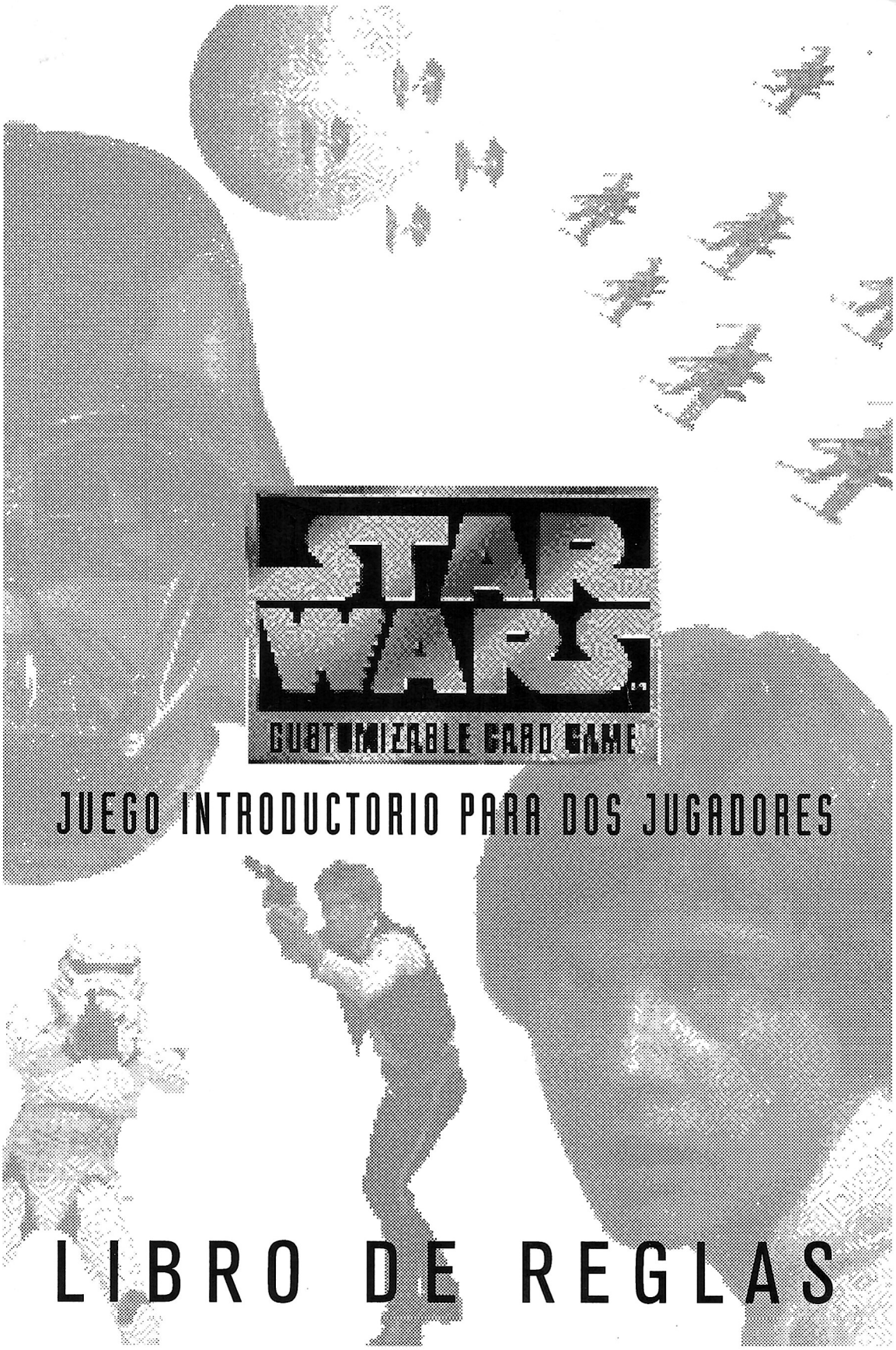
SP 2 PLRY BOOKLET 7/2/98 10:40 PM Page 1



STAR WARS

CUSTOMIZABLE CARD GAME

JUEGO INTRODUCTORIO PARA DOS JUGADORES

LIBRO DE REGLAS



"La Fuerza es lo que le da al Jedi su poder. Es un campo de energía creado por todos los seres vivientes. Nos rodea, nos penetra. Es lo que mantiene unida a la galaxia."

– Ben Kenobi, *La Guerra de las Galaxias*

"Mi aliado es la Fuerza y es un poderoso aliado. La Vida la crea y la hace crecer. Su energía nos rodea y nos une."

– Yoda, *El Imperio Contraataca*

INTRODUCCIÓN

Si la *Guerra de las Galaxia*s te gustó cuando la viste en la pantalla grande, no te decepcionará saber que la aventura se ha desplazado desde una galaxia muy, muy lejana hasta tu propia casa. Con la *Guerra de las Galaxias*: Juego de Cartas Coleccionables (SW:JCC), los jugadores combaten para controlar las fuerzas opuestas de la Luz y la Oscuridad. Los oponentes usan su talento y astucia para manipular la Fuerza, seleccionando los lugares, los personajes, las naves espaciales, las armas y otras cartas que pondrán a prueba los límites de su talento y suerte.

¿Cómo se juega? Es bastante fácil. Este juego contiene dos mazos de 60 cartas: un mazo del Lado de la Luz (con un símbolo rebelde en la parte posterior) y un mazo del Lado Oscuro (con el símbolo imperial en la parte posterior). Un jugador es el Lado de la Luz, el otro el Lado Oscuro. El mazo de 60 cartas representa la cantidad de fuerza disponible para el jugador durante el juego. El elegante diseño del juego permite que las cartas se conviertan en un marcador; no necesitaras tokens o contadores. ¿El objetivo? Ser el primero en agotar la Fuerza Vital de tu oponente (Cuando no le quedan cartas en su mazo) y tu ganas . De acuerdo, quizá es un poco más complicado que esta explicación. Pero con un mínimo esfuerzo, dominarás las reglas mas rápido que un Caballero Jedi.

Tu sobre de Expansión – También se ha incluido un "sobre de Expansión", un ejemplo gratuito de 15 cartas, seleccionadas aleatoriamente del total de 324 cartas que componen la Primera Edición con la que los jugadores pueden jugar y coleccionar. **Todavía no mezcles las cartas del sobre de expansión con tus otras cartas.** Tu querrás jugar unas cuantas partidas con los mazos básicos, que han sido especialmente diseñados para tí, antes de empezar la aventura de hacer tus propios mazos. Cuando ya te sientas seguro, puedes incluir algunas de estas cartas en tu mazo, o usalas para cambiar, o empezar tu colección.

Luke Contra Vader – Este set para dos jugadores contiene 6 cartas que no se pueden encontrar en ningún otro lugar: 2 nuevas localizaciones, 2 nuevas interrupciones, un "Luke" y un "Vader" – dos personajes que son las estrellas de estos mazos prefabricados. La línea histórica de estos mazos envuelve al joven Luke (Antes de unirse a la rebelión y aprender los caminos de la Fuerza) y a Vader (Antes de su crítica confrontación con Obi-Wan Kenobi). Por esta razón, las cartas de localización y el resto de los personajes de los mazos, están centrados en los sitios de la Estrella de la Muerte y en Tatooine, el planeta natal de Luke.

SOBRE LOS JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

Un "juego de cartas coleccionables" (JCC) es aquel en que hay cientos de cartas diferentes. En La Guerra De Las Galaxias JCC tu construyes un mazo de 60 cartas escogidas de tu coleccion, exclusivamente para jugar. Tus habilidades para construir los mazos tienen repercusiones directas en tus posibilidades de victoria, parte de la diversión es descubrir que cartas existen y cambiar con tus amigos aquellas que tu quieres.

La Guerra De Las Galaxias JCC empieza con la Primera Edición que consta de 324 cartas, y mucho más se añade en cada expansión. Nosotros te estamos dando una introducción preparando estos dos mazos para tí.

Existen diferencias notables entre las cartas del Lado de la Luz y las del Lado Oscuro. Diseñadas para permanecer en 'continuo equilibrio', las cartas tienen prácticamente la misma fuerza, pero su composición es radicalmente distinta. El Lado Oscuro, representado por el Imperio Galáctico, es el lado de la Fuerza que tiende a ser técnicamente más avanzado, a estar mejor equipado y a atacar con mayor fuerza.

A pesar de su apariencia poco refinada, la Alianza Rebelde goza de algunas sorprendentes ventajas. Ellos usan el poder de la Fuerza para mejorar su capacidad de defensa, para utilizar sus recursos al máximo y para desarrollar un sentido del honor que los distingue de sus elegantes adversarios.

El interesante aspecto visual de las cartas crea un panorama extraordinario conforme el juego avanza. Los escenarios de batallas y encuentros son 'lugares' extraídos del universo de La Guerra de las Galaxias. Si eres un ferviente aficionado, descubrirás que el juego incluye muchos aspectos nuevos bastante interesantes. Decipher Inc. y Lucasfilm Ltd. han incorporado información sobre personajes secundarios y otros detalles que las películas no mencionan. Por ejemplo, alienígenas raros que sólo se vislumbraban entre las brumas de la Cantina, ahora tienen nombres y biografías aprobadas como oficiales por Lucasfilm Ltd. Sigue leyendo. ¡Prepárate a participar en una aventura totalmente nueva, donde la Fuerza te acompaña!

JUGAR UN JUEGO SIMPLIFICADO

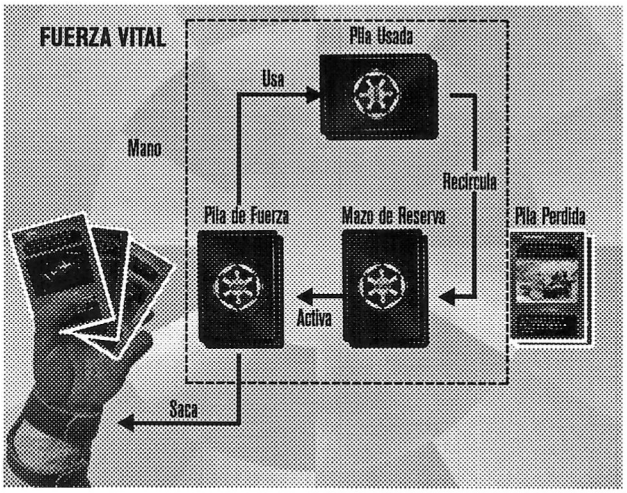
Este juego para dos jugadores esta especialmente diseñado para principiantes. Las cartas que se han incluido proporcionarán excitantes partidas. Cuando estés leyendo las reglas, puedes omitir las secciones que están en sombras. Sólo necesitarás leer estas reglas cuando empieces a usar cartas que no estén en las 120 cartas de estos mazos prefabricados que se proporcionan en este juego.

