

STAR WARS™ ARMADA™

FLOTAS DE SECTOR

Las reglas de Flotas de Sector ofrecen una nueva manera de jugar a **Armada** utilizando un mayor valor total de puntos de flota, lo que permite a los jugadores desplegar en sus batallas flotas de un tamaño inmenso. Este documento también amplía las reglas de Juego en equipo, convirtiéndolas en una modalidad de juego completa, de manera que los jugadores puedan desplegar sus flotas personales en forma de equipos coordinados por un Gran Almirante.

Las reglas presentes en este documento son un añadido opcional para las que aparecen en la *Guía de referencia* de **Armada**. Para poder utilizarlas en una partida, todos los jugadores deben estar de acuerdo en ello.

NUEVAS REGLAS

ZONA INICIAL AMPLIADA

Cuando se juegue una partida de Flotas de Sector cuyo valor total en puntos de flota sea de 1.000 o más, durante la preparación de la partida se utilizarán las siguientes reglas adicionales:

1. Definir la zona de juego y la zona inicial: Los delimitadores de zona inicial deben colocarse a exactamente distancia 3 del borde corto de la mesa, de manera que la zona inicial incluya toda la zona de juego que se encuentre más allá de distancia 3 de cualquier borde corto.

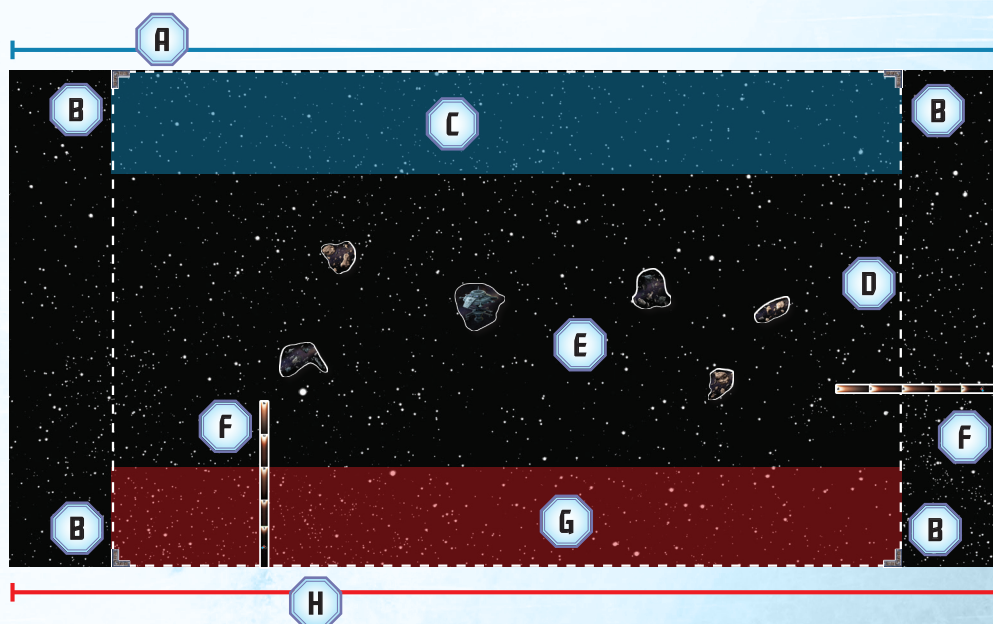
PUNTOS DE TORNEO

Si los jugadores precisan determinar el margen de victoria para una partida de Flotas de Sector, ganarán puntos de torneo según la siguiente tabla:

MARGEN DE VICTORIA	VICTORIA	DERROTA
0-99	6	5
100-219	7	4
220-359	8	3
360-499	9	2
500+	10	1

DIAGRAMA DE ZONA INICIAL AMPLIADA

- A. Borde del primer equipo
- B. Delimitadores de zona inicial
- C. Zona de despliegue del primer equipo
- D. Zona inicial
- E. Fichas de Obstáculo
- F. Regla de alcance
- G. Zona de despliegue del segundo equipo
- H. Borde del segundo equipo



