas las naves de una flota resultan destruidas o finaliza la sexta ronda.

FASE 1: FASE DE MANDO

Durante esta fase, los jugadores usan sus selectores de Orden para elegir en secreto y de forma simultánea órdenes para cada una de sus naves. Cuando se muestran, cada orden revelada proporciona a esa nave un potente efecto beneficioso.

Para elegir una orden, gira la rueda del selector de Orden hasta que la orden deseada quede enmarcada por la muesca en el cierre central del selector. Luego coloca el selector de Orden **boca abajo** junto a la carta de Nave que le corresponde, poniéndolo **debajo** de cualesquiera otros selectores de Orden que ya están asignados a esa nave.

Puesto que los selectores de Orden se colocan boca abajo, cada jugador puede planificar su estrategia en secreto y mantener sus órdenes ocultas a los ojos de su adversario. Los efectos de cada orden se describen brevemente en el recuadro lateral "Órdenes" de la página 8.



Valor de Mando

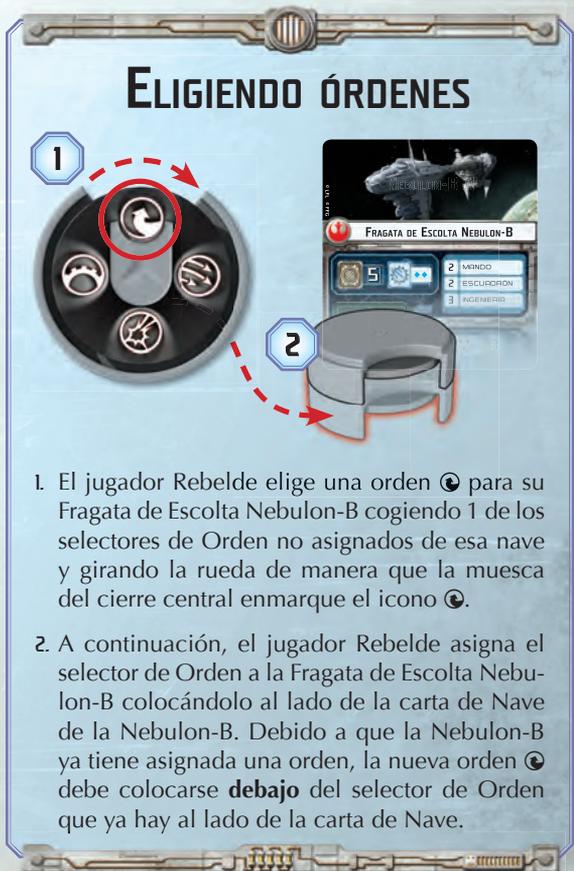
Carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B

Durante la primera fase de Mando, los jugadores deben asignar a sus naves tantos selectores de Orden como el valor de Mando indicado en la carta de Nave. El jugador Rebelde debe elegir una orden para su CR90 y dos órdenes para su Nebulon-B. El jugador Imperial debe elegir tres órdenes para su Destructor Estelar clase Victoria II.

Durante la fase de Mando de cada ronda posterior, los jugadores eligen solamente una orden para cada una de sus naves, ya que durante la fase de Naves cada nave solamente le da la vuelta a 1 selector de Orden. Puesto que las órdenes recién elegidas se colocan debajo de órdenes ya asignadas previamente, los jugadores suelen tener que planificar por anticipado.

Cuando ambos jugadores han terminado de elegir órdenes para sus naves, se procede con la fase de Naves.

ELIGIENDO ÓRDENES



1. El jugador Rebelde elige una orden  para su Fragata de Escolta Nebulon-B cogiendo 1 de los selectores de Orden no asignados de esa nave y girando la rueda de manera que la muesca del cierre central enmarque el icono .
2. A continuación, el jugador Rebelde asigna el selector de Orden a la Fragata de Escolta Nebulon-B colocándolo al lado de la carta de Nave de la Nebulon-B. Debido a que la Nebulon-B ya tiene asignada una orden, la nueva orden  debe colocarse **debajo** del selector de Orden que ya hay al lado de la carta de Nave.

ÓRDENES

Las órdenes ofrecen a las naves una serie muy variada de beneficios. A continuación presentamos un breve resumen de su función:

 **Maniobrar:** Modificar la velocidad y aumentar la maniobrabilidad.

 **Escuadrón:** Ordenar a los escuadrones cercanos que muevan y ataquen antes de lo habitual.

 **Reparar:** Recuperar Escudos y eliminar daños en el casco.

 **Fuego concentrado:** Incrementar la potencia de un ataque.

Cada orden se explica con más detalle en páginas posteriores de este cuaderno.

Durante la primera ronda del escenario introductorio, es probable que los jugadores no estén lo suficientemente familiarizados con el juego como para saber qué órdenes elegir. Si éste es el caso, pueden usar las órdenes que sugerimos a continuación asignándolas en el orden presentado, de manera que la última orden listada para cada nave sea la que esté en el fondo de su pila de selectores de Orden.

- **Corbeta CR90:** Reparar ①
- **Nebulon-B:** Maniobrar ②, Escuadrón ③
- **Clase Victoria II:** Reparar ①, Maniobrar ②, Fuego concentrado ③

FASE 2: FASE DE NAVES

Durante esta fase, los jugadores se van alternando en activar sus naves.

La fase comienza con el jugador que tenga la iniciativa, quien elige 1 de sus naves y la activa llevando a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Revelar selector de Orden
2. Atacar
3. Ejecutar maniobra

Después de que la nave complete su activación, el selector revelado se coloca **boca arriba sobre la carta de Nave correspondiente**; el selector de Orden colocado boca arriba sobre la carta de Nave indica que esa nave se ha activado en esta ronda. A continuación, el jugador adversario activa 1 de sus naves no activadas. Si a un jugador no le queda ninguna nave por activar, debe dejar pasar su turno. Este proceso se repite hasta que ambos jugadores han activado todas sus naves.

REVELAR SELECTOR DE ORDEN

Durante este paso, el jugador da la vuelta al selector de Orden situado en la parte superior de la pila de selectores de Orden de la nave elegida y lo coloca

boca arriba al lado de la miniatura. Si el jugador desea resolver en esta ronda el efecto completo de la orden revelada, puede hacerlo gastando el selector en el momento adecuado. Si prefiere reservar el efecto de esa orden para una ronda posterior, gasta de inmediato el selector (colocándolo boca arriba encima de su carta de Nave) y coloca la ficha de Orden correspondiente junto a la nave.

Las fichas de Orden conceden una gran flexibilidad a los jugadores, ya que les permiten emplear en rondas posteriores las órdenes que han elegido. Sin embargo, cuando se gastan, las fichas de Orden producen un efecto menor que el de los selectores de Orden.

ATACAR

Durante este paso, la nave puede efectuar hasta dos ataques. Un ataque procede de una **SECCIÓN DE CASCO** y el objetivo debe estar situado dentro del **ARCO DE FUEGO** de esa sección de casco (ver “Arcos de fuego y secciones de casco” en la página 9).

El objetivo del ataque puede ser **una** sección de casco de una nave enemiga o uno o más escuadrones enemigos. Después el atacante tira dados de ataque en un intento por dañar el objetivo enemigo. Los pasos a realizar cuando se efectúa un ataque se detallan en la página 13.

Después de que una nave efectúe su primer ataque, puede efectuar un segundo ataque, pero el segundo ataque debe proceder de una **sección de casco diferente**.

Durante la primera ronda del escenario introductorio, los jugadores pueden saltarse el paso “Atacar” porque sus naves y escuadrones estarán más allá del alcance de ataque.

EJECUTAR MANIOBRA

Durante este paso, la nave debe ejecutar una maniobra; el jugador utiliza el trazador de rumbo para determinar un punto concreto al que la nave se desplazará. La distancia a la que se mueve la nave se corresponde con la **VELOCIDAD** de su movimiento en ese momento, que está indicada en su selector de velocidad.

Para ejecutar una maniobra con una nave, el jugador lleva a cabo los siguientes pasos en el orden indicado:

1. Fijar el rumbo
2. Mover la nave

Fijar el rumbo

En primer lugar, el jugador endereza el trazador de rumbo para que todas sus secciones formen una línea recta. A continuación puede desplazar varias posiciones hacia la izquierda o hacia la derecha los puntos articulados del trazador de rumbo para cambiar la posición y orientación final de su nave. La **TABLA DE VELOCIDADES** en la carta de Nave indica en cuantas posiciones se puede desplazar cada punto articulado a partir de la posición central (ver “Ejemplo de fijar el rumbo” a la derecha). Cada columna de la tabla de velocidades se

ARCOS DE DISPARO Y SECCIONES DE CASCO

1

Arco de fuego frontal

Arco de fuego izquierdo

Arco de fuego derecho



Arco de fuego trasero

1. Cada nave tiene cuatro arcos de fuego. Cada arco consiste en la zona comprendida entre sus **LÍNEAS DE ARCO DE FUEGO**, que están indicadas en el indicador de Nave.