UN COMIENZO RÁPIDO

Tu puedes elegir jugar sólo con 40 cartas en cada mazo. Esto hará que las partidas sean más rápidas, además de que son una buena manera de aprender. Si decides hacer esto, aquí te recomendamos que cartas deberías quitar de tus mazos. Estas son las 20 últimas cartas de ambos mazos, y son las últimas al abrir el paquete en tu caja de juego.

Lado de la Luz	**Cantidad**	**Lado Oscuro**	**Cantidad**
Jawa	1	Jawa	1
LIN-V8K	1	Morador de las Arenas	1
Blaster	1	LIN-V8M	1
Mina de Tiempo	2	Mina de Tiempo	2
Cinturón de Utensilios de Tatooine	1	Blaster Imperial	1
Electrobinoculares	1	Cinturon De Utensilios De Soldado De Asalto	1
•¡Corre Luke, Corre!	1	Obsesión de Vader	1
Asalto Por Sorpresa	1	Refuerzos Imperiales	1
Refuerzos Rebeldes	1	Kintan Strider	1
Estamos Condenados	1	Contrarrestar Asalto	1
Disparo Accidental	2	Barrera Imperial	1
Dados de Han	1	Fuego Cruzado	1
Podía Haber Sido Peor	2	Es Peor	1
Barrera Rebelde	1	Equipo de Búsqueda	1
•Estrella de la Muerte: Nivel 6, Pasillo Del Reactor Principal	1	Prepárense Para Disparar	1
		Macroexploración	1
•Tatooine: Campamento Jawa	1	•Tatooine: Muelle de Embarque 94	1
•Estrella de la Muerte: Sala de Control del Muelle de Embarque 327	1	•Tatooine: Parajes de •Jundland	1
		•Estrella de la Muerte: Muelle de Embarque 327	1
Total	20	Total	20

Ahora, lee y preparate para una nueva y fantástica aventura en la que la Fuerza está contigo.



LA FUERZA

En tanto que es un campo de energía, la Fuerza puede ser manipulada. Ambos lados de la fuerza son parte de un orden natural, que consolida la vida y la destruye.

Puesto que el juego gira en torno a jugadores que manipulan su Fuerza Vital ofensiva y defensivamente, es de suma importancia entender cómo se representa y se usa la Fuerza. En el juego, cada carta representa una unidad de Fuerza Vital. Durante el juego, tus cartas de Fuerza circularán a través de tus pilas de cartas, como muestra el diagrama anterior.

EL FLUJO DE LA FUERZA

Tu Fuerza Vital – El Mazo de Reserva, la Pila de Fuerza y la Pila Usada componen tu Fuerza Vital. Perderás el juego cuando estas tres pilas se agoten totalmente. Las cartas en mano, en juego o en la Pila Perdida no cuentan como parte de tu Fuerza Vital. Tu Fuerza de Vida es un flujo de Energía. Tu habilidad para manejar la Fuerza es un factor estratégico esencial.

Tu Mazo de Reserva – La baraja de 60 cartas que tú contruyes a tu gusto para el juego, se convierte en tu Mazo de Reserva y representa la Fuerza total a tu disposición a lo largo del juego. Después de haber colocado una localización en la mesa, este mazo se coloca boca abajo sobre la mesa y se roban ocho cartas de la parte superior. Estas ocho cartas forman tu "mano." Las restantes 51 cartas permanecen boca abajo en la mesa formando tu Mazo de Reserva.

La Pila de Fuerza – Lo primero que haces durante cada turno es 'activar' la Fuerza, es decir, cuentas cartas de la parte superior de tu Mazo de Reserva y las pones boca abajo en la Pila de Fuerza. Las cartas sólo están en la Pila de Fuerza temporalmente. Ellas representan la cantidad de Fuerza que puedes gastar al realizar diversas acciones de juego. Cualquier número de cartas de esta Pila pueden ser usadas, o robadas (durante tu fase de robar), o acumuladas para uso posterior.

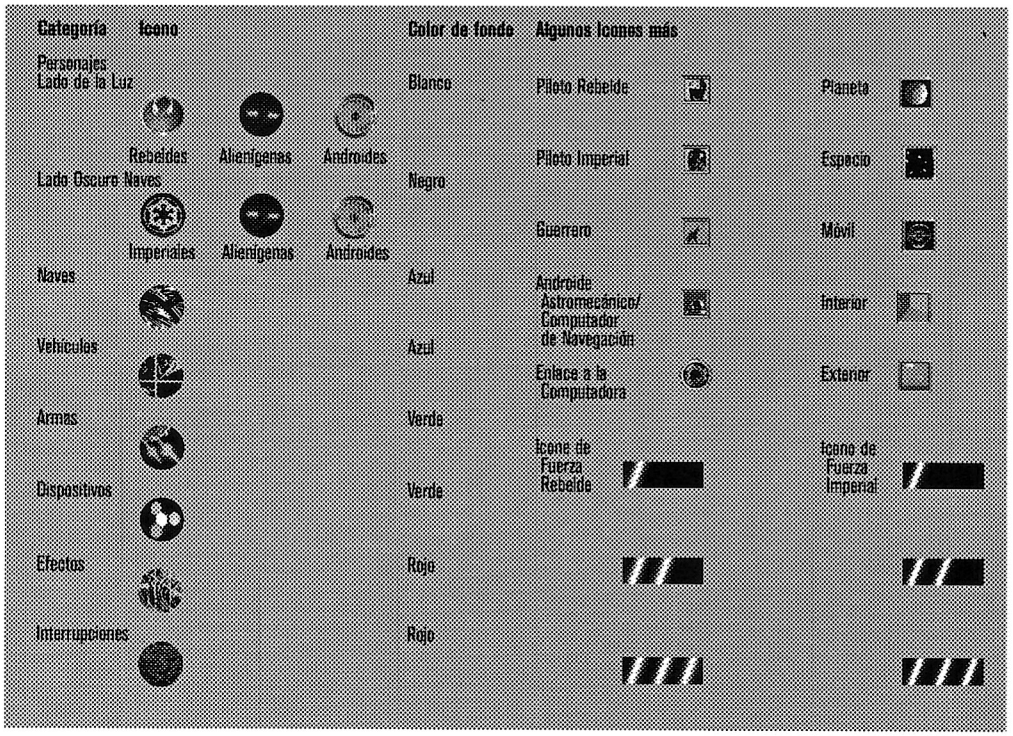
La Pila Usada – El despliegue de las cartas en la mesa requiere normalmente un gasto de Fuerza; las cartas de tu Pila de Fuerza pasan boca abajo a tu Pila Usada para representar este gasto. Como su nombre indica, esta es una pila temporal que mantiene las cartas usadas durante un turno. Algunas veces, las cartas colocadas en esta pila provienen de la mesa o de otras fuentes.

La Pila Perdida – Esta es una pila colocada a un lado de la mesa, donde las cartas 'perdidas' se colocan boca arriba. Normalmente, las cartas se depositan en la pila perdida como resultado de 'batalla' o en cualquier momento que el oponente te hace perder Fuerza. En general, estas cartas no se pueden volver a usar, pero a veces pueden ser reintegradas al juego por ciertas cartas. Por esta razón se dice que un personaje al que se ha sacrificado debido a una batalla, ha sido 'perdido' y no que está 'muerto'.

Recirculación – Al final de cada turno, tendrás que recircular tu Pila Usada, colocándola debajo de tu Mazo de Reserva. A la larga, estas cartas volverán a aparecer en la parte superior de el Mazo de Reserva en turnos posteriores, para volver a ser activadas. Recircula tus cartas cuando anuncies que has terminado tu turno. Si te olvidas de hacerlo, tu oponente podrá insistir en que las recircules. También hay formas en las que tu oponente podrá aprovecharse de que te hayas olvidado, y él haya elegido no recordártelo.

Pérdida de Fuerza – Cuando tienes que perder Fuerza, deberás descartar tus cartas boca arriba sobre tu Pila Perdida. Podrás perder las cartas que tengas en tu mano o encima de tu Mazo de Reserva, Pila de Fuerza o Pila Usada.

Antes de comentar las reglas, la siguiente información te permitirá comprender detalladamente las cartas. Si encuentras términos que no entiendes, consulta el glosario que se ha incluido en las últimas páginas de este manual. Para empezar de una manera rápida, omite estas secciones y empieza a leer la sección titulada LAS REGLAS.



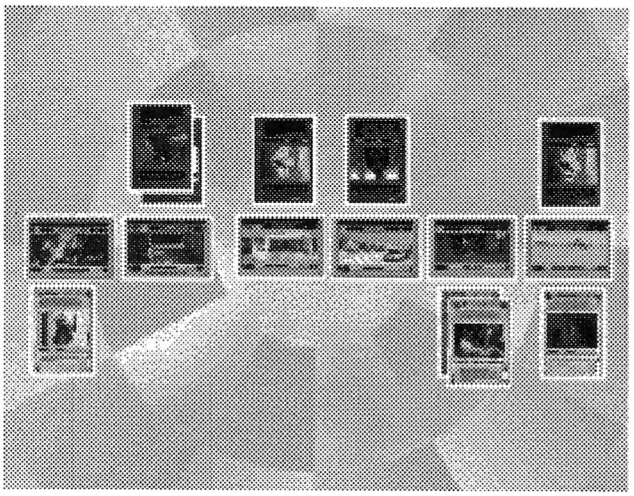
LAS CARTAS

CARACTERÍSTICAS DE LAS CARTAS

ICONOS DE LAS CARTAS Y EL COLOR DE LOS FONDOS

CARTAS DE LOCALIZACIÓN

Hay dos tipos de localizaciones: El lugar y el Sistema. En este juego para dos jugadores sólo hay lugares. Las cartas de localizaciones se colocan en la mesa formando una línea horizontal entre los dos jugadores. Los lugares de un mismo sistema se colocan unos al lado de los otros, formando un grupo y normalmente no se separan. Los diferentes sistemas se separan dejando un espacio entre las cartas. Las cartas se orientan de manera que el jugador del Lado de la Luz pueda leer el extremo marcado con los iconos de sable de luz azul y el jugador del Lado Oscuro pueda leer el extremo marcado con los iconos de sable de luz rojo. Puesto que las localizaciones no implican coste de despliegue, se podrán colocar en la mesa durante la fase de despliegue sin gasto de Fuerza. Puedes desplegar cualquier número de localizaciones que tengas en mano en un mismo turno.



Lugares (orientados horizontalmente) – Son lugares específicos pertenecientes a un sistema, donde se juegan los personajes y los vehículos. Hay lugares exteriores y lugares interiores. Un nuevo lugar es introducido en el juego, colocándolo a la derecha o a la izquierda de cualquier lugar del mismo sistema colocado previamente.