FLOTAS DE SECTOR PARA DOS JUGADORES

Las siguientes reglas permiten a los jugadores realizar partidas de **Armada** utilizando los objetivos normales del juego mientras controlan flotas mucho más grandes de lo habitual. Las partidas de Flotas de Sector siguen las reglas descritas en la *Guía de referencia* de **Armada**, con algunas reglas adicionales para manejar la gran cantidad de naves y escuadrones en juego.

FORMACIÓN DE FLOTAS

La formación de flotas para partidas de Flotas de Sector sigue las reglas descritas en la página 6 de la *Guía de referencia* de **Armada**.

Cuando se juegue una partida de Flotas de Sector, el valor máximo en puntos de flota para la flota de cada jugador debe acordarse a partir de los que figuran en la siguiente lista:

- **Partidas de Flotas de Sector con 2 jugadores:**
 - ◊ Partida de 600 puntos
 - ◊ Partida de 800 puntos
 - ◊ Partida de 1.000 puntos, *Zona inicial ampliada*.
 - ◊ Partida de 1.200 puntos, *Zona inicial ampliada*.

Cada flota debe cumplir también las siguientes restricciones adicionales:

- Ninguna flota puede incluir más de 3 flotillas.
- Ninguna flota puede gastar en escuadrones más de la cuarta parte de su valor límite de puntos de flota.

Cada jugador debe tener una nave insignia exactamente en su flota, y elegir un objetivo de Asalto, uno de Defensa y uno de Navegación para su flota de la manera habitual.

Cuando se juegue una partida de Flotas de Sector donde después de su valor en puntos elegido ponga *Zona inicial ampliada*, deberán usarse las reglas adicionales de “Zona inicial ampliada” que figuran en la página 1 de este documento.



DURACIÓN DE LA PARTIDA

Las partidas de Flotas de Sector suelen durar de 3 a 5 horas (preparación incluida). Cuando los jugadores planifiquen su partida, es importante que tengan en cuenta esta duración estimada para garantizar que serán capaces de concluirla en el tiempo de que dispongan.

FLOTAS DE SECTOR MULTIJUGADOR

Las siguientes reglas permiten a un máximo de ocho jugadores realizar partidas de **Armada** utilizando los objetivos normales del juego, con cada jugador al mando de su flota personal integrada en uno de dos equipos enfrentados. Al jugar una partida de Flotas de Sector, estas reglas reemplazan las reglas opcionales de Juego en equipo descritas en la página 14 de la *Guía de referencia* de **Armada**.

FORMACIÓN DE FLOTAS

La formación de flotas para partidas de Flotas de Sector multijugador sigue las reglas descritas en la página 6 de la *Guía de referencia* de **Armada**.

Cuando se juegue una partida de Flotas de Sector con más de dos jugadores, el valor máximo en puntos de flota para la flota de cada jugador debe acordarse a partir de los que figuran en la siguiente lista:

- **Partidas de Flotas de Sector con 4 jugadores:**
 - ◊ Partida de 600 puntos: 300 puntos para cada jugador.
 - ◊ Partida de 800 puntos: 400 puntos para cada jugador.
 - ◊ Partida de 1.000 puntos: 500 puntos para cada jugador, *Zona inicial ampliada*.
 - ◊ Partida de 1.200 puntos: 600 puntos para cada jugador, *Zona inicial ampliada*.
- **Partidas de Flotas de Sector con 6 jugadores:**
 - ◊ Partida de 900 puntos: 300 puntos para cada jugador, *Zona inicial ampliada*.
 - ◊ Partida de 1.200 puntos: 400 puntos para cada jugador, *Zona inicial ampliada*.