Sección de casco frontal

2

Sección de casco izquierda

Sección de casco derecha

Sección de casco trasera



2. Cada nave tiene también cuatro **SECCIONES DE CASCO**. En el indicador de Nave, cada sección de casco comprende el espacio situado entre dos líneas de arco de fuego.

corresponde con el número de velocidad en la parte inferior de la columna.

Cada columna muestra la cantidad de posiciones que se puede desplazar cada punto articulado cuando la nave se mueve a esa velocidad. Cada fila se corresponde con uno de los puntos articulados del trazador de rumbo; la fila directamente encima del número de velocidad se corresponde con el primer punto articulado, la segunda fila se corresponde con el segundo punto articulado, etc. Un "I" significa que el punto articulado se puede desplazar una posición en cualquier dirección, mientras que un "II" significa que se puede desplazar dos posiciones y un "-" significa que debe permanecer enderezado.

Al jugador se le permite colocar el trazador de rumbo en la zona de juego para estimar posibles posiciones para su nave antes de llevar a cabo el movimiento.

EJEMPLO DE FIJAR EL RUMBO



Selector de velocidad de la Fragata de Escolta Nebulon-B

1. El selector de velocidad de la Fragata de Escolta Nebulon-B está fijado en "3", que se corresponde con la columna "3" de la tabla de velocidades de la nave.



Trazador de rumbo

2. La primera fila muestra un "-", así que el primer punto articulado debe permanecer enderezado.



3. El segundo punto articulado se puede desplazar una sola posición. El jugador Rebelde lo desplaza una posición hacia la derecha.

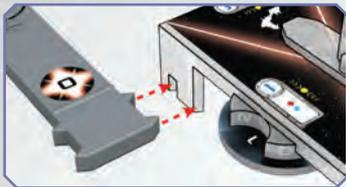


4. El tercer punto articulado se puede desplazar un máximo de dos posiciones. El jugador Rebelde lo desplaza dos posiciones hacia la izquierda.

Mover la nave

El jugador coloca el trazador de rumbo a un lado de su nave, de manera que las guías de plástico del extremo plano del trazador de rumbo encajen en las muescas del lateral de la peana de la nave. Si se ha insertado correctamente, la parte frontal de la nave debería quedar paralela a la línea que sobresale por encima de las guías.

El jugador presiona el trazador de rumbo contra la mesa y, sin mover el trazador, coge la nave. Luego coloca la nave en el punto articulado anterior a la sección con el disco numerado que coincide con la velocidad actual de la nave. Las muescas en la peana de la nave pasan deslizándose por encima de las guías de plástico de ese punto articulado.



Colocación del trazador de rumbo

Las posiciones inicial y final de la nave deben estar en el mismo lado del trazador de rumbo. Además, el trazador de rumbo no se puede colocar de manera que la nave quede superpuesta con el trazador al colocarla en su posición final. En caso de que la nave quede superpuesta, antes de empezar a mover la nave el trazador se debe colocar en el lado opuesto de la peana de la nave.

Algunas veces el movimiento de una nave provoca que se solape con un escuadrón u otra nave. Si se produce esta situación, consulta "Solapamiento" en la página 17.

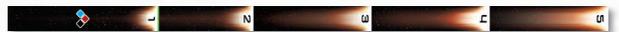
FASE 3: FASE DE ESCUADRONES

Después de que todas las naves hayan sido activadas, los jugadores resuelven la fase de Escuadrones. Durante esta fase, los jugadores activan cualquier escuadrón que no hubiera sido activado por una orden durante la fase anterior. Cada escuadrón que se activa durante la fase de Escuadrones puede moverse o atacar, pero no ambas cosas.

La fase de Escuadrones comienza con el jugador que tenga la iniciativa, quien elige 1 de sus escuadrones no activados y lo activa. Después de que ese escuadrón complete su activación, el jugador debe activar un segundo escuadrón que aún no haya sido activado, si es posible. A continuación su adversario activa 2 de sus propios escuadrones del mismo modo. Este proceso se repite hasta que todos los escuadrones han sido activados.

MOVIMIENTO DE ESCUADRONES

Para mover un escuadrón, el jugador coloca la regla de alcance sobre la mesa con el lado de distancia boca arriba, de manera que el extremo de distancia 1 de la regla esté en contacto con cualquier parte de la peana del escuadrón. A continuación coge el escuadrón y lo coloca en cualquier punto a lo largo de la regla de alcance. Al colocar el escuadrón, ninguna parte de su peana puede quedar más allá del segmento de distancia que coincide con su velocidad.

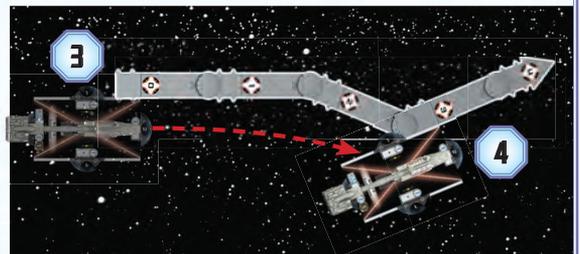
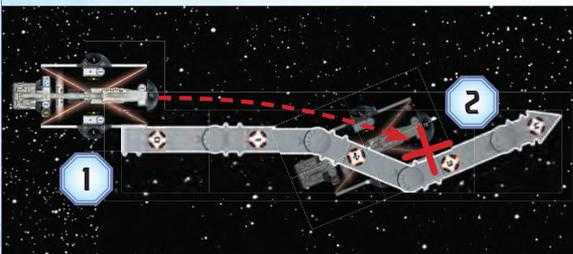


Regla de alcance (lado de distancia)

Un escuadrón no se puede colocar de manera que alguna parte de su peana quede solapada con otro escuadrón o nave.

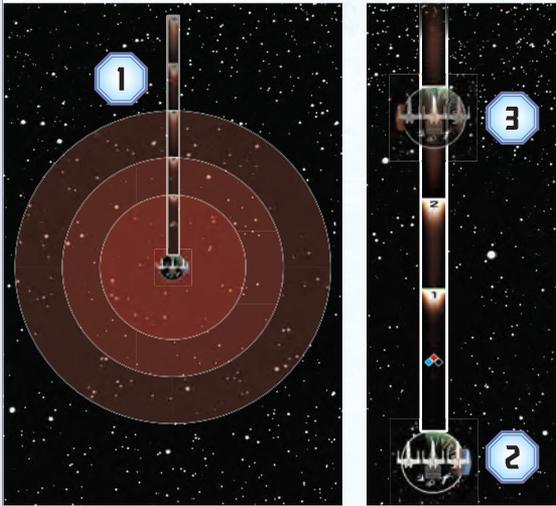
EJEMPLO DE MOVIMIENTO DE NAVE

Utilizando el rumbo mostrado en el "Ejemplo de fijar el rumbo", el jugador Rebelde mueve su Fragata de Escolta Nebulon-B.



1. El jugador Rebelde coloca el extremo inicial del trazador de rumbo en el lado derecho de la nave.
2. El jugador Rebelde observa que si mueve la nave al punto articulado anterior a la sección de velocidad "3", al ocupar esa posición la nave quedará superpuesta con el trazador de rumbo. Por lo tanto, debe colocar el trazador de rumbo en el lado opuesto de la nave.
3. El jugador Rebelde coloca el extremo inicial del trazador de rumbo en el lado izquierdo de la nave.
4. El jugador Rebelde presiona hacia abajo el trazador de rumbo y mueve la nave al punto articulado anterior a la sección de velocidad "3". Luego mueve la nave a su posición final, donde no se superpone con el trazador de rumbo.

MOVIMIENTO DE ESCUADRÓN



El jugador Rebelde activa 1 escuadrón de Alas-X y coloca cara arriba el lado de distancia de la regla de alcance.