Sistemas (orientados verticalmente) – Estos son planetas, que se colocan a cada extremo de la hilera de lugares 'correspondiente' (si es que ya están en juego). De lo contrario un sistema se puede colocar independientemente. Una carta de sistema se relaciona con todos los lugares del mismo sistema (por ejemplo, el sistema Tatooine corresponde con todos los lugares de Tatooine). Combinar sistemas y sus lugares correspondientes puede proporcionarte algunos beneficios.

Lugares adyacentes – Algunas cartas mencionan lugares adyacentes (los sistemas no pueden estar adyacentes). Estos son lugares en el mismo sistema, que han sido jugados uno junto a otro y, por lo tanto, están unidos. Los nuevos lugares sólo pueden ser colocados al lado de otros que se encuentren en los extremos y no pueden ser insertados entre dos lugares en juego. Durante el movimiento, los personajes y vehículos se mueven de un lugar a otro lugar adyacente, como una secuencia de espacios conectados en un tablero de juego.

Conversión de Lugares – Existen versiones del lado Oscuro y del lado de la Luz de muchas localizaciones, (¡Observa que el texto del juego y los iconos de Fuerza varían!) Sólo una de cada localización puede estar en juego a la vez. Una localización en juego podrá ser convertida colocando la versión opuesta sobre ella. Frecuentemente, un lugar cambiará de un lado a otro (de la Luz a Oscuro y de Oscuro a la Luz) varias veces durante un juego. Al construir tu baraja, deberás decidir si quieres incluir una o más cartas de cada localización. El texto de juego o el número de iconos de Fuerza podrá convertir a una carta en un elemento vital para tu estrategia. En el momento en el que menos lo esperes, tu oponente podrá colocar una versión de la misma localización sobre la tuya; con otra copia de la misma carta podrás volver a convertir la localización a tu favor.

Nota: El concepto de 'presencia' es esencial para determinar quién controla una localización y por lo tanto, para el drenaje de Fuerza y para determinar si se puede proceder al despliegue y a la batalla. Es posible tener ciertas cartas en juego en una localización y, a pesar de ello, no tener 'presencia' allí. Un jugador tiene 'presencia' cuando tiene habilidad de 1 o más en esa localización. La habilidad se encuentra en cartas de personajes y en naves con pilotos permanentes. La mayoría de vehículos y de androides, cuando se encuentran sólos en un lugar, no cuentan como 'presencia' porque ellos no tienen habilidad inherente.

CARTA DE LOCALIZACIÓN – *LUGAR*

UNOS CUANTOS DETALLES...

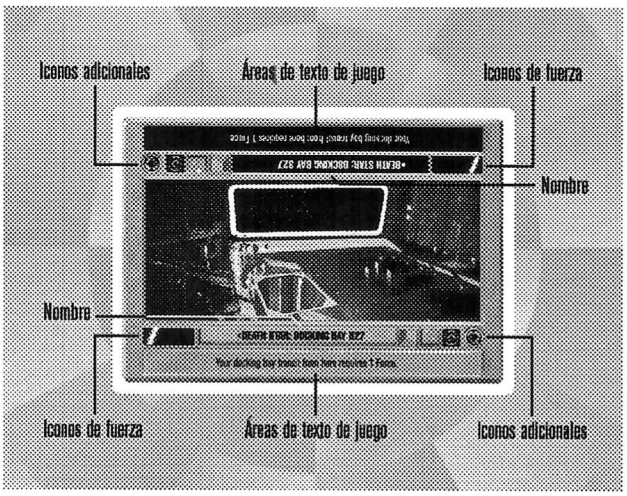
ICONOS DE FUERZA – Los lugares pueden incluir un número de iconos de sable de luz a cada lado (por lo general de 0 a 3). El Lado de la Luz tiene iconos azules y el Lado Oscuro tiene iconos rojos. Esto indica la cantidad de Fuerza generada para cada lado en este lugar.

ICONOS ADICIONALES – Estas áreas indican características del lugar, como, por ejemplo, si es interior; exterior; o corresponde a un sistema, o equipado con un acceso a la computadora (una conexión para el acceso por computadoras, a la que otras cartas hacen referencia).

ÁREAS DE TEXTO DE JUEGO – Describen detalles específicos de la función de la carta.

(Nota: Todos los muelles de embarque son lugares especiales que permiten el fácil movimiento de personajes y vehículos de sistema a sistema. Esto se consigue por medio del tránsito de muelle de embarque," que se explica más adelante en este manual de reglas.)

CARTA DE LOCALIZACIÓN – *LUGAR*



CARTAS DE LOCALIZACIÓN– *SISTEMA*



CARTAS DE LOCALIZACIÓN– *SISTEMA*

UNOS CUANTOS DETALLES...

ICONOS DE FUERZA – Los sistemas pueden incorporar un número de iconos de sables de luz a cada lado (normalmente de 0 a 3). El Lado de la Luz tiene iconos azules y el Lado Oscuro tiene iconos rojos. Esto indica la cantidad de Fuerza generada para cada lado en este sistema.

ICONOS ADICIONALES – Estas áreas indican características del sistema como: que sea sistema planetario o móvil.

NÚMERO DE PARASEGUNDO – Este número, que oscila entre el 1 y el 9, es utilizado para calcular la distancia hiperespacial entre sistemas diferentes.

CARTAS DE PERSONAJES (Rebeldes, Imperiales, Alienígenas y Androides)

Los personajes son las estrellas del juego. Su movimiento y sus interacciones crean la historia que se convierte en la base de tu aventura.

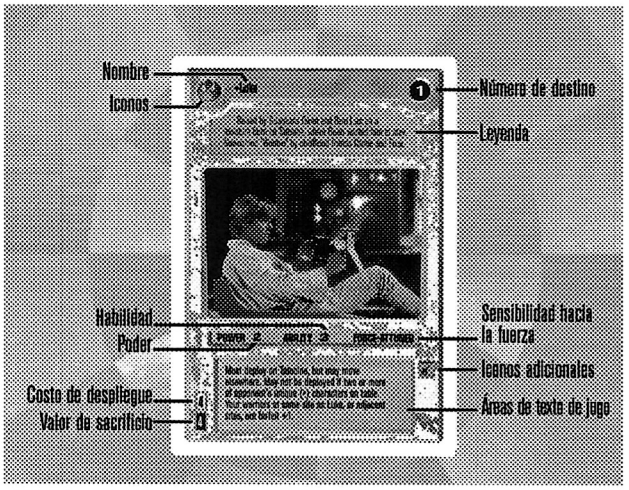
UNOS CUANTOS DETALLES...

NÚMERO DE DESTINO – Usado en el juego, para representar el elemento de destino o azar presente en las acciones.

LEYENDA – Información sobre el universo de la Guerra de las Galaxias. Los términos que aparecen en negrita indican factores importantes en el juego (por ejemplo, espía).

PODER – Una característica que representa la fortaleza total.

CARTAS DE PERSONAJES (Rebeldes, Imperiales, Alienígenas y Androides)



HABILIDAD –Este número oscila entre el 0 y el 7 y representa la habilidad de un personaje para usar la Fuerza.

SENSIBILIDAD HACIA LA FUERZA – Los personajes con altos valores de habilidad tienen un grado de sensibilidad hacia la Fuerza al que se hace referencia en otras cartas.

ICONOS ADICIONALES – Estos iconos indican habilidades de los personajes, tales como guerrero y piloto, las cuales afectan el juego de diversas maneras.

COSTE DE DESPLIEGUE – Gasto de la Pila de Fuerza requerido para desplegar una carta. Puedes desplegar personajes donde tienes 'presencia' (habilidad de 1 o más) o donde tengas uno o más iconos de Fuerza presentes.

VALOR DE SACRIFICIO – Número que representa la cantidad de daño de batalla que puede ser absorvido si se 'sacrifica' esta carta a la Pila Perdida.

TEXTO DE JUEGO – Aquí se describen poderes especiales e información sobre el juego.

CARTAS DE INTERRUPCIÓN

Una interrupción es una carta especial que normalmente tiene un impacto temporal en el juego. Como un giro inesperado en una narración, la interrupción es una sorpresa que puede ocurrir en cualquier momento, incluso durante el turno del oponente. Para jugarla, di "¡Interrumpo!" y saca la carta. Frecuentemente requiere un gasto de Fuerza. Para jugarla durante el turno de tu oponente, necesitarás haber dejado el número necesario de cartas de Fuerza en tu Pila de Fuerza.

Las interrupciones tienen siempre prioridad sobre otras cartas. Después de su uso, las interrupciones 'usadas' se colocan boca abajo encima de la Pila Usada para volver a circular; las interrupciones 'perdidas' se colocan boca arriba encima de la Pila Perdida y están fuera de juego (a menos que sean 'recuperadas').

Si se juegan varias interrupciones, se resuelven en el orden en que han sido jugadas. Hay una excepción, ésta ocurre cuando juegas una interrupción que cancela o afecta una interrupción previa. En este caso, tienes la oportunidad de cancelar la carta previa y, si tienes éxito, la interrupción anterior queda inmediatamente descartada en la Pila Perdida de su dueño. Toda la fuerza que tu oponente haya gastado para jugar esa interrupción (que tú has cancelado posteriormente) permanece en su Pila Usada. Después de haber jugado una interrupción, colócala en la pila apropiada.

UNOS CUANTOS DETALLES...

NÚMERO DE DESTINO – Por lo general, los números de 'destino' que aparecen en las cartas de interrupción son altos.

TIPO DE INTERRUPCIÓN – Hay dos tipos: usada y perdida.

TEXTO DE JUEGO – Espacio de la carta que describe la interrupción y establece la cantidad de Fuerza que se necesita para jugarla.

CARTAS DE EFECTOS

Los efectos modifican ciertas cartas o aspectos del juego. Los efectos se juegan durante la Fase de Despliegue de tu turno, sobre personajes, naves, lugares, etc. o sobre la mesa. Por lo general, un efecto se aplica sólo al lado de la mesa donde se juega. Los efectos pueden ser cancelados por otras cartas (por ejemplo, una interrupción específica); en tal caso, todas las cartas o condiciones que el efecto estaba modificando vuelven a su estado previo.

LOS EFECTOS UTINNI son un tipo especial de efectos que puedes jugar para obstaculizar el progreso de tu oponente o para ayudarte a ti mismo. Por lo general, los efectos Utinni se juegan en una localización para hacer que un personaje específico se mueva a ese lugar y, así, cancelar un efecto negativo, o beneficiarse de un efecto positivo. Si el objetivo del efecto Utinni (es decir, el personaje al se le aplica este efecto) se pierde, el efecto Utinni se pierde con él.

CARTAS DE INTERRUPCIÓN



CARTAS DE EFECTOS



UNOS CUANTOS DETALLES...

NÚMERO DE DESTINO – Por lo general, los números de 'destino' que aparecen en los efectos son altos. Tenlo en cuenta al construir tu baraja.