- **Partidas de Flotas de Sector con ocho jugadores:**

- ◊ Partida de 1.200 puntos: 300 puntos para cada jugador, *Zona inicial ampliada*.

Cada flota y equipo deben cumplir también las siguientes restricciones adicionales:

- Todas las flotas en un mismo equipo deben estar afiliadas a la misma facción.
- En las partidas con 4 jugadores, ninguna flota puede tener más de 2 flotillas.
- En las partidas con 6 y 8 jugadores, ninguna flota puede tener más de 1 flotilla.
- Ninguna flota puede gastar en escuadrones más de la cuarta parte de su valor límite de puntos de flota.
- Ningún equipo puede tener más de una copia de una carta cuyo nombre sea único.

Cada jugador debe tener una nave insignia exactamente en su flota, y elegir un objetivo de Asalto, uno de Defensa y uno de Navegación para su flota de la manera habitual.

Si el grupo de juego consiste en un número de jugadores impar, uno de ellos puede controlar una flota adicional perteneciente a su mismo equipo. Cuando un jugador controla dos flotas, se considera como dos jugadores distintos, y debe controlar por separado el estado de cada una de sus flotas.

Cuando se juegue una partida de Flotas de Sector donde después de su valor en puntos elegido ponga *Zona inicial ampliada*, deberán usarse las reglas adicionales de “Zona inicial ampliada” que figuran en la página 1 de este documento.

PREPARACIÓN

Para la preparación de las partidas de Flotas de Sector multijugador se siguen las reglas descritas en la página 10 de la *Guía de referencia* de **Armada** y las reglas de Flotas de Sector que figuran en la página 1 de este documento, con las siguientes excepciones:

3. Determinar la iniciativa: Cada equipo elige en secreto a uno de sus jugadores para que sea su Gran Almirante. Si los jugadores no logran ponerse de acuerdo, el jugador cuya flota tenga el menor coste en puntos de flota de ese equipo será nombrado Gran Almirante. Si se produce un empate entre varios jugadores por el menor coste en puntos de flota, se determina al azar cuál de ellos será el Gran Almirante.

El Gran Almirante del equipo que tenga el menor coste total en puntos de flota elige cuál de los equipos tendrá la iniciativa. Si se produce un empate en el coste total en puntos de flota de los equipos, se determina al azar qué Gran Almirante decidirá la iniciativa. El Gran Almirante del equipo que tiene la iniciativa coloca la ficha de Iniciativa junto a su borde de la mesa con el lado  boca arriba. El equipo que tiene la iniciativa será el primer equipo, y el equipo que no la tiene será el segundo equipo.

4. Elegir el objetivo: El Gran Almirante del primer equipo mira las 3 cartas de Objetivo del Gran Almirante del equipo adversario y elige 1 de ellas para que sea el objetivo de la partida.

5. Colocar los obstáculos: Empezando por el Gran Almirante del segundo equipo, los Grandes Almirantes se van alternando en elegir y colocar 6 obstáculos en la zona de juego, siguiendo las reglas normales para la elección y colocación de obstáculos.

6. Desplegar las naves: Empezando por el primer equipo, los equipos se van turnando en desplegar sus fuerzas dentro de la zona inicial. Cuando un equipo lleva a cabo su turno de despliegue, cada uno de sus jugadores debe colocar 1 nave o 2 escuadrones, siguiendo las reglas normales para el despliegue de naves y escuadrones. Los escuadrones deben ser desplegados a alcance 1–2 de una nave aliada que haya sido desplegada durante un turno de despliegue anterior.

RESOLUCIÓN DE EFECTOS DE JUEGO

Muchos efectos de juego de **Armada** están redactados para las partidas de 2 jugadores por defecto. Al resolver efectos de juego cuya interpretación resulte dudosa en las partidas multijugador, se siguen estas pautas:

Cuando un efecto de juego menciona al primer jugador o al segundo jugador, se considera que en vez de eso está mencionando al primer o al segundo equipo. Cuando un efecto de juego menciona a cada jugador, se considera que en vez de eso está mencionando a cada equipo.