Carta de Escuadrón de Alas-X

1. El escuadrón de Alas-X tiene una velocidad de "3", por lo que puede moverse hasta cualquier punto situado dentro de las distancias 1-3, en cualquier dirección.
2. El jugador Rebelde decide a dónde moverá el escuadrón de Alas-X y coloca el extremo de distancia 1 de la regla en contacto con la penna del escuadrón.
3. El jugador Rebelde coge el escuadrón de Alas-X y lo coloca al extremo del segmento de distancia 3. Luego retira la regla de alcance de la zona de juego.

- Un escuadrón enfrentado no se puede mover.
- Cuando un escuadrón enfrentado ataca, debe atacar a un escuadrón en vez de a una nave.

Los enfrentamientos juegan un papel importante en la estrategia. Los jugadores pueden emplear sus escuadrones como barrera con la que proteger sus naves, o moverlos agresivamente para inmovilizar a grupos de escuadrones enemigos.

SEÑALANDO LA ACTIVACIÓN DE ESCUADRONES

Cuando un jugador activa un escuadrón, empuja su indicador de activación hacia el lado opuesto, mostrando un icono y color diferentes. Los jugadores saben si sus escuadrones han sido activados comparando el icono y color mostrados en el indicador con el icono y color mostrados en la ficha de iniciativa. Si los iconos y colores coinciden, ese escuadrón no se ha activado aún.



Indicador de activación

FASE 4: FASE DE ESTADO

Durante esta fase, los jugadores preparan sus fichas de Defensa agotadas dándoles la vuelta para que muestren su cara preparada (las fichas de Defensa se explican con más detalle más adelante). Luego el jugador que tenga la iniciativa le da la vuelta a la ficha de iniciativa. El icono y color mostrados ahora por la ficha de iniciativa son el icono y el color de los escuadrones no activados durante la siguiente ronda.

Al final de esta fase, el jugador con la iniciativa coloca la ficha de ronda con el número inmediatamente superior al lado de la zona de juego; el número mostrado en esa ficha indica el número de ronda para la siguiente ronda. Los jugadores comienzan entonces una nueva ronda empezando por la fase de Mando. Los jugadores seguirán jugando rondas hasta que la partida termine.

ATAQUES DE ESCUADRONES

Un escuadrón puede atacar a un escuadrón enemigo o a una sección de casco de una nave enemiga. Los escuadrones tienen un arco de disparo de 360 grados; un escuadrón puede atacar a cualquier blanco que tenga a distancia 1. Los ataques de escuadrones se explican en la sección "Atacando" en la página 13.

ENFRENTAMIENTOS

Cuando un escuadrón está a distancia 1 de un escuadrón enemigo, esos escuadrones están **ENFRENTADOS**. Un escuadrón enfrentado debe seguir las siguientes reglas:

GANANDO LA PARTIDA

La partida termina de inmediato cuando todas las **naves** de un jugador han sido destruidas. Dicho jugador queda eliminado y su adversario gana la partida.

Si ningún jugador ha resultado eliminado tras jugar seis rondas, la partida termina y el jugador con la mayor puntuación es declarado ganador. La puntuación de un jugador equivale al coste total de cada nave y escuadrón enemigos destruidos; el coste de cada nave y escuadrón está indicado en la esquina inferior derecha de su carta.

REGLAS ADICIONALES

Esta sección explica todas las demás reglas necesarias para jugar el escenario introductorio.

ÓRDENES

Las órdenes aumentan la eficacia de una nave, otorgándole capacidades adicionales. El efecto de cada orden depende de si el jugador gasta 1 selector de Orden o 1 ficha de Orden. A continuación se describen los efectos de cada orden.

MANIOBRAR

Cuando una nave está fijando el rumbo para su movimiento, puede gastar su selector de Orden  para incrementar o reducir su velocidad en 1. Así es como las naves modifican su velocidad principalmente. Además, se puede desplazar un punto articulado en una posición más de lo que la tabla de velocidades le permite normalmente. La velocidad mínima para todas las naves es "0", y la velocidad máxima es la indicada en la tabla de velocidades.

Una nave con 1 ficha de Orden  puede gastarla cuando está fijando el rumbo de su movimiento para incrementar o reducir su velocidad en 1.

ESCUADRÓN

Tras revelar esta orden en un selector de Orden , la nave puede gastarlo para activar a tantos escuadrones aliados como su valor de Escuadrón. Sólo puede activar escuadrones que tenga a alcance corto-medio (consulta la imagen de la sección "Apuntando" en la página 13). Cada escuadrón activado de esta forma puede atacar y mover en cualquier orden. La nave elige y activa los escuadrones de uno en uno.



Carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B

Una nave con 1 ficha de Orden  puede gastarla tras revelar su selector de Orden para activar 1 escuadrón siguiendo las reglas anteriores.

REPARAR

Tras revelar esta orden en un selector de Orden , la nave puede gastarlo para recibir tantos puntos de ingeniería como su valor de Ingeniería. Estos puntos se pueden gastar en cualquier cantidad y combinación para generar los efectos descritos a continuación.



Carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B

- **1 punto:** Transfiere 1 de Escudos de una sección de casco de la nave a otra de sus secciones de casco (sin exceder el valor máximo de escudos de la sección de casco).
- **2 puntos:** Recupera 1 de Escudos en cualquier sección de casco de la nave.
- **3 puntos:** Descarta 1 carta de Daño cualquiera que la nave tenga asignada boca arriba o boca abajo.

Una nave con 1 ficha de Orden  puede gastarla tras revelar su selector de Orden. La nave recibe tantos puntos de ingeniería como la mitad de su valor de Ingeniería, redondeando hacia arriba, que puede gastar en los efectos explicados anteriormente.

FUEGO CONCENTRADO

Después de que una nave haga una tirada de dados durante un ataque, puede gastar su selector de Orden  para tirar 1 dado de ataque adicional. Ese dado debe ser de un color que ya esté presente en la tirada de dados.

Una nave con 1 ficha de Orden  puede gastarla tras hacer una tirada de dados durante un ataque para volver a tirar 1 dado de ataque.

FICHAS DE ORDEN

Cuando un jugador revela el selector de Orden de una nave, puede gastarlo para colocar la correspondiente ficha de Orden al lado de esa nave. Una nave puede tener asignadas tantas fichas de Orden como su valor de Mando, y una nave no puede tener asignada más de 1 ficha de Orden del mismo tipo.



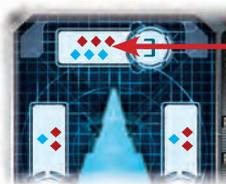
Ficha de Orden

ATAACANDO

Las reglas a continuación explican cómo una nave efectúa un ataque contra una nave enemiga. Los escuadrones utilizan muchas de las mismas reglas que las naves cuando atacan y se defienden; las pocas excepciones se explican en las secciones “Ataques de escuadrones” y “Defensa de escuadrones”.

Para efectuar un ataque, el jugador elige primero la sección de casco de su nave de la que procederá el ataque. Luego declara la sección de casco atacada de la nave que desea atacar. La sección de casco atacada debe estar situada dentro del arco de fuego y el **ALCANCE DE ATAQUE** (ver “Apuntando” más adelante).

Tras declarar la sección de casco atacada, el atacante determina sus dados de ataque. Estos dados se indican en la sección de casco atacante.



Dados de ataque

Carta de Nave del clase Victoria II

A continuación, el atacante tira sus dados de ataque. Por cada icono de precisión (⚔) obtenido, puede elegir 1 de las fichas de Defensa del defensor; la ficha elegida no se puede gastar durante este ataque. Luego el defensor puede gastar fichas de Defensa, que le permiten anular los daños de diversas formas (ver “Fichas de Defensa” en la página 14).

Por último, el defensor sufre tantos daños como el número de iconos de impacto (★) e impacto crítico (⚡) que no hayan sido anulados (ver “Daño en naves” en la página 15).

APUNTANDO

La sección de casco atacada debe encontrarse dentro del arco de fuego de la sección de casco atacante (ver “Arcos de fuego y secciones de casco” en la página 9).

Además, la sección de casco atacada debe estar situada a alcance de ataque. El atacante utiliza el lado de alcance de la regla de alcance para determinar el alcance de la sección de casco elegida (ver “Midiendo el arco de fuego y el alcance” en la página 14). Cada segmento de alcance de la regla indica los colores de los dados de ataque que puede tirar.



Por ejemplo, una nave a alcance largo solamente puede tirar sus dados de ataque rojos. Si la sección de casco atacante no tiene ningún dado rojo, no puede efectuar ese ataque.