TIPO DE EFECTO – Hay dos tipos: efecto y efecto Utinni.

CARTAS DE ARMAS

Cada personaje, vehículo y nave poseen blasters etc. que van incluidos en el poder de la carta y puede participar en batallas sin tener una carta específica de arma.

Las cartas de arma de color verde permiten utilizar las armas contra un objetivo específico.

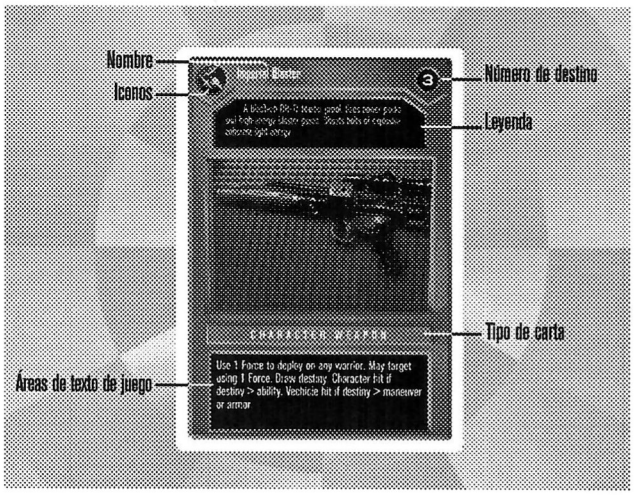
Un personaje con un icono de guerrero puede llevar un arma de personaje. Los cazas pueden estar equipados con un arma de nave y los cruceros pueden estar equipados con un número ilimitado de armas de nave. Las armas automáticas se mueven por sí mismas, tal como queda definido en las cartas. Un vehículo sólo puede transportar un arma si el texto de juego lo permite o si es un personaje quien lleva el arma. Durante la Fase de Despliegue, las armas pueden ser transferidas (redesplegadas) de un personaje a otro en la misma localización, gastando tanta fuerza como el coste de despligue del arma como si la acabases de desplegar directamente sobre la nueva carta.

UNOS CUANTOS DETALLES...

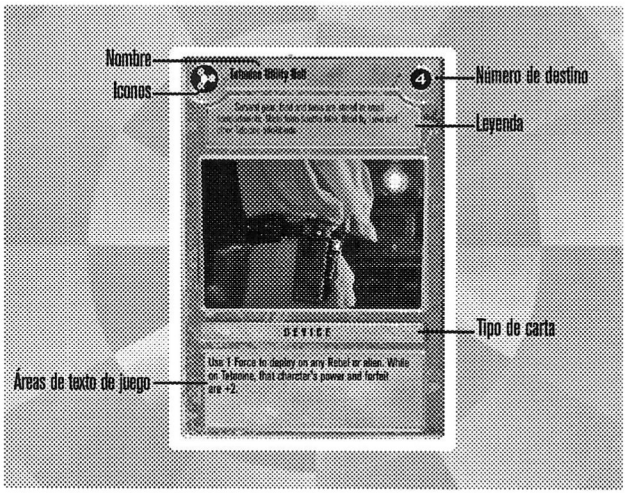
TIPOS DE ARMAS – Hay tres tipos: de personaje, de nave y automática.

TEXTO DE JUEGO – Establece el coste de despliegue de un arma y la cantidad de Fuerza que se necesita para usarla. La mayoría de armas requieren un gasto de Fuerza cada vez que se disparan.

CARTAS DE ARMAS



CARTAS DE DISPOSITIVOS



CARTAS DE DISPOSITIVOS

Los personajes y los cazas pueden llevar un dispositivo, los cruceros pueden llevar cualquier número de dispositivos. Un vehículo sólo puede transportar un dispositivo si el texto de juego lo permite o si es un personaje quien lleva el dispositivo. Los dispositivos pueden ser transferidos (redesplegados) de un personaje a otro en la misma localización, gastando tanta fuerza como el coste de despliegue del dispositivo, como si se desplegara directamente sobre la nueva carta.

UNOS CUANTOS DETALLES...

TEXTO DE JUEGO – el coste de despliegue de un dispositivo y la cantidad de Fuerza que se necesita para usarlo. La mayoría de los dispositivos requieren un gasto de Fuerza cada vez que se utilizan.

CARTAS DE VEHÍCULOS

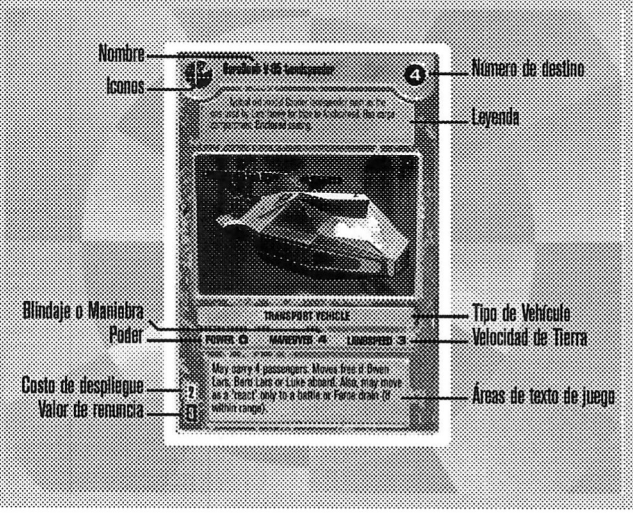
Los vehículos se desplazan entre lugares llevando pasajeros. Para moverse, un vehículo debe tener 'presencia' a bordo. El poder de un vehículo puede ser usado en batallas que tengan lugar en lugares exteriores.

UNOS CUANTOS DETALLES...

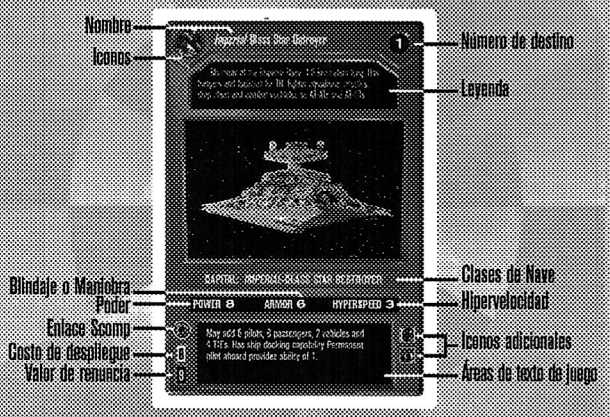
TIPO DE VEHÍCULO – Actualmente hay dos tipos: transporte y criatura.

PODER – Los vehículos pueden ser usados en las batallas; sin embargo, los vehículos en lugares internos se consideran 'estacionados' en el exterior y no pueden participar en la batalla ni en los sacrificios.

CARTAS DE VEHÍCULOS



CARTAS DE NAVES



BLINDAJE o MANIOBRA – Esto mide cuanta es la resistencia que tiene un vehículo ante un ataque. Se usan generalmente para calcular el daño ocasionado por las armas.

VELOCIDAD POR TIERRA – El número de velocidad por tierra indica cuánto puede desplazarse un vehículo, a través de lugares adyacentes, en un mismo sistema. Los vehículos pueden desplazarse y transportar personajes de lugar a lugar.

CARTAS DE NAVES

Las naves sólo pueden ser desplegadas en sistemas. Los personajes utilizan las naves para viajar y participar en batallas por la galaxia.

UNOS CUANTOS DETALLES...

CLASES DE NAVE – Hay dos clases: caza y crucero.

PODER – El poder de la nave puede ser aumentado por los pilotos pero no por los pasajeros(excepto los androides astromecánicos).

BLINDAJE o MANIOBRA – Esto mide la resistencia de una nave ante un ataque. Se usa generalmente para calcular el daño ocasionado por las armas. Los cruceros tienen blindaje; y los cazas tienen maniobrabilidad.

HIPERVELOCIDAD – número de hipervelocidad indica la distancia máxima (en parsecs) que una nave puede desplazarse en un turno.

ENLACE SCOMP – Un icono que indica la conexión con la computadora usada principalmente por androides (también se encuentra en cartas de lugares). Otras cartas hacen referencia al Enlace con la computadora.

ICONOS ADICIONALES – Estos iconos representan características adicionales de las naves, como pilotos 'permanentes' y androides astromecánicos.

COSTE DE DESPLIEGUE – Las naves son desplegadas en sistemas. Puedes desplegar un personaje (piloto o pasajero), un arma, un vehículo o un dispositivo una en una nave siempre y cuando ella sea capaz de transportarlos, y cumplas los requisitos normales de despliegue.

VALOR DE SACRIFICIO– Se pueden sacrificar individualmente las naves y sus pilotos, si tienen un valor de sacrificio escrito en la carta.

TEXTO DE JUEGO – En este espacio de la carta se describen aptitudes especiales, tales como capacidad para pilotos y para pasajeros. Algunas naves pueden transportar más de un piloto, además de una determinada cantidad de pasajeros, vehículos y otro equipo. Las naves que cuentan con un piloto 'permanente' a bordo tienen la habilidad indicada en las cartas.

LAS REGLAS

Como sucede con todos los juegos de cartas coleccionables, la profundidad y la complejidad de este juego requieren reglas complejas. Probablemente en algún momento jugarás competitivamente con amigos o en torneos. Necesitarás conocer a fondo las cartas y las reglas; podrás utilizar este conocimiento para conseguir ventaja estratégica sobre tu oponente.

Al explicar las reglas del juego, hemos tratado de ser tan comprensibles y detallados como el espacio nos ha permitido. Muchas cartas tienen poderes especiales que crean excepciones a las reglas. En este caso, el texto de juego de la carta tiene prioridad. Además, podrán presentarse situaciones que no han sido previstas o tratadas en las reglas. Si tienes alguna pregunta que este manual no resuelve, simplemente usa tu sentido común o llega a un acuerdo con los otros jugadores. Si tienes preguntas sobre las reglas, también puedes buscar en la página web de Decipher (www.decipher.com), las actualizaciones de las reglas y los faqs.

SELECCIONA LA LOCALIZACIÓN DE INICIO

Al iniciar el juego, cada lado coloca una carta de localización en la mesa. Ambos jugadores muestran sus localizaciones de inicio a la vez. Si ambos jugadores han escogido exactamente la misma localización, ambos las ponen a un lado por el momento y escogen nuevamente. Cuando se hayan seleccionado dos localizaciones de inicio diferentes, las localizaciones que se pusieron a un lado regresan a las barajas.

BARAJA LAS CARTAS RESTANTES

Baraja las 59 cartas restantes y coloca tu Baraja de Reserva boca abajo.

ROBA 8 CARTAS

Cada jugador roba 8 cartas de la parte superior de su Baraja de Reserva para formar una mano.

EL LADO OSCURO VA PRIMERO

A veces, ser el malo tiene sus recompensas.