Cuando un efecto de juego menciona a “tu adversario”, se considera que está mencionando a cualquier jugador en el equipo adversario que cumpla las demás condiciones del efecto. Si esto no basta para resolver la situación, se considera que está mencionando al Gran Almirante del equipo adversario.

Siempre que un equipo vaya a resolver un efecto, si no está claro qué jugador del equipo debe resolver ese efecto, el Gran Almirante de ese equipo resolverá dicho efecto.

COMPAÑEROS DE EQUIPO Y EL GRAN ALMIRANTE

¡Estas reglas proporcionan una manera para que los grupos de juego puedan participar todos juntos en partidas a gran escala de **Armada**, con toda la complejidad que ello implica!

Se anima a los jugadores a que se comuniquen entre ellos y traten de aprovechar al máximo la experiencia multijugador. Los compañeros de equipo pueden ayudarse en la formación de sus flotas, y en el transcurso de la partida podrán discutir con total libertad la estrategia a seguir y mostrarse entre ellos los selectores de órdenes que han asignado, siempre y cuando lo hagan sin apartarse de la mesa de juego.

En cada equipo hay un jugador que ostenta el cargo de Gran Almirante, quien se encarga de tomar decisiones que afectan a todo el equipo. Este cargo existe para resolver decisiones que se vean dificultadas por la presencia de flotas de compañeros de equipo, facilitando así que la partida transcurra de forma fluida.

Aunque el Gran Almirante controla el orden de activación de los jugadores, cada uno de ellos sigue encargándose de asignar los selectores de órdenes que le pertenecen, decidir cuáles de sus naves o escuadrones se activarán cuando le llegue el turno de hacerlo, y resolver todos los efectos de juego que le son propios.

Los Grandes Almirantes (y demás jugadores) deben procurar respetar las decisiones tomadas por sus compañeros de equipo durante la partida, y abstenerse de microgestionar flotas ajenas.

REGLAS ESPECIALES

Flotas aliadas: Las fuerzas totales de cada equipo se componen de varias flotas individuales, cada una de ellas con su propio comandante. Cada flota está controlada en exclusiva por el jugador al que pertenece como una flota individual. Las naves y escuadrones de la flota de un jugador consideran aliadas a las naves y escuadrones de los demás jugadores de su equipo, con las siguientes excepciones:

- El efecto “aliado” de un comandante sólo puede ser resuelto por naves y escuadrones de la flota del jugador que controla a ese comandante (consulta la regla de **Asignación de blancos** más adelante).
- Los efectos que dejan aparte a naves y escuadrones aliados sólo pueden dejar aparte a naves y escuadrones de la flota del jugador que controla ese efecto.

Las naves y escuadrones de la flota de un jugador consideran enemigas a las naves y escuadrones de las flotas de jugadores del equipo adversario.

Si todas las naves de un jugador son destruidas, ese jugador sigue jugando y puede activar los escuadrones que le quedan durante la fase de Escuadrones o cuando la nave de un compañero de equipo resuelve una orden .

Asignación de blancos: Después de la preparación de la partida, cada jugador cuyo comandante carezca de un efecto “aliado” debe elegir a un adversario. El efecto “enemigo” de ese comandante sólo se resuelve contra naves o escuadrones controlados por el adversario que ha sido elegido.

2. Fase de Naves: Durante esta fase, cada equipo se va turnando en activar una de sus naves hasta que todas las naves hayan sido activadas. Cuando a un equipo le llega el turno de activar una nave, el Gran Almirante de ese equipo debe elegir a un jugador de su equipo para que active una nave. El jugador elegido activa a continuación una de sus naves. Si un jugador no puede activar ninguna nave, ese jugador no podrá ser elegido por el Gran Almirante para que active una nave.