ATAQUES DE ESCUADRONES

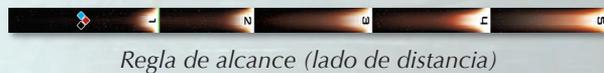
Los escuadrones no tienen secciones de casco y por lo tanto no necesitan declarar una sección de casco atacante.

Los dados de ataque que utiliza un escuadrón cuando ataca a una nave están indicados en su carta de Escuadrón.



Dados de ataque de la carta de Escuadrón de Alas-X

Cuando un escuadrón efectúa un ataque, puede declarar como objetivo a una nave enemiga que tenga a distancia 1 **usando el lado de distancia de la regla de alcance**. Los escuadrones pueden usar todos los colores de dado a distancia 1, pero se ignoran todos los iconos ⚡ obtenidos en su ataque.



DADOS DE ATAQUE

Hay dados de ataque de tres colores diferentes: rojo, azul y negro. Cada sección de casco de una nave indica diferentes combinaciones de dados de ataque.

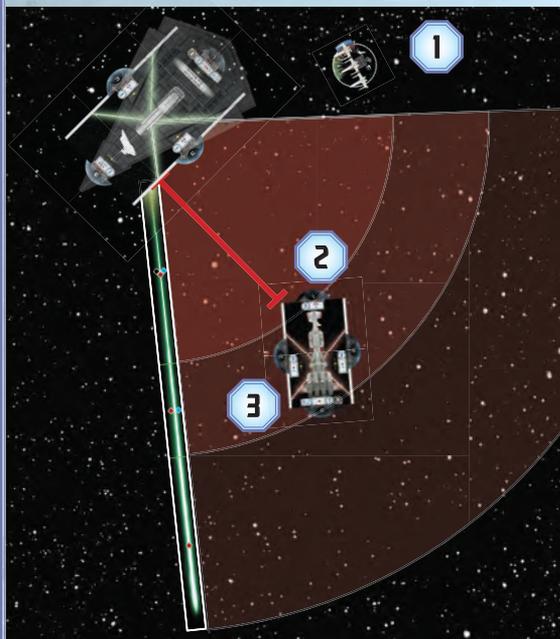
Los colores de los dados de ataque tienen dos funciones:

1. Cuando se está atacando a una nave situada a cierta distancia, algunos colores de dados no se pueden tirar para ese ataque (ver “Apuntando” más arriba).
2. Cada color tiene una distribución diferente de iconos.

En estos dados aparecen tres iconos:

- ⚔ **Precisión:** Por cada icono ⚔ obtenido, el atacante elige 1 de las fichas de Defensa del defensor. La ficha elegida no se puede gastar durante este ataque.
- ★ **Impacto:** Por cada icono ★ obtenido, el defensor sufre 1 de daño.
- ⚡ **Impacto crítico:** Por cada icono ⚡ obtenido, **si tanto el atacante como el defensor son naves**, el defensor sufre 1 de daño y la primera carta de Daño que recibe se le asigna boca arriba.

MIDIENDO EL ARCO DE FUEGO Y EL ALCANCE



1. El Ala-X está dentro de alcance corto, pero fuera del arco de fuego izquierdo del clase *Victoria II*.
2. La sección de casco frontal de la Corbeta CR90 A está dentro de alcance corto y dentro del arco de fuego izquierdo del clase *Victoria II*.
3. La sección de casco izquierda de la Corbeta CR90 A está dentro de alcance medio y dentro del arco de fuego izquierdo del clase *Victoria II*.

FICHAS DE DEFENSA

Cada nave dispone de cierta cantidad de fichas de Defensa que puede usar cuando se está defendiendo de un ataque para mitigar los daños sufridos.

Después de la tirada de dados de ataque y de que el atacante haya gastado sus iconos de precisión (♣), el defensor puede gastar 1 o más de sus fichas de Defensa tal como se explica a continuación:

- Redirigir:** El defensor elige una de sus secciones de casco adyacentes a la sección de casco atacada. Cuando el defensor sufre daños, puede asignar cualquier cantidad de daño a los Escudos restantes de la sección de casco elegida antes de tener que asignar el daño restante a la sección de casco atacada.
- Evasión:** Si el ataque se efectúa a alcance largo, el defensor elige y anula 1 dado de ataque. A alcance medio, el defensor elige y hace volver a tirar 1 dado de ataque. A alcance corto y a distancia 1, esta ficha no tiene ningún efecto.
- Reforzar:** Tras contabilizar la cantidad total de daño, el defensor reduce ese total a la mitad, redondeando hacia arriba.
- Dispersar:** El defensor anula todos los dados de ataque.

Cuando el defensor gasta 1 ficha de Defensa preparada, le da la vuelta para que muestre su lado agotado. Cuando gasta 1 ficha de Defensa agotada, descarta esa ficha devolviéndola al Suministro. Todas las fichas de Defensa agotadas se preparan durante la fase de Estado.



Ficha de Defensa
(preparada)



Ficha de Defensa
(agotada)

El defensor no puede gastar la misma ficha de Defensa más de una vez por ataque, y no puede gastar más de 1 ficha de Defensa de cada tipo por ataque. Si la velocidad del defensor es "0", no puede gastar ninguna ficha de Defensa.



DAÑO EN NAVES

Siempre que una nave sufre daños, cada punto de daño se le inflige por separado. Para infligir 1 de daño a una de sus naves, el jugador reduce en 1 los Escudos en la sección de casco atacada, girando el medidor de Escudos hasta que muestre el número inmediatamente inferior. Si a esa sección ya no le quedan Escudos, en vez de eso el jugador roba 1 carta del mazo de Daño y la coloca boca abajo al lado de su carta de Nave.



Medidor de Escudos
del clase Victoria II



Carta de Nave del
clase Victoria II

Valor
de Casco

Si una nave tiene en cualquier momento tantas cartas de Daño asignadas como su valor de Casco, resulta destruida; retira su miniatura de la zona de juego junto con cualquier ficha y demás componentes asociados a ella.

Efectos críticos

Antes de que el defensor determine la cantidad total de daño infligido por un ataque, el atacante puede resolver un efecto crítico. Si el atacante ha obtenido por lo menos un icono de impacto crítico (✳), la **primera** carta de Daño que recibe el defensor se le asigna boca arriba.

Las cartas de Daño asignadas boca arriba cuentan como daño contra el valor de Casco y además infligen el efecto descrito en ellas. Permanecen boca arriba hasta que un efecto les da la vuelta o las descarta.

DEFENSA DE ESCUADRONES

Efectuar un ataque contra un escuadrón sigue las mismas reglas que los ataques efectuados contra naves, salvo las excepciones que se explican a continuación.

Los escuadrones no tienen secciones de casco; en consecuencia, el atacante no necesita declarar cuál es la sección de casco atacada.

Cuando efectúa un ataque contra un escuadrón, el atacante utiliza el apartado **ANTI-ESCUADRÓN** de su carta para determinar sus dados de ataque, que son los mismos para todas las secciones de casco.



Dados de ataque
antiescuadrón

Carta de Nave del clase Victoria II



Dados de ataque
antiescuadrón

Carta de Escuadrón de Alas-X

Daño en escuadrones

Cuando un escuadrón sufre daños, el jugador reduce sus puntos de Casco restantes en esa cantidad de daño. Para ello gira el dial de Escuadrón de manera que la guía de la peana del escuadrón señale los puntos de Casco restantes.



Girando un dial
de Escuadrón

Si un escuadrón llega a tener en cualquier momento "0" o menos puntos de Casco, resulta destruido; retira su miniatura de la zona de juego junto con cualquier ficha y demás componentes asociados a él.

Los escuadrones sufren tantos daños como la cantidad de iconos de impacto (✳) obtenidos; los iconos de impacto crítico (✳) se ignoran.

Atacando escuadrones con una nave

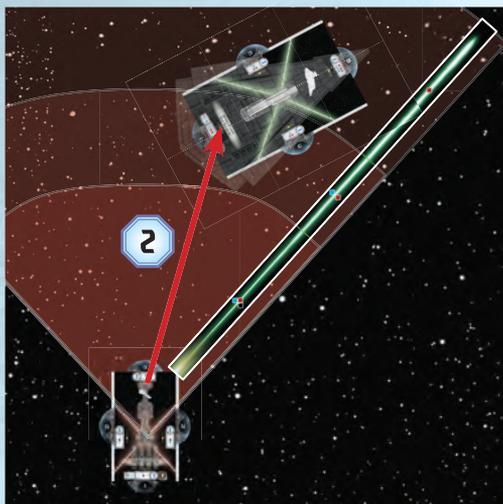
Cuando una nave ataca a un escuadrón, puede efectuar un ataque contra cada escuadrón situado dentro del arco de fuego y a alcance de ataque de la sección de casco atacante. Cada uno de los ataques se resuelve por separado.