TURNOS

Los jugadores se alternan jugando turnos. Cada turno tiene seis fases.

Activar – Control – Despliegue – Batalla – Mover –Robar

Fase Uno: Activar

Lo primero que debes hacer es contar los iconos de fuerza que tienes en tu lado de cada carta de localización. Añade 1 para representar la Fuerza personal que tú mismo generas. Puedes activar ese número total de cartas pasándolas, una por una y boca abajo, de la parte superior de tu Baraja de Reserva a la parte superior de tu Pila de Fuerza (mira el diagrama de la página 3). No veas las cartas, ni las pongas en tu mano. No estás obligado a activar toda la fuerza que puedes.

Fase Dos: Control

Cuando controlas una localización, tienes una ventaja. Para controlar una localización, debes tener presencia allí (habilidad de 1 o mayor) y que tu oponente no la tenga. Controlar es un proceso continuo, no ocurre únicamente durante la fase de control.

DRENAJE DE FUERZA

Cuando tu controlas una localización durante tu fase de control, puedes drenar Fuerza Vital a tu oponente en esa localización. Puedes drenar una cantidad igual al número de iconos de fuerza del lado del oponente en esa localización.

Si los Rebeldes controlan una localización, la Fuerza en esa área es drenada de la energía del Lado Oscuro, y viceversa. Puesto que las localizaciones generan Fuerza, el tener muchas localizaciones en la mesa aumenta la cantidad de Fuerza que puedes activar en cada turno. El controlar un número importante de localizaciones significa que puedes drenar Fuerza de tu oponente en cada una de ellas, pero tú eres más débil y más vulnerable al ataque cuando tus fuerzas se encuentran muy esparcidas. La concentración de tus fuerzas en una localización te hace fuerte en esa área pero susceptible al drenaje de Fuerza en otras. "Cuanto más fuerte sea su opresión, más sistemas estelares se le escaparán de las manos."

Algunas localizaciones y armas te permiten añadir una cantidad extra al drenaje de Fuerza. Esta cantidad se añade al número total de iconos de Fuerza (pero sólo para el drenaje de fuerza). Algunas localizaciones no tienen iconos de fuerza en el lado de tu oponente, algunas cartas pueden cancelar los iconos de Fuerza de una localización y otras reducen el drenaje de fuerza. En estos casos es posible que tu drenaje de Fuerza sea cero. Declarar un drenaje de Fuerza es una acción opcional que tu puedes realizar(una a una) en cada localización que controles.

Cuando drenas Fuerza de tu oponente, él tiene que colocar el número apropiado de cartas (boca arriba) en su Pila Perdida. Durante la Fase de Control, anuncia cada drenaje de Fuerza que quieras intentar, de uno en uno. En cada ocasión, tu oponente tiene la opción de 'reaccionar.' (Consulta la explicación de 'reaccionar' más abajo). Si él no 'reacciona,' tu oponente deberá sufrir el drenaje de Fuerza descrito anteriormente.

Nota: Los iconos de Fuerza son un arma de doble filo. Cuanto mayor sea la cantidad de iconos de Fuerza en tu lado de una localización, mayor será la Fuerza que podrás activar al comienzo de tu turno. Pero si tu oponente gana el control de ese lugar, tú pierdes más Fuerza allí también.

Fase Tres: Despliegue

Puedes desplegar personajes, vehículos y naves en una localización cuando tienes 'presencia' o un icono de Fuerza en tu lado de esa localización. Para desplegar armas, dispositivos, efectos y cartas similares no es necesario tener presencia o iconos de fuerza. El despliegue de cartas requiere normalmente gasto de Fuerza. Esto se lleva a cabo transfiriendo el número apropiado de cartas de Fuerza boca abajo, una a una, desde la parte superior de tu Pila de Fuerza a la parte superior de tu Pila Usada. Después coloca la carta o cartas que estás desplegando en la mesa. Encontrarás el coste de despliegue de las cartas de efecto, de armas o de dispositivos en el texto de juego. Si una carta no señala el coste de despliegue, puedes desplegarla gratuitamente. (Los Espías pueden desplegarse incluso donde no haya iconos de Fuerza o 'presencia').

Fase Cuatro: Batalla

Las batallas se libran una por una, y pueden agotar radicalmente la Fuerza del oponente.

Anunciar una Batalla

Las batallas sólo pueden ocurrir en localizaciones donde ambos bandos tengan `presencia´. Selecciona la localización donde quieres iniciar una batalla. Puedes luchar más de una vez durante un turno, pero no dos veces en la misma localización, ni dos veces con las mismas cartas.

Usar Fuerza para Iniciar una Batalla

Debes usar 1 de Fuerza para iniciar cada batalla.

Tu Oponente Puede 'Reaccionar'

Tu oponente puede responder a la declaración de batalla diciendo "¡Reacción!" (una acción del juego que es similar a la de interrupción) y pasando o desplegando cartas específicas a esa localización (tu oponente debe tener una carta que le de la posibilidad de reaccionar para poder hacerlo). Si tu oponente reacciona, él debe contar con la cantidad de Fuerza suficiente para mover o desplegar cartas. Si él no ha dejado suficientes cartas en su pila de Fuerza, tu oponente no podrá 'reaccionar.'

Disparar las armas

Con cada arma, puedes disparar a un objetivo en la misma localización. Las armas se disparan una a una. El jugador que inicia la batalla, dispara las armas primero; a continuación, el oponente puede disparar sus armas. Gasta la Fuerza necesaria para disparar y saca una carta o las cartas de destino requerida(s) para saber si has herido o dañado al objetivo, dependiendo si se trata de un personaje o de un vehículo.

Cada arma funciona de una manera propia, esta forma de funcionar aparece especificada en la carta. Para acertar , el "destino del arma" que has sacado (especificado en el arma) debe normalmente exceder la habilidad del objetivo (en el caso de un personaje), el blindaje del objetivo (en el caso de un crucero o de un vehículo blindado) o la maniobra del objetivo (en el caso de un caza o de un vehículo).

Para sacar 'destino': La mayoría de las cartas tienen un número de 'destino' en el ángulo superior derecho. Este número representa el elemento de destino o de azar presente en las acciones. Cuando se requiere que un jugador saque 'destino,' él deberá coger la carta que está en la parte superior de su Mazo de Reserva, voltearla y leer el número de 'destino' y, luego, deberá colocarla boca abajo sobre la Pila Usada. Si una carta no tiene número de 'destino' (como, por ejemplo, las cartas de localizaciones), su valor de 'destino' es cero.

Cartas 'Heridas o Dañadas'

Los objetivos heridos o dañados por un arma se giran inmediatamente, quedando de lado. Si el arma no especifica otra cosa, las cartas heridas o dañadas siguen participando en la batalla hasta su resolución. Un personaje seleccionado como objetivo que haya sido herido, aún puede disparar. (Las etapas de la batalla ocurren simultáneamente, a pesar de que se resuelven secuencialmente. Gane quien gane la batalla, al final ambos jugadores sacrificarán las cartas heridas o dañadas. Algunas armas no provocan heridas o daños, pero tienen otros efectos en el juego.

Poder Total de los Jugadores

Ahora, el poder total de cada jugador, es la suma del poder de cada carta en su lado de la localización donde se desarrolla la batalla. Los personajes 'heridos' siguen añadiendo poder; incluye también su(s) valor(es). (Lee el texto de juego de todas las cartas, incluyendo las localizaciones, porque los textos pueden modificar el poder total).

Añadir el Valor del Destino de Batalla

A veces puedes incrementar tu poder sacando 'destino.' Cada jugador debe comprobar si tiene habilidad total de 4 o mayor en esa localización. Si es así el puede sacar un destino de batalla. (nota: si tu tienes una habilidad total de 8 no sacas dos destinos. El destino de arma que tu hayas sacado durante una batalla no se añade al poder total. Algunas cartas te permiten sacar destinos extra de batalla, en estas cartas aparece algo como "...durante una batalla, añade un destino de batalla."). Cuando se revela, el valor de 'destino' es añadido al poder total descrito anteriormente, para indicar el poder combinado del jugador en esta batalla. Puesto que cada batalla supone algún riesgo, el número de 'destino' de la batalla también es utilizado para determinar la 'pérdida en combate', se trata de una pérdida obligatoria que puede ser causada por la batalla.

Resolución de la Batalla

Ahora compara el poder total de ambos bandos. Si no hay empate, el jugador que tiene menos poder debe perder Fuerza equivalente a la diferencia entre los dos totales. Por ejemplo, si el total del jugador A es 9 y el total del jugador B es 5, el jugador B pierde 4 de Fuerza. Si se trata de un empate, no hay ningún daño de batalla, a no ser que la pérdida en combate entre en juego (consulta pérdida en combate, más adelante).

Pérdida de Fuerza

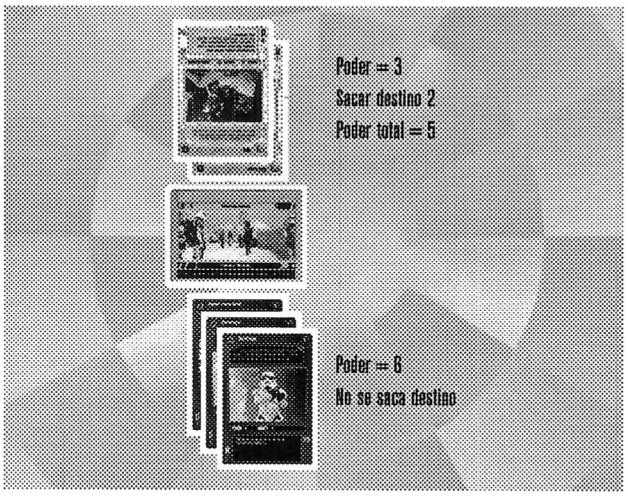
La Fuerza Perdida puede ser extraída de tu mano, de tu Fuerza Vital (que incluye tu Mazo de Reserva, tu Pila de Fuerza y tu Pila Usada) o puede perderse mediante el sacrificio (consulta Sacrificio, más adelante). Cada carta que pongas en la Pila Perdida cuenta como 1 de Fuerza. El perder una carta de tu mano no siempre es negativo, porque sabes lo que estás perdiendo. Cuando las cartas de Fuerza Perdida han sido seleccionadas una por una, colócalas boca arriba en la parte superior de la Pila Perdida. Ambos jugadores pueden ver las cartas que colocas en tu Pila Perdida.