Cuando una nave resuelve la orden , esa nave puede activar escuadrones de compañeros de equipo si los jugadores que los controlan están de acuerdo. Cuando un escuadrón es activado, el jugador que lo controla lo mueve, ataca y tira dados para ese escuadrón de la manera habitual.

Después de que una nave se solape con algún escuadrón durante su movimiento, el Gran Almirante adversario se encargará de colocar los escuadrones con los que se ha solapado.

3. Fase de Escuadrones: Durante esta fase, cada equipo se va turnando en activar 2 escuadrones hasta que todos los escuadrones hayan sido activados. Cuando a un equipo le llega el turno de activar un escuadrón, el Gran Almirante de ese equipo debe elegir a un jugador de su equipo para que active un escuadrón. El jugador elegido activa a continuación uno de sus escuadrones. Si a un jugador no le queda ningún escuadrón por activar, no podrá ser elegido por el Gran Almirante para que active un escuadrón.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina al final de la sexta ronda, o al final de cualquier ronda en la que algún equipo no tenga al menos 1 nave que no sea de flotilla en juego.

Ganar y perder: Si algún equipo no tiene al menos 1 nave que no sea de flotilla en juego, el equipo que tiene al menos 1 nave que no es de flotilla en juego gana la partida. Si ambos equipos tienen al menos 1 nave que no es de flotilla en juego, el equipo que tenga la mayor puntuación será el vencedor.

Puntuación: La puntuación de un equipo es igual al coste total en puntos de flota de todas las naves y escuadrones enemigos destruidos, más el valor total de las fichas de Victoria de ese equipo.

Si todas las naves que no son de flotilla de un jugador han sido destruidas, el coste total en puntos de flota de la flota de ese jugador se añade a la puntuación del equipo adversario; esto incluye el coste en puntos de flota de todas las flotillas y escuadrones restantes de ese jugador.



ALERTA GENERAL

Jugar una partida de **Armada** en la que participan hasta ocho personas que pueden llegar a desplegar entre todas ellas hasta 2.400 puntos de naves y escuadrones es una experiencia muy distinta de la partida habitual de 400 puntos. Aquí te comentamos algunas cosas que conviene tener en cuenta:

- Todos los objetivos normales del juego son válidos para las partidas de Flotas de Sector, pero los que modifican la zona de juego o añaden reglas especiales persistentes tendrán un efecto más significativo en partidas más grandes.
- La importancia de las capacidades de muchos comandantes varía según cuál sea el valor total en puntos de flota. Algunas capacidades poseen además ciertas restricciones en las partidas de juego en equipo, como la del General Dodonna y la del Emperador Palpatine (consulta la regla especial **Asignación de blancos** en la página 3).
- Incluso las naves y escuadrones más poderosos no representan más que una pequeña parte de la flota total de un equipo. Al ser menos relevante cada activación individual, la ventaja de ser el primer jugador disminuye y las flotas que han sufrido fuertes pérdidas todavía pueden contraatacar y obtener la victoria.
- Las flotas más grandes cubren una mayor parte de la zona de juego, dificultando a las naves enemigas rehuir el combate. ¡Pero vigila las colisiones con tus aliados!
- En las partidas multijugador, coordinarse con tus compañeros de equipo es una buena forma de aprovechar los momentos en que no estás haciendo nada. Tener un plan pensado para tu próxima activación evitará que el ritmo de la partida decaiga.
- Si tu grupo de juego está interesado en una nueva experiencia estratégica, cada equipo puede añadir un jugador adicional que ocupará el cargo de Gran Almirante sin tener el control directo de su propia flota. ¡Este jugador sólo se dedicará a resolver efectos de Gran Almirante e impartir directrices estratégicas, confiando en que sus compañeros de equipo serán capaces de guiar las naves y escuadrones de la flota hasta la victoria!

starwars.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Disney

© & TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.