EJEMPLO DE ATAQUE



1. El jugador Rebelde activa su Corbeta CR90 A, revela una orden y decide atacar al Destructor Estelar clase *Victoria II*.



2. El jugador Rebelde declara que la CR90 A atacará desde su sección de casco frontal y tendrá como blanco la sección de casco trasera del clase *Victoria II*. El jugador Rebelde mide el arco de fuego y el alcance, confirmando que la sección de casco trasera del clase *Victoria II* está situada dentro del arco de fuego de su sección de casco frontal y que el ataque se efectúa a alcance medio.



Carta de Nave de la Corbeta CR90 A



Alcance medio

3. La CR90 A tiene 2 dados rojos y 1 dado azul en su sección de casco frontal. El ataque se produce a alcance medio, por lo que el jugador Rebelde puede tirar los 3 dados.



4. El jugador Rebelde tira los dados y obtiene cuatro y un . Gasta la orden para tirar 1 dado azul adicional, que obtiene un .



5. El jugador Rebelde decide gastar su icono para impedir que el clase *Victoria II* gaste su ficha de Defensa de Redirigir. El jugador Imperial decide gastar únicamente su ficha de Defensa de Reforzar. El daño total de 5 ($4 + 4 + 4 + 4 + 4$) se reduce a 3 (la mitad de 5, redondeando hacia arriba).



6. El clase *Victoria II* sufre el primer punto de daño, reduciendo a 0 los Escudos de su sección de casco trasera.



7. El clase *Victoria II* sufre los 2 puntos de daño restantes en el Casco de la nave. El jugador Imperial roba 1 carta de Daño boca arriba por el primer punto de daño porque el jugador Rebelde sacó como mínimo un icono ; resuelve inmediatamente el efecto de esa carta. Después roba 1 carta de Daño boca abajo por el segundo punto de daño. Coloca ambas cartas junto a la carta de Nave del clase *Victoria II*.

SOLAPAMIENTO

Los escuadrones no se pueden colocar en una posición donde se solapen con otras naves o escuadrones. Si una nave fuera a solaparse con otra nave o escuadrón, los jugadores aplicarán las siguientes reglas según el tipo de miniatura con la que la nave se está solapando.

SOLAPAMIENTO CON ESCUADRONES

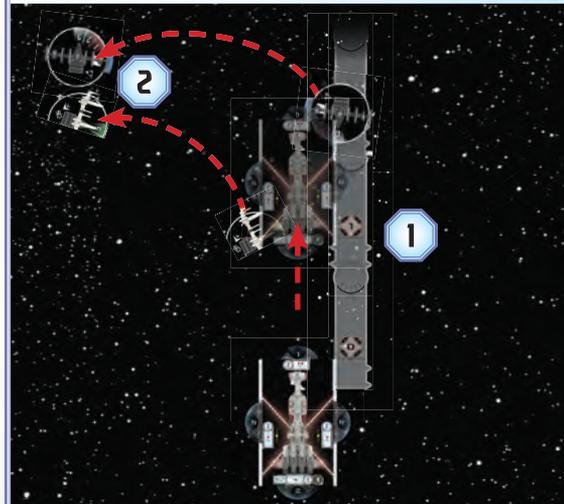
Si la posición final de la nave en movimiento se solapa con uno o más escuadrones, la nave en movimiento completa su maniobra con normalidad y los jugadores apartan de su camino cualquier escuadrón con el que se solapara. A continuación, el jugador que **no** está moviendo la nave coloca al lado de la nave **todos** los escuadrones solapados, independientemente de a quién pertenezcan, situándolos de manera que sus peanas estén en contacto con la peana de la nave.

SOLAPAMIENTO CON NAVES

Si la posición final de la nave en movimiento fuera a solaparse con otra nave, **no podrá** completar su movimiento de la forma normal. En su lugar, la velocidad de la nave se reduce temporalmente en 1 y trata de completar su movimiento a esa velocidad. Este proceso se repite hasta que la nave en movimiento pueda terminar su movimiento o hasta que la velocidad quede reducida temporalmente a "0", en cuyo caso la nave permanecerá en su posición actual.

Tras realizar su movimiento, tanto la nave en movimiento como la nave con la que se hubiera solapado más cercana a ella reciben 1 carta de Daño boca abajo.

SOLAPAMIENTO CON ESCUADRONES



1. La CR90 del jugador Rebelde trata de completar un movimiento a velocidad 2, pero hay 1 escuadrón de Cazas TIE y 1 escuadrón de Alas-X ocupando la posición final de la nave.
2. El jugador Imperial retira esos escuadrones para que la CR90 se pueda colocar en su posición final.



3. El jugador Imperial coloca el escuadrón de Cazas TIE y el escuadrón de Alas-X en la posición que desee, siempre que estén en contacto con la CR90.

CATEGORÍAS DE TAMAÑO

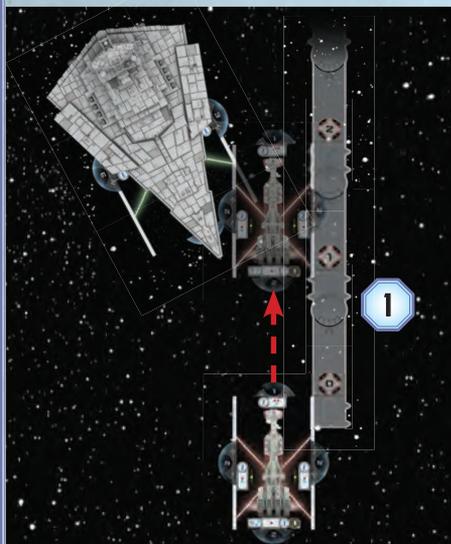
Cada nave pertenece a una categoría de tamaño, tal como se explica a continuación:

- **Corbeta CR90:** Pequeño
- **Nebulon-B:** Pequeño
- **Destructor Estelar clase Victoria:** Medio

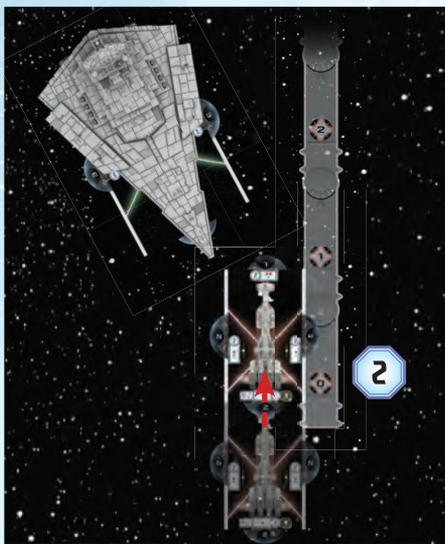
Las categorías de tamaño no tienen ningún efecto de juego inherente, pero algunos efectos de cartas podrían hacer referencia a ellas. Es posible que en el futuro se publiquen de packs de expansión con naves de tamaño grande.



SOLAPAMIENTO DE NAVES



1. La Corbeta CR90 A del jugador Rebelde trata de completar una maniobra a velocidad 2, pero hay 1 clase *Victoria II* ocupando la posición final de la nave. La CR90 debe reducir temporalmente su velocidad en 1.



2. La CR90 A completa su movimiento a velocidad 1.

3. Luego tanto la CR90 A como el clase *Victoria II* reciben cada uno 1 carta de Daño boca abajo.



PALABRAS CLAVE DE ESCUADRÓN

Cada escuadrón se beneficia de una o más palabras clave. Las reglas para cada palabra clave están escritas en su carta de Escuadrón. Como guía adicional, cada dial de Escuadrón muestra un icono que coincide con cada una de sus palabras clave. Los escuadrones únicos, como el de Luke Skywalker, tienen capacidades especiales únicas explicadas en sus respectivas cartas de Escuadrón.



BOMBARDEO. (Cada cada uno de tus iconos al total de dos o más)

Palabra clave de una carta de Escuadrón de Alas-X

¡NO SIGAS LEYENDO!

Ahora ya conoces todas las reglas necesarias para poder jugar el escenario introductorio. Si durante la partida surge alguna duda, consulta el cuaderno de la *Guía de referencia*.

Después de que hayas jugado tu primera partida, ya estás preparado para aprender las reglas para formar flotas, jugar con objetivos, y mucho más (ver "Reglas ampliadas" en las páginas 19-24).