Sacrificio

Antes de que pierdas Fuerza en una batalla, puedes reducir el número de cartas que debes perder, sacrificando algunas cartas que participaron en la batalla. En este caso, el valor de sacrificio de las cartas cuenta para el pago del total de tu pérdida. Por ejemplo, si tienes que perder 6 de Fuerza, y Luke estuvo presente en la batalla, puedes sacrificar a Skywalker (su valor de sacrificio es 4) y otras dos cartas de tu mano o de tu Fuerza Vital. Esto reduce el número total de cartas que tienes que perder pero también sacrificas a un personaje importante. Puedes sacrificar varias cartas en la localización, para igualar o exceder el 'daño de batalla' requerido. Se deben sacrificar las cartas que hayan sido 'heridas o dañadas'por las armas, pero sus valores de sacrificio cuentan también para el pago de tu pérdida total.

Pérdida en Combate

La pérdida en combate representa el peligro inherente en el conflicto: la posibilidad de 'perder' personajes, naves o vehículos, independientemente de quien gane o pierda la batalla. La pérdida en combate puede constituir una ofensiva estratégica importante porque permi-



te que una fuerza pequeña ataque a una fuerza mayor causando daños importantes a pesar de la diferencia de poder de las dos fuerzas. Si un jugador que participa en la batalla saca un 'destino' mayor que cero, su oponente sufrirá pérdidas en combate. Si ambos jugadores sacan un 'destino' mayor que cero, ambos sufrirán pérdidas en combate. La pérdida en combate que se requiere de un jugador es igual al número de 'destino' de su oponente.

Para satisfacer la pérdida en combate, debes sacrificar cartas que tengan un valor de sacrificio igual o mayor que 'destino' de tu oponente. Por ejemplo, si ganaste la batalla, debes satisfacer la pérdida en combate sacrificando las cartas necesarias en esa localización. Si perdiste la batalla, debes satisfacer la pérdida en combate sacrificando las cartas necesarias y, a continuación, debes compensar cualquier diferencia que aún quede por saldar debido al "daño de batalla."

(Nota: La pérdida en combate en que sufre el perdedor no se añade al 'daño de batalla,' pero puede afectar la manera en la que el perdedor absorbe el 'daño de batalla,' ya que puede obligar a renunciar a cartas).

Por ejemplo, en el diagrama de batalla, tienes un poder total de 6, y no sacaste ningún 'destino.' Tu oponente tiene un poder total de 3. Pero, puesto que la habilidad total presente era 4 o mayor, tu oponente puede sacar 'destino.' Supongamos que en este caso él sacó un 'destino' de 2. Esto hace que su poder combinado total sea 5.

Puesto que tú ganaste la batalla (6 contra 5), tu oponente debe perder 1 de Fuerza. Sin embargo, su 'destino' de 2 significa que a pesar de que tú ganaste la batalla, tu pérdida en combate es 2. Ahora tú debes perder en esta localización por lo menos 2 en valor de sacrificio. A ti te corresponde escoger a quién vas a sacrificar, siempre y cuando cumplas con el requisito mínimo de 2.

Inmunidad a Pérdida en Combate

Algunas cartas tienen una característica especial denominada inmunidad a pérdida en combate. Por ejemplo, si la carta de Darth Vader dice, "Inmune a pérdida en combate < 5" y el 'destino' de tu oponente durante la batalla es menor a 5, esto significa que a Vader no le afecta la pérdida en combate. Otras cartas en esta localización siguen siendo vulnerables. Examinemos de qué manera.

Si tu oponente saca un valor de 'destino' de 4 durante una batalla contra Vader (Inmune) y un soldado de asalto (valor de sacrificio es 2), el soldado de asalto debe ser sacrificado a causa de la pérdida en combate. El valor de sacrificio de 2 restante es ignorado; no afectaría a Vader debido a su inmunidad a pérdida en combate menor de 5. Sin embargo, si el 'destino' que se ha sacado es 5, Vader deja de ser inmune. En este caso, se sacrificará a Vader y el soldado de asalto permanecería en el juego.

Interrupción de una Batalla

Si se detiene una batalla debido a una interrupción, todas las cartas gastadas en la batalla permanecen en la Pila Usada.

Fase Cinco: Movimiento

Después de haber resuelto las batallas, si las ha habido, puedes mover tus cartas entre localizaciones. Por regla general, debes gastar 1 de Fuerza para mover un personaje, vehículo o nave de una localización a otra. No puedes gastar otra Fuerza para mover esta carta nuevamente durante el mismo turno. Cada categoría de carta está sujeta a una cierta distancia máxima de desplazamiento y a una cierta capacidad máxima que puede llevar consigo.

Para Mover a los Personajes

Los Personajes pueden moverse ya sea por su cuenta o montados en diversos métodos de transporte.

Los Personajes pueden desplazarse por su cuenta, de un lugar a otro lugar adyacente, gastando 1 de Fuerza. Este movimiento puede realizarse sólo una vez por turno. Sin embargo, si un personaje es transportado por un vehículo o nave (como en los ejemplos que se dan más abajo), la capacidad de movimiento del personaje no es usada mientras el personaje está en tránsito.

Cualquiera de los personajes que se encuentran en un muelle de embarque, o todos ellos, pueden ser transferidos a otro muelle de embarque (definido como "tránsito de muelle de embarque") gastando tanta Fuerza como especifique la carta. Cada personaje está limitado a hacer este movimiento una vez por turno.

Los personajes pueden ser transportados de cualquier lugar a cualquier nave con capacidad de amarre en el sistema correspondiente o viceversa, gastando 1 de Fuerza. Cada personaje está limitado a hacer este movimiento una vez por turno.

El embarque y el desembarque de un vehículo es gratuito y no está limitado. Los personajes pueden embarcar un vehículo, hasta llegar a su capacidad tope, en un mismo lugar, y todos los personajes, armas y dispositivos a bordo pueden desplazarse en el vehículo por su coste de movimiento de 1 de Fuerza.

Movimiento de Naves

Casi todas las naves tienen un número de hipervelocidad. Para poder desplazarse, una nave debe tener un piloto y un androide astromecánico o computador de navegación. Una nave se desplaza de sistema a sistema, mientras su autonomía se lo permita, por el gasto de 1 de Fuerza. Cada sistema tiene un número de parsecs en la carta (que representa la distancia del viaje hiperespacial desde Coruscant). La distancia viaje hiperespacial de un sistema a otro es la diferencia entre sus números de parsecs. Por ejemplo, si el número de parsecs para un sistema es 8 y para otro es 2, la distancia del viaje hiperespacial es 6. Si los números de parsecs son iguales, se considera que la distancia es mínima (cero para el juego). La hipervelocidad de una nave es el número de parsecs que puede viajar en un turno. Una nave sólo puede hacer un viaje por turno aunque le sobren parsecs.

Si el valor de hipervelocidad de una nave es menor a la distancia entre sistemas, ella no podrá finalizar su viaje en un turno. Primero, deberá viajar a un sistema que se encuentre dentro de su autonomía, hacer una escala allí y continuar su viaje en un turno posterior. Una nave "sin hipervelocidad" (por ejemplo, un caza TIE) sólo podrá dejar su lugar original de despliegue si es transportada como carga a bordo de un crucero.

Movimiento de Vehículos

Para poder desplazarse de un lugar a otro, un vehículo debe tener 'presencia' a bordo. Un vehículo puede desplazarse a través del número de lugares adyacentes igual a su número de velocidad por tierra, pero normalmente este movimiento se encuentra limitado a uno por turno. El movimiento entero requiere un gasto total de 1 de fuerza. Cada vehículo está limitado a hacer este movimiento una vez por turno. Si un vehículo se para en un lugar que tiene un icono de lugar interior, se considera que está aparcado fuera y no participa en las batallas en ese lugar interior. (Nota: los vehículos también pueden desplazarse por medio del "tránsito de muelle de embarque").

Cuando un vehículo se desplaza pagando 1 de Fuerza, no se necesita realizar ningún gasto de Fuerza adicional para el transporte de pasajeros (y sus armas y dispositivos). Sólo se considera que los personajes se encuentran a bordo de un vehículo cuando éste está en marcha. Tan pronto como el vehículo se detiene, los personajes desembarcan y, por lo tanto, son vulnerables a los ataques enemigos.

Los vehículos pueden ser llevados a bordo de los cruceros como carga y ser transportados a otros sistemas pagando 1 de Fuerza. Mientras se encuentran a bordo de la nave, los vehículos no participan en las batallas espaciales. Los cazas son demasiado pequeños para transportar los vehículos actuales, pero quizás los vehículos futuros lo permitan.

Movimiento de 'Reacción'

Este es un tipo de movimiento especial (se realiza mediante cartas que indican que se puede reaccionar) que puede ocurrir durante el turno de tu oponente.

Una reacción:

- ocurre justo después de que el oponente anuncie una batalla o un drenaje de Fuerza;
- te permite 'interrumpir' el juego y mover una carta (si está al alcance) a la localización de la batalla o el drenaje de Fuerza.
- permite a otras cartas embarcar y desembarcar de la carta que 'reacciona' justo antes de que se vaya y justo después de que llegue. (Embarcar y desembarcar es posible incluso si la carta que 'reacciona' ya en la localización de la batalla o el drenaje de Fuerza).

Para 'reaccionar', una nave o un vehículo que no sea criatura debe tener presencia a bordo. Las cartas que participan en una 'reacción' no pueden volver a reaccionar en el mismo turno.

'Reaccionar a un drenaje de Fuerza te permite cancelar éste si has llevado presencia a la localización. Algunas cartas especiales te permiten desplegar cartas como 'reacción'.

Movimiento de Pilotos entre naves en el espacio

Cualquier número de pilotos y vehículos pueden moverse de una nave a otra en el mismo sistema gastando 1 de fuerza, y si al menos una de las dos naves tiene 'capacidad de amarre', esta habilidad aparece impresa en la carta.

'Transporte con lanzadera' de personajes entre naves y lugares

Un personaje o un vehículo se puede 'transportar' de un lugar exterior a un crucero con capacidad de amarre(o viceversa) pagando 1 de fuerza. Los cruceros tienen lanzaderas para realizar este movimiento. Puesto que los cazas no son lo suficientemente grandes como para llevar lanzaderas, no se puede 'transportar' desde o hacia un caza, aunque este tenga capacidad de amarre.

Para finalizar, el texto de juego de algunas cartas (como la interrupción Elis Helrot) puede específicamente mover personajes y vehículos. Este movimiento es ilimitado. La carta especifica los detalles.

Nota: Las ampliaciones futuras proporcionarán nuevos tipos de vehículos y naves, y avanzadas reglas de movimiento relacionadas con ellos, incluyendo la habilidad de 'aterrizar' con los cazas y para permanecer a bordo de los vehículos.

Fase Seis: ROBAR (y terminar tu turno)

Esta es la última fase del turno de un jugador. Si te quedan algunas cartas en tu Pila de Fuerza, puedes robar cualquier número de ellas y ponerlas en tu mano una por una. No está limitado el número de cartas que un jugador puede tener en mano. También podrás dejar

algunas cartas en la Pila de Fuerza; podrás gastarlas para 'reaccionar' o interrumpir durante el turno de tu oponente. Cuando hayas terminado, pon la Pila Usada debajo de tu Mazo de Reserva. A continuación, dile a tu oponente: "La Fuerza está contigo" para terminar tu turno.