REGLAS AMPLIADAS

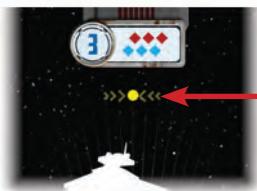
Tras jugar el escenario introductorio, los jugadores están preparados para aprender el resto de las reglas básicas necesarias para jugar una partida completa de **Star Wars: Armada**. Esto incluye el uso de obstáculos, la formación de flotas, y jugar con objetivos.

LÍNEA DE VISIÓN Y OBSTRUCCIONES

Cuando una nave o un escuadrón efectúan un ataque, deben trazar una **LÍNEA DE VISIÓN** desde ellos hasta su blanco. Los escuadrones y las naves determinan su línea de visión desde puntos diferentes, tal como se explica a continuación:

Escuadrón: Al trazar una línea de visión desde o hacia un escuadrón, la línea se traza usando el punto de la peana del escuadrón que está más cerca del escuadrón o sección de casco enemigo.

Nave: Al trazar una línea de visión desde o hacia una sección de casco, la línea se traza usando el punto amarillo de referencia de esa sección de casco.



Indicador de Nave del clase Victoria II

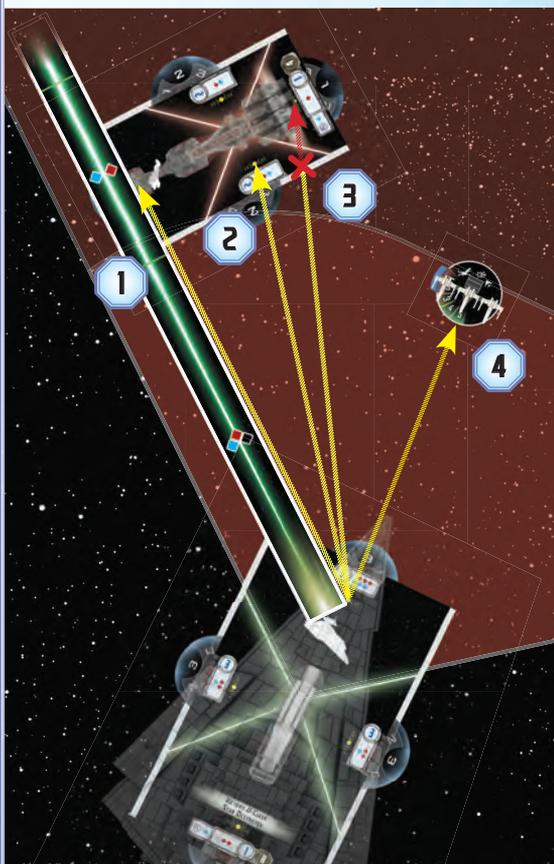
Punto de referencia

Si la línea de visión trazada pasa por encima de cualquier sección de casco de la nave defensora que no sea la sección de casco atacada, el atacante no dispone de línea de visión y **debe declarar otro blanco**. Si no hay ningún blanco válido, no puede efectuar un ataque.

Si la línea de visión trazada pasa por encima de obstáculos o naves que no son el atacante ni el defensor, el ataque se considera **OBSTRUIDO**. Cuando un ataque está obstruido, el atacante tira 1 dado menos de su elección.

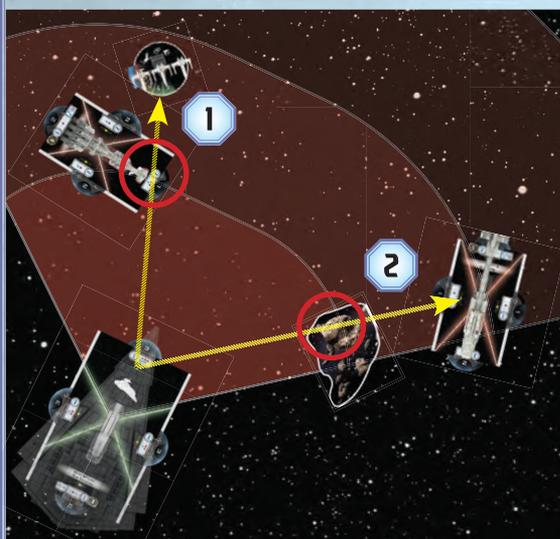
EJEMPLO DE LÍNEA DE VISIÓN

Utilizando la regla de alcance, el jugador Imperial traza la línea de visión desde la sección de casco frontal del clase *Victoria II* hasta tres secciones de casco diferentes de la Corbeta CR90 A y el escuadrón de Alas-X.



1. Coloca la regla de alcance entre los puntos de referencia de la sección de casco frontal del clase *Victoria II* y la sección de casco frontal de la CR90. La línea trazada no pasa por encima de ninguna otra sección de casco de la CR90, así que el clase *Victoria II* puede atacar la sección de casco frontal.
2. Repitiendo este proceso, comprueba que el clase *Victoria II* también tiene línea de visión con la sección de casco izquierda de la CR90.
3. También comprueba que el clase *Victoria II* no tiene línea de visión con la sección de casco trasera de la CR90 porque la línea trazada pasa por encima de la sección de casco izquierda de la CR90.
4. Por último, traza la línea de visión hasta el punto más cercano de la peana del escuadrón de Alas-X, comprobando que el escuadrón de Alas-X puede ser blanco del ataque.

EJEMPLO DE OBSTRUCCIÓN



1. El jugador Imperial traza la línea de visión hasta el punto más cercano de la peana del escuadrón de Alas-X. La línea trazada pasa por encima de la Corbeta CR90 A, por lo que el ataque se considera obstruido.
2. El jugador Imperial traza la línea de visión hasta la sección de casco derecha de la Nebulon-B. La línea trazada pasa por encima de un campo de asteroides, por lo que el ataque se considera obstruido.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos son peligros y otros elementos espaciales capaces de influir en la batalla, y se representan con fichas que se colocan en la zona de juego. Cada tipo de obstáculo afecta a los escuadrones y naves tal como se explica a continuación.



Campo de asteroides: Una nave que se solapa con este obstáculo recibe 1 carta de Daño boca arriba. Los escuadrones no se ven afectados.



Desechos espaciales: Una nave que se solapa con este obstáculo sufre 2 de daño en cualquier sección de casco. Los escuadrones no se ven afectados.



Estación: Una nave que se solapa con este obstáculo puede descartarse de 1 de sus cartas de Daño asignadas boca arriba o boca abajo. Un escuadrón que se solapa con este obstáculo puede recuperar 1 punto de Casco.

Las naves y escuadrones pueden moverse a través de los obstáculos sin ningún problema; lo único que importa es la posición final de la nave o escuadrón.

REGLAS DE FORMACIÓN DE FLOTAS

Para jugar una partida completa de *Star Wars: Armada*, cada jugador escoge las naves, escuadrones y mejoras que desea emplear en su flota.

Todas las cartas de Nave, Escuadrón y Mejora muestran un número en su esquina inferior derecha. Este número es el **COSTE EN PUNTOS DE FLOTA** de esa nave o mejora, o el de cada escuadrón de ese tipo.



Carta de Nave de la Corbeta CR90 A

Coste en puntos de flota

Antes de empezar una partida, ambos jugadores deben formar su flota. Para ello seleccionan cualquier cantidad de cartas de Nave, Escuadrón y Mejora cuyo valor combinado de puntos de flota no supere los 300 puntos.

Cada jugador forma su flota sin conocer de antemano la composición de la flota de su adversario. Durante el paso "Preparar los componentes" de la secuencia de preparación completa, los jugadores revelan simultáneamente las cartas, naves y escuadrones que componen sus respectivas flotas (ver "Secuencia de preparación completa" en la página 23).

NOMBRES ÚNICOS

Este juego incluye a muchos personajes y naves célebres del universo de *Star Wars*. Cada una de estas celebridades está representada por una carta con un nombre único, y se pueden identificar porque tienen un punto (●) a la izquierda del nombre. Un jugador no puede desplegar 2 o más cartas que compartan el mismo nombre único.

CARTAS DE ESCUADRÓN

Los escuadrones del mismo tipo comparten una misma carta de Escuadrón. El coste en puntos de flota impreso en una carta de Escuadrón indica el coste para un solo escuadrón de ese tipo; el jugador debe pagar ese coste en puntos de flota por cada escuadrón de ese mismo tipo que quiera incluir en su flota.

Algunas cartas de Escuadrón tienen nombres únicos; estos nombres pertenecen a pilotos famosos del universo de *Star Wars*. Estos pilotos están al mando de potentes escuadrones dotados de capacidades y fichas de Defensa adicionales para diferenciarlos de los escuadrones comunes. Un escuadrón único utiliza su propia carta de Escuadrón en vez de la carta compartida para ese tipo de escuadrón.

Un jugador puede desplegar únicamente 1 sola copia de cada escuadrón único. Los escuadrones únicos utilizan la otra cara del dial de Escuadrón de ese tipo, en la que aparece la misma ilustración que hay impresa en la carta de Escuadrón único.

FLOTAS DE LA CAJA BÁSICA

Normalmente, antes de empezar una partida de *Star Wars: Armada*, cada jugador forma su flota utilizando su propia colección de naves y componentes.

Si los jugadores sólo disponen de una Caja básica, pueden optar por compartir su contenido. Debido a las limitaciones de los componentes, deben elegir a un jugador que recibirá todas las cartas Rebeldes y darle todas las cartas Imperiales al otro jugador. Luego todas las cartas de Mejora restantes se barajan y se reparten al azar entre ambos jugadores.

Los jugadores han de formar en secreto y simultáneamente flotas de 180 puntos antes de empezar la preparación de la partida.

CARTAS DE MEJORA

Los jugadores pueden equipar sus naves con mejoras como cañones de iones y almirantes de renombre. La barra de mejoras que hay en la parte inferior de cada carta de Nave contiene iconos que representan las mejoras con que se puede equipar dicha nave. Por cada icono que aparezca en la barra de mejoras, la nave podrá equiparse con 1 carta de Mejora que posea el mismo icono.



Carta de Nave de la Corbeta CR90 A

Iconos de mejora

Mejoras específicas de facción

Las cartas de Mejora pueden ser utilizadas por naves de cualquier facción, a menos que en la carta de Mejora aparezca un icono de facción junto a su coste en puntos de flota. Las cartas con icono Rebelde sólo pueden equiparse en una flota Rebelde, y las cartas con icono Imperial sólo pueden equiparse en una flota Imperial.



Carta de Mejora Rebelde



Carta de Mejora Imperial

Mejoras de Modificación

El texto de algunas cartas de Mejora tiene el rasgo “*Modificación*”. Una nave no se puede equipar con más de 1 carta de Mejora con el rasgo “*Modificación*”.

Títulos

Los títulos son cartas de Mejora que poseen el icono de una nave específica en su esquina inferior izquierda.

Las cartas de Título sólo se pueden equipar en una nave que posea el mismo icono de nave. Una nave no se puede equipar con más de 1 carta de Título.



Carta de Mejora con icono de nave



Icono de la Carta de Nave de la Corbeta CR90 A

Comandantes

Los comandantes son cartas de Mejora que muestran el icono  en su reverso y no poseen ningún icono en la esquina inferior izquierda. Cualquier nave se puede equipar con 1 carta de Comandante, independientemente de los iconos que tenga en su barra de mejoras, pero no se puede equipar más de 1 carta de Comandante. Una nave equipada con 1 carta de Comandante es una **NAVE INSIGNIA**.



Carta de Mejora de Comandante

Usando las cartas de Mejora

Muchas cartas de Mejora poseen efectos que sólo pueden tener lugar en un momento específico de la partida, que se indica en la propia carta. El texto de algunas cartas tiene un encabezado que indica en qué momento se puede utilizar esa carta, tal como se explica a continuación:

- Los efectos que modifican los dados de ataque, como añadir, cambiar o permitir repetir tiradas de dados, pueden resolverse después de que se haya realizado la tirada de dados de ataque.
- Los efectos “” son efectos críticos, tal como se detallan en la sección “Efectos críticos” de la página 22.
- Los efectos “” y otros efectos con el icono de una orden como encabezado pueden resolverse mientras una nave está resolviendo ese tipo de orden.

Los efectos de algunas cartas requieren que el jugador agote dicha carta. Para agotar una carta, se la gira 90 grados para dejarla en posición horizontal. Una carta agotada no puede volver a agotarse, lo que impide que la nave pueda utilizar ningún efecto que requiera agotar dicha carta. Durante la fase de Estado, todas las cartas de Mejora se preparan girándolas 90 grados en sentido contrario para dejarlas en posición vertical. Las cartas preparadas pueden volver a agotarse.

Contabilizando las cartas de Mejora

Cuando los jugadores contabilizan sus puntuaciones al final de la partida, el coste total en puntos de flota de todas las cartas de Mejora equipadas en una nave se añade al coste en puntos de flota de esa nave.

RESTRICCIONES EN LA FORMACIÓN DE FLOTAS

Además de las reglas descritas anteriormente en esta sección, una flota debe cumplir las siguientes restricciones:

- La flota debe pertenecer a la facción Rebelde o a la facción Imperial. No puede incluir ninguna nave, escuadrón o mejora que pertenezca a la facción adversaria, tal como indica la presencia del icono de dicha facción en esas cartas.
- La flota debe tener una nave insignia (una nave equipada con 1 carta de Comandante). No puede tener más de 1 nave insignia.
- La flota no puede gastar en escuadrones más de un tercio de sus puntos de flota.
- Una flota debe incluir 3 cartas de Objetivo, 1 de cada categoría (ver "Objetivos" en esta misma página).

EFFECTOS CRÍTICOS

Los efectos críticos son efectos devastadores que el atacante puede resolver durante un ataque **antes** de contabilizar la cantidad de daño total. El atacante debe tener al menos un icono  en su reserva de ataque. El atacante solamente puede resolver **un efecto crítico** por ataque.

Los efectos críticos en cartas de Mejora están señalados por el encabezado "Azul : Agota las fichas de Defensa del defensor". Algunos efectos críticos en cartas de Mejora especifican también un color; para resolver un efecto crítico que tenga un color de requisito, el icono  debe estar en un dado de ese mismo color.



Efecto crítico en una carta de Mejora

El efecto crítico estándar es el siguiente:

- : Si el defensor recibe al menos 1 carta de Daño producida por este ataque, la primera carta de Daño se asigna boca arriba.

Los escuadrones no pueden resolver ni sufrir efectos críticos a menos que se especifique lo contrario.

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Los jugadores deben utilizar fichas de identificación para señalar sus naves insignia y diferenciar varias copias de una misma nave. Esto es importante para poder establecer qué cartas de Mejora, cartas de Daño y selectores de Orden están asignados a cada nave.

Para identificar una nave, introduce la ficha de identificación en la ranura



Peana de nave con ficha de identificación de nave insignia

situada detrás del soporte o pedestal de la nave. Luego coloca sobre la carta de Nave la ficha grande de identificación cuyo número coincida con el de la ficha de identificación insertada en la peana.

OBJETIVOS

Las cartas de Objetivo añaden variedad a cada batalla al proporcionar una razón para el enfrentamiento entre las fuerzas rebeldes e imperiales, además de cambiar la forma en que los jugadores aumentan su puntuación. Hay tres categorías de objetivos:



Asalto: Los objetivos de asalto suelen identificar a una o más naves que valen puntos de flota adicionales si son dañadas o destruidas.



Defensa: Los objetivos de defensa modifican la zona de juego para proporcionar una ventaja significativa a uno de los jugadores.



Navegación: Los objetivos de navegación recompensan a los jugadores que manejan de forma agresiva y precisa.

Las cartas de Objetivo pueden añadir reglas especiales que deben seguirse durante la preparación de la partida o que deben aplicarse cuando se juegue con ese objetivo. Algunos objetivos permiten a los jugadores conseguir fichas de Victoria que aumentan su puntuación; al final de la partida, cada ficha de Victoria tiene el valor en puntos de flota impreso en la esquina inferior derecha de la carta de Objetivo.

USANDO LAS CARTAS DE OBJETIVO

Como parte del proceso de formación de flotas, cada jugador elige 3 cartas de Objetivo. Cada carta de Objetivo debe pertenecer a una categoría diferente. Esto significa que cada jugador lleva 3 cartas de Objetivo a la partida.

Durante el paso "Elegir el objetivo" de la preparación de la partida, el **PRIMER JUGADOR** (el jugador que tenga la iniciativa) mira las 3 cartas de Objetivo del **SEGUNDO JUGADOR** y elige 1 de esas cartas para que sea el objetivo de la partida. Las cartas de Objetivo restantes del segundo jugador y las cartas de Objetivo del primer jugador no se utilizarán en la partida.