PARA GANAR EL JUEGO Y OBTENER PUNTOS

Las primeras veces que juegues SW:JCC, la partida durará posiblemente un hora o algo más. Cuando te familiarices con la estructura y la reglas, la mayoría de partidas te tomarán entre 30 y 45 minutos. Por lo general, los jugadores prefieren un 'juego' de dos partidas, jugando una de ellas con la baraja del Lado de la Luz y la otra con la baraja del Lado Oscuro. En este caso, lleva la cuenta de los puntos determinando el margen de victoria del ganador en ambas partidas; luego, combina los números para determinar un ganador absoluto. Por ejemplo, si el Jugador A gana la primera partida con una Fuerza Vital restante de 11, él obtuvo una victoria de 11 puntos. En la segunda partida, el Jugador B necesitaría ganar 12 puntos o más para ser el ganador absoluto del 'juego.'

MÁS INFORMACIÓN

CONTANDO CARTAS

Muchas veces durante el juego tendrás que "contar" cartas de una baraja o mazo y pasarlas a otro. Esto debe hacerse carta por carta y no en grupo.

CARTAS ÚNICAS Y LIMITADAS

El nombre que aparece en algunas cartas irá precedido de un punto (•), indicando que se trata de una carta única. Aunque puedes poner más de una copia de una carta única en tu baraja, no puedes tener simultáneamente más de una de estas cartas boca arriba en la mesa durante el juego. Si las cartas tienen dos (••) o tres (•••) puntos, el número de cartas idénticas que pueden estar simultáneamente en la mesa está limitado al número de puntos en la carta. Cuando el nombre en las cartas no va precedido de ningún punto, no existen límites para el número de estas cartas que puedes tener en mesa. [Nota: Una carta de interrupción con un punto (•) indica que, en un turno sólo se podrá jugar una interrupción que lleve este nombre].

LLEGANDO A LA ESTRELLA DE LA MUERTE

La localización del Sistema Móvil de la Estrella de la Muerte será una de las nuevas e interesantes cartas de la primera expansión del juego, Una Nueva Esperanza. Actualmente hay una serie de procedimientos que permiten que el Lado de la Luz suba a bordo de la Estrella de la Muerte. Por ejemplo, usa la versión del Lado de la Luz del muelle de embarque de la Estrella de la Muerte, juega un lugar de la Estrella de la Muerte con iconos de Fuerza del Lado de la Luz , juega una carta "Nabrun Leids," o despliega un espía en un lugar de la Estrella de la Muerte para crear 'presencia,' permitiendo el despliegue de otros personajes.

REGLAS DE PERSONAS

Algunas cartas que aparecerán en futuras expansiones presentarán versiones diferentes de algún personaje. Estos están considerados como la misma 'persona.' No puedes tener más de una versión de la misma persona en juego a la vez. Las cartas que hacen referencia a 'Luke' (por ejemplo) se aplican a cualquier versión de la persona ya sea Luke Skywalker o el Comandante Luke Skywalker etc.). Lo mismo ocurre con las referencias que se hacen a Chewbacca o Chewie que se considerán intercambiables. Durante tu fase de despliegue puedes sustituir una versión anterior de uno de tus personajes por una más reciente de tu mano (gratis). La nueva versión debe tener por lo menos el mismo poder y Habilidad que el antiguo, y debe cumplir sus propios requisitos de despliegue (si los tiene). Cualquier arma, dispositivo o efecto que tuviera el personaje se transfieren al nuevo si es que puede llevarlas. Las cartas que no sirven para la nueva versión son descartadas a la Pila Perdida.

CAPACIDAD DE NAVES

La naves pueden transportar una variedad de elementos tales como pilotos, pasajeros, vehículos y otro tipo de carga. Cada nave tiene una capacidad máxima que aparece anotado en la carta. Las armas y los dispositivos cargados por la tripulación y los pasajeros no participan en las batallas ni cuentan al calcular la capacidad de la nave. Además de lo que se especifica en el texto de juego de cada nave, los cruceros pueden estar equipados con cualquier cantidad de armas de nave, mientras que los cazas sólo pueden estar equipados con un arma de nave.

LEYENDA

Esta sección contiene información sobre el universo de la Guerra de las Galaxias. Sin embargo, la sección de leyenda también contiene términos importantes para el juego. Estos términos aparecen en negrita y se hará referencia a ellos en otras cartas.

SENSIBILIDAD HACIA LA FUERZA DE LOS PERSONAJES

La sensibilidad que cada personaje tiene hacia la Fuerza está directamente relacionada a la habilidad y se hace referencia a ella en otras cartas. Los niveles de sensibilidad hacia la Fuerza son los siguientes:

Habilidad	Sensibilidad
0	androides, objetos inanimados
1–2	personajes débiles
3	Afín a la Fuerza
4–5	Sensible a la Fuerza
6	Caballero Jedi
7	Maestro Jedi

LA EMOCIONANTE CONCLUSIÓN

A medida que tu oponente drena la Fuerza de tu baraja, tus opciones van disminuyendo. Cuando sólo te quedan 10 cartas o menos, debes tener mucho cuidado con la manera en que utilizas tu Fuerza. Por ejemplo, si activas todas las cartas en tu Mazo de Reserva, no podrás sacar 'destino' en el caso de que se libre una batalla. Cuando llegas a este momento del juego, considera la posibilidad de dejar algunas cartas en tu Mazo de Reserva, para poder sacar 'destino' si fuera necesario. ¡En una partida igualada, cuando a ambos jugadores sólo les quedan unas cuantas cartas, la manera en que manejes tu Fuerza Vital será decisiva para tu éxito!

REGLAS FUTURAS

Continuaremos adaptando las reglas y ampliando el juego. Estas reglas aparecerán publicadas en un suplemento de reglas. Las ampliaciones suelen ser publicadas primero en inglés. Los suplementos de reglas serán traducidos a medida que vayan saliendo a la venta las versiones traducidas en distintos idiomas de la ampliación.

CONTRUIR UNA BARAJA

La aventura comienza con 324 cartas de Premiere, y continúa con cada ampliación posterior, que contiene nuevas reglas. Un manual de reglas traducidas estará disponible cuando cada ampliación salga a la venta traducida. Los manuales en inglés están siempre disponibles en la página web de Decipher (www.decipher.com) tan pronto como sale a la venta en inglés.

La habilidad para construir tu baraja y de planificar una estrategia de juego constituyen el interesante desafío de los juegos de cartas coleccionables. Según las reglas de SW: CCG, cada jugador deberá construir una baraja de 60 cartas. Puedes jugar con menos cartas, pero ambos jugadores deben tener el mismo número de cartas en su baraja, porque cada carta representa una unidad de Fuerza Vital.

Los mazos de iniciación y los sobres de ampliación contienen cartas del Lado de la Luz y del Lado Oscuro. Puedes jugar con las cartas de tu mazo inicial – el cual ha sido elaborado al azar – o puedes añadir sobres de ampliación para incrementar la variedad de cartas entre las que puedes escoger. Tienes control absoluto sobre las cartas que usas y sobre las estrategias que empleas.

Los únicos factores que no puedes controlar son la suerte ('destino') y el plan de acción de tu oponente. Al componer tus barajas, considera tanto las estrategias ofensivas como las defensivas.

Puedes incluir en tu baraja cualquier variedad de categorías de cartas, aunque normalmente desearás tener localizaciones, personajes y una equilibrada mezcla de otras cartas. Conforme vayas ampliando tu colección al cambiar y comprar cartas adicionales, podrás construir tu baraja de manera más creativa. ¡Las estrategias interesantes (y unas cuantas cartas raras) pueden incrementar tus posibilidades de ganar!

GLOSARIO

Activar Fuerza – pasar cartas de tu Mazo de Reserva a tu Pila de Fuerza al comienzo de tu turno (una por cada uno de tus iconos de Fuerza en juego, más una por ti mismo).
Afín a la Fuerza – un nivel de sensibilidad hacia la Fuerza que indica una fortaleza y conocimiento mínimo de la Fuerza, pero sin ningún entrenamiento (representado en el juego por un nivel de habilidad de 3).
Alienígena – tipo de personaje que no es un Rebelde, un Imperial o un Androide (puede ser del Lado de la Luz o del Lado Oscuro).
Androide – tipo de carta de personaje que puede pertenecer al Lado de la Luz o al Lado Oscuro (tiene habilidad = 0).
Androide Astromecánico – tipo de androide que los cazas necesitan para desplazarse a través del hiperespacio.
Arma – tipo de carta utilizada en la batalla para seleccionar como objetivo a personajes, naves, vehículos, etc. (generalmente, cada vez que se disparan requieren el gasto de Fuerza indicado en las cartas).
Batalla – conflicto iniciado en un lugar donde ambos jugadores tienen 'presencia,' en un esfuerzo por disminuir la Fuerza Vital del adversario (para iniciarla necesitas gastar 1 de Fuerza).
Blindaje – número de defensa usado por lo general en cruceros y en vehículos grandes para indicar la capacidad del blindaje contra los disparos de armas.
Caballero Jedi – un nivel de sensibilidad hacia la Fuerza que indica un nivel avanzado de habilidad de Fuerza (representado en el juego con un nivel de habilidad de 6).
Cancelar – acto que previene de las consecuencias de una carta (la carta se coloca en el Pila Perdida, a menos que otra acción sea indicada).
Capacidad – el límite de carga que tiene una nave, vehículo o personaje (las capacidades de las naves y los vehículos se definen en las cartas; la capacidad de los personajes está limitada a un arma y un dispositivo).
Capacidad de Amarre – característica de algunas naves que permite el transporte o la transferencia de personajes y vehículos por medio del 'amarre' con otras naves.
Carta Restringida – si la carta es 'restringida,' sólo podrá haber un número limitado de la misma carta 'en mesa' a la vez durante el juego (el número de cartas 'en mesa' está limitado al número de puntos delante del nombre de la carta); sin embargo, no hay límite en el número de cartas que puede incluirse en una baraja.
Cartas Únicas – si una carta es 'única,' no puedes tener más de una 'en mesa' en cualquier momento del juego; sin embargo puedes incluir varias "cartas únicas" en tu baraja (las cartas 'únicas' están designadas por un punto • delante del nombre de la carta).
Cazador de Recompensas – característica de personaje al que se hace referencia en negrita en la leyenda.
Computadora de Navegación – una computadora de navegación se usa en los cruceros, permite desplazarse a través del hiperespacio.
Controlar – Tener 'presencia' en una localización en la que el oponente no tiene 'presencia'.
Coste de Despliegue – gasto de la Pila de Fuerza que se requiere para desplegar una carta.
Daño de Batalla – es la cantidad de Fuerza Vital perdida como resultado de una batalla.
Desplegar – poner una carta en juego sobre la mesa.
Destino – representa el elemento de buena o mala suerte presente en cada una de las acciones.
Destino de Arma – destino que se saca sólo para armas (diferente de destino de batalla).
Destino de Batalla – destino sacado al final de la batalla sólo para poder total y para pérdida en combate (no para armas).
Dispositivo – tipo de carta que representa un objeto que normalmente puede ser usado o llevado por personajes, naves o vehículos.
Drenaje de Fuerza – una acción que puede ocurrir cuando un lugar es controlado por un jugador, causando que él pierda una cantidad de Fuerza igual a los iconos de Fuerza del oponente en ese lugar (ocurre durante la Fase de Control).
Efecto – tipo de carta, jugada durante la Fase de Despliegue, que modifica algunas cartas o aspectos del juego y que generalmente tiene un impacto duradero.
Efecto Utinni – tipo especial de efecto; generalmente obliga a un personaje a moverse a un lugar específico con el fin de cancelar una condición negativa o de iniciar una condición positiva.
En Mesa – todas las cartas de un jugador que actualmente no se encuentran en su Fuerza Vital, en la Pila Perdida, en su 'mano' o 'fuera del juego'.