OBJETIVO AL AZAR

Si se está jugando sólo con la Caja básica, los jugadores deberían determinar al azar el objetivo de la partida. Durante el paso "Elegir el objetivo" de la preparación de la partida, el segundo jugador forma un mazo con todas las cartas de Objetivo y lo baraja. Luego roba 2 cartas de Objetivo y elige 1 de ellas para la partida.

SECUENCIA DE PREPARACIÓN COMPLETA

Una vez que los jugadores estén familiarizados con las reglas del juego, deberían usar la secuencia de preparación completa. Para ello, deben llevar a cabo los siguientes pasos en el orden presentado (consulta el diagrama "Preparación completa" de la página 24").

- 1. Definir la zona de juego y la zona inicial:** Despeja una zona de juego de 90x180 centímetros. Luego, define una zona inicial de 90x120 centímetros utilizando la longitud completa de la regla de alcance para colocar los delimitadores de zona inicial a 30 centímetros de los lados cortos de la zona de juego. Los jugadores se sientan uno frente al otro en los lados largos de la zona de juego. Si sólo se están utilizando las naves y escuadrones de la Caja básica, los jugadores deberían delimitar una zona de juego de 90x90 centímetros, que servirá también como zona inicial.
- 2. Preparar los componentes:** Cada jugador coloca todas sus naves, escuadrones y cartas frente a sí, junto a la zona de juego. Cada medidor de Escudos y dial de Escuadrón se sitúa en su valor máximo de Escudos y Casco respectivamente. Luego el indicador de activación de cada escuadrón se sitúa mostrando el extremo azul con el icono . Se asignan las fichas de Defensa adecuadas a cada nave y escuadrón único. Deben prepararse suficientes selectores de Orden y selectores de velocidad para cada flota. Se asignan fichas de identificación a las naves y escuadrones según sea necesario.
- 3. Determinar la iniciativa:** El jugador cuya flota tenga el menor coste total en puntos de flota elige quién será el primer jugador. El primer jugador coloca la ficha de iniciativa frente a sí con el lado  boca arriba. Si se produce un empate en el coste total en puntos de flota de las fuerzas de los jugadores, se determina al azar (lanzando una moneda al aire o de cualquier otro modo) quién elegirá al primer jugador.
- 4. Elegir el objetivo:** El primer jugador mira las 3 cartas de Objetivo de su adversario y elige 1 de ellas para que sea el objetivo de la partida (ver "Objetivos" en la página 22).
- 5. Colocar los obstáculos:** Empezando por el segundo jugador, los jugadores se van alternando en elegir y colocar 6 obstáculos en la zona de juego. Los obstáculos se deben colocar dentro de la zona inicial, a más allá de distancia 3 de los límites de la zona de juego y más allá de distancia 1 de cualquier otro obstáculo.

Si se juega sólo con las naves y escuadrones de la Caja básica, los jugadores han de colocar 4 obstáculos en lugar de 6.
- 6. Desplegar las naves:** Empezando por el primer jugador, los jugadores se van alternando en desplegar sus fuerzas dentro de la zona inicial. Un único turno de despliegue consiste en el despliegue de 1 nave o 2 escuadrones.

- Las naves se deben colocar dentro de la zona de despliegue del jugador al que pertenecen. La zona de despliegue de un jugador es la parte de la zona inicial situada a distancia 1-3 de su lado de la zona de juego.
 - Cuando un jugador coloca una nave, su selector de velocidad debe estar fijado en una velocidad que figure en su tabla de velocidades.
 - Los escuadrones se deben colocar a distancia 1-2 de una nave aliada.
 - Si a un jugador sólo le queda 1 escuadrón cuando debe colocar 2, no puede desplegarlo hasta después de haber colocado todas sus naves.
- 7. Preparar los demás componentes:** Baraja el mazo de Daño y colócalo cerca de la zona de juego, junto con las fichas de Orden, el trazador de rumbo, la regla de alcance y la ficha de ronda con el número "1".

- 8. Despejar la zona de juego:** Retira de la zona de juego los delimitadores de zona inicial.

Después de que los jugadores hayan completado la secuencia de preparación, pueden comenzar la primera ronda de la partida.

¿Y AHORA QUÉ?

Ahora ya conoces las reglas generales necesarias para poder jugar una partida completa de *Star Wars: Armada*. Si durante la partida surge alguna duda, consulta la *Guía de referencia* para resolverla. La *Guía de referencia* contiene explicaciones completas de cada regla e incluye muchas excepciones de reglas que no están explicadas en este cuaderno de *Aprende a jugar*.

Para poder formar flotas estándar de 300 puntos, necesitarás naves, escuadrones y mejoras adicionales que amplíen tus opciones de personalización. Estos componentes adicionales se venden por separado en packs de expansión.

© & TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

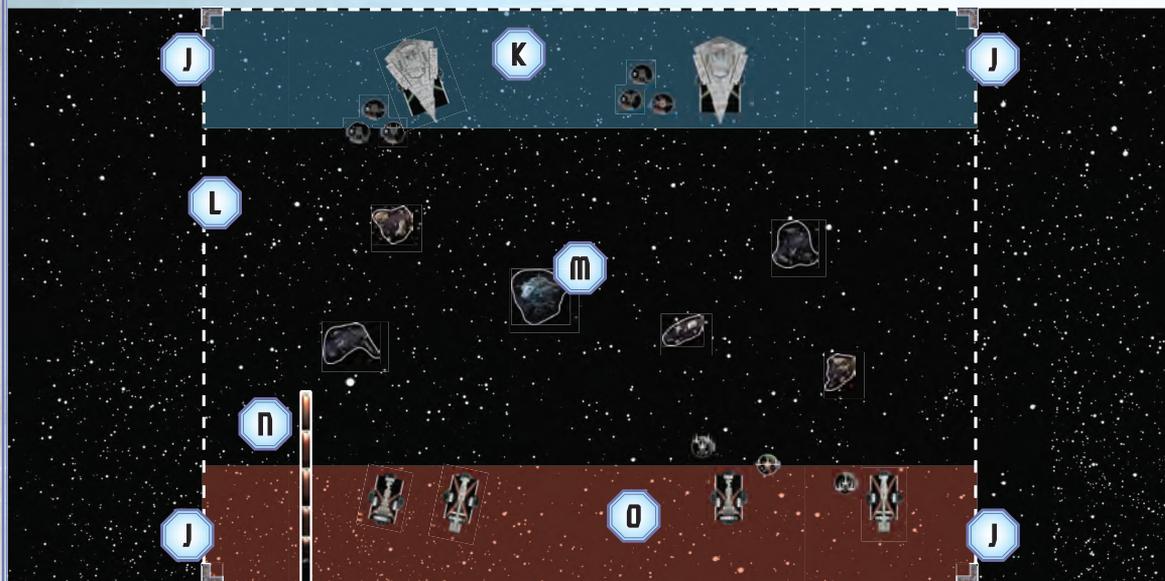
Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



DISNEY

PREPARACIÓN COMPLETA*



- A. Ficha de ronda
- B. Carta de Objetivo
- C. Ficha de iniciativa
- D. Carta de Nave del Destructor Estelar clase *Victoria II* con su selector de velocidad, selectores de Orden, fichas de Defensa y cartas de Mejora
- E. Carta de Nave del Destructor Estelar clase *Victoria I* con su selector de velocidad, selectores de Orden, fichas de Defensa y cartas de Mejora
- F. Cartas de Escuadrón de Cazas TIE
- G. Trazador de rumbo
- H. Fichas de Orden
- I. Lado del jugador Imperial
- J. Delimitadores de zona inicial
- K. Zona de despliegue Imperial
- L. Zona inicial
- M. Fichas de Obstáculo
- N. Regla de alcance
- O. Zona de despliegue Rebelde
- P. Lado del jugador Rebelde
- Q. Dados
- R. Mazo de Daño
- S. Cartas de Escuadrón de Alas-X
- T. Carta de Nave de la Corbeta CR90 B con su selector de velocidad, selector de Orden, fichas de Defensa y cartas de Mejora
- U. Carta de Nave de la Corbeta CR90 A con su selector de velocidad, selector de Orden y fichas de Defensa
- V. Carta de la Nebulon-B de Apoyo Logístico con su selector de velocidad, selectores de Orden, fichas de Defensa y cartas de Mejora
- W. Carta de Nave de la Fragata de Escolta Nebulon-B con su selector de velocidad, selectores de Orden y fichas de Defensa

*Este diagrama asume que cada jugador dispone de una Caja básica y que se han repartido las naves por facción.