Espía – característica de personaje que le permite desplegar en cualquier lugar, incluso donde un jugador no tiene 'presencia' o icono de Fuerza (aparece en negrita en la carta).
Fase de Activar – momento del juego que ocurre al inicio del turno, antes de la Fase de Control.
Fase de Batalla – momento del juego que ocurre entre la Fase de Despliegue y la Fase de Movimiento.
Fase de Control – momento del juego que ocurre entre la Fase de Activar y la Fase de Despliegue.
Fase de Despliegue – momento del juego que ocurre entre la Fase de Control y la Fase de Batalla.
Fase de Movimiento – momento del juego que ocurre entre la Fase de Batalla y la Fase de Robar.
Fase de Robar – momento del juego que ocurre al final del turno, después de la Fase de Movimiento.
Fuera del Juego – cartas que se han perdido, pero que en lugar de ir a la Pila Perdida, son completamente eliminadas del juego.
Fuerza – un campo de energía creado por todos los seres vivientes y representado como la unidad de medida básica en el juego (1 unidad de Fuerza Vital = 1 carta)
Fuerza Vital – es la combinación del Mazo de Reserva, Pila de Fuerza y Pila Usada.
Guerrero – característica que le permite a un personaje llevar y usar un arma de personaje (indicado por un icono de guerrero en la carta de personaje).
Habilidad – una característica de los personajes que representa su capacidad para usar la Fuerza.
Herido/Dañado – término que designa a un objetivo que ha sido alcancado por un arma (se le marca girando el blanco de lado hasta que termine la batalla, momento en el que se debe sacrificar el objetivo).
Hipervelocidad – número de parsecs que una nave puede recorrer en un turno.
Icono de Androide Astromecánico-Computadora de Navegación – símbolo que indica la presencia de un mecanismo 'incorporado' que permite que una nave se pueda mover (androide astromecánico para los cazas y computadora de navegación para los cruceros).
Icono de Enlace a la Computadora – representa una conexión con la computadora a la que se hace referencia en otras cartas.
Iconos de Fuerza – símbolos de sables láser que identifican la cantidad posible de Producción de Fuerza y de Drenaje de Fuerza en esa localización (indica que puedes desplegar en ese lugar).
Icono de Guerrero – símbolo utilizado en la carta de personaje para indicar que el personaje es un guerrero.
Icono de Piloto – símbolo en una carta de personaje que indica que el personaje es un piloto; en una carta de nave, este símbolo indica que hay un piloto permanente a bordo.
Imperial – tipo de personaje que no es Rebelde, alienígena ni androide.
Inmunidad a Pérdida en Combate – algunos personajes son resistentes a la Pérdida en Combate, tal como aparece en la carta.
Insertar – término usado para la acción de meter una carta en la baraja de un oponente; a continuación, las cartas se barajan, se cortan y se vuelven a colocar en su lugar.
Interrupción – tipo de carta que se puede jugar en cualquier momento (inclusive durante el turno del oponente) y que por lo general tiene una acción temporal en el juego.
Interrupción Usada – tipo de interrupción que se coloca sobre la Pila Usada después de haber sido utilizada.
Interrupción Pérdida – tipo de interrupción que se coloca en la Pila Perdida después de usarse.
Lado de la Luz – es el lado de la luz de la Fuerza (representado por todas las cartas que llevan un símbolo de la Alianza Rebelde en la parte posterior de la carta)
Lado Oscuro – lado oscuro de la Fuerza (representado por todas las cartas que lleven el símbolo Imperial en la parte de atrás).
Leyenda – información sobre el universo de la Guerra de las Galaxias (ver Negrita).
Localización – tipo de carta que representa 'lugares' y 'sistemas' (donde se produce Fuerza y se despliegan personajes, naves, vehículos, etc.).
Lugar – tipo de localización de planeta, estación móvil o espacio al que los personajes y otras cartas se pueden mover o donde se pueden desplegar (localización orientada horizontalmente).
Lugar Adyacente – lugar situado inmediatamente junto a otro lugar.
Lugar Exterior – lugar 'al aire libre' identificado por un icono exterior.
Lugar Interior – lugar 'cerrado' identificado por un icono interior (en estos lugares a los vehículos se les considera como si estuvieran aparcados fuera, y no participan en las batallas).
Lugares y Sistemas Correspondientes – las cartas de sistemas y de lugares que comienzan con el mismo nombre de localización (puede resultar beneficioso jugarlas en conjunto).
Maestro Jedi – un nivel de sensibilidad hacia la Fuerza que indica el dominio del poder Jedi (representado en el juego con un nivel de habilidad de 7).
Mano – término que se refiere a las cartas que un jugador tiene en su mano (una 'mano' comienza con 8 cartas; a partir de entonces su tamaño no está limitado).
Maniobra – número de defensa generalmente usado en cazas y en vehículos pequeños como indicador del grado de eficiencia con el que pueden evitar ser alcanzados por disparos de armas.
Maniobra o Blindaje – hace referencia al número de maniobra o al número de blindaje, que tiene una carta cuando es seleccionada como objetivo.
Mazo de Reserva – la baraja de 60 cartas que puedes crear y de donde se activan las cartas de Fuerza.
Mazo de Cartas – paquete de 60 cartas seleccionadas aleatoriamente que incluye 30 cartas del Lado de la Luz y 30 cartas del Lado Oscuro, además de un librito de reglas.
Mesa – término utilizado para describir el área donde todas las cartas se encuentran en juego.
Movimiento de Nave – las naves que cuentan con un androide astromecánico o una computadora de navegación a bordo pueden moverse de sistema a sistema gastando 1 de Fuerza (si la hipervelocidad y el número de parsecs lo permiten).
Movimiento de Vehículo – Gastando 1 de Fuerza cada vez, los vehículos con 'presencia' a bordo pueden desplazarse a través de lugares adyacentes (si la velocidad de tierra lo permite), y los vehículos con o sin 'presencia' pueden ser transportados a bordo de naves como carga.
Nave – tipo de carta que representa a los cruceros y a los cazas.
Negrita – tipo de notación usado en la sección de la leyenda de las cartas, para indicar términos importantes para el juego; se hace referencia a estos términos en otras cartas.
Números Negativos – Algunas cartas te permiten restar a los números del oponente, en cuyo caso el resultado final no puede ser inferior a cero.
Ocupar – 'presencia' en un lugar (independientemente de si el oponente tiene 'presencia' en la misma localización).
Parsec – número que aparece en las localizaciones de sistema y que simboliza la distancia de hiperruta relativa entre sistemas.
Pasajero – personaje a bordo de una nave que no actúa como piloto (no puede añadir poder a la nave durante una batalla, ni usar sus habilidades mientras esté a bordo)
Perder Fuerza – colocar las cartas en la Pila Perdida.
Pérdida en combate – mecanismo del juego que simula bajas (pérdidas obligatorias) determinadas por el 'destino' que se saca durante la batalla, sin tener en cuenta si el jugador gana o pierde la batalla.
Personaje – tipo de carta que representa a los Rebeldes, a los Imperiales, a los alienígenas y a los androides.
Personalizar – seleccionar cartas de tu colección para crear una baraja de 60 cartas.
Pila de Fuerza – mazo del que provienen las cartas de Fuerza que se 'usan' o se roban a la mano.

Pila Perdida – mazo colocado a un lado de la mesa, donde las cartas 'perdidas' se colocan boca arriba.
Pila Usada – mazo sobre el cual se colocan las cartas después de haber sido usadas.
Piloto – característica que permite a un personaje controlar y mover una nave, añadir poder a la nave y usar habilidad mientras se encuentra a bordo (indicado con un icono de piloto en la carta de personaje).
Piloto Permanente – piloto "incorporado" a bordo de una nave, indicado por un icono de piloto en la carta de la nave (si hay un androide astromecánico a bordo, permite el movimiento de la nave sin necesidad de añadir un personaje con técnicas de pilotaje); proporciona la habilidad indicada en la carta
Poder – una característica de los personajes o de las naves que representa su 'fuerza' total (simbólicamente representa experiencia, entrenamiento, habilidad táctica, armamento incorporado, etc.).
Presencia – Hay que pensar en presencia en un sentido espiritual, como la Fuerza que emana de un individuo. Recuerda las palabras de Vader diciendo, "Siento algo…Una presencia que no había sentido desde…" Hablando en términos del juego tus cartas con habilidad crean 'presencia' que los personajes de tu adversario pueden sentir (incluso cuando están escondidos dentro de un vehículo cerrado o en una nave). Tener presencia en una localización se define como:
(1) Tener habilidad total de 1 o mayor, presente en esa localización; o
(2) Tener un vehículo o nave presente en una localización en el que se tenga una habilidad total de 1 o mayor a bordo.
Date cuenta que tener 'presencia' en una localización es diferente que tener sólo un carta presente.
Presente – indica que una carta se encuentra en una localización específica o que se cumplen ciertas condiciones en una localización específica. Hay que pensar en estar presente como el hecho de estar físicamente 'en' una localización determinada. Hay tres lugares donde una carta puede estar presente en el juego: en una localización de lugar, en una localización de sistema o a bordo de un vehículo cerrado o una nave. Ninguna carta está considerada como que está presente en más de una localización a la vez. Por ejemplo, si Rojo 5 está en el Sistema Tatooine con Luke a bordo, entonces el Rojo 5 está presente en el Sistema Tatooine, y Luke está presente en el Rojo 5; pero Luke no está presente en el Sistema Tatooine.
Producción de Fuerza – la cantidad de fuerza que puedes activar en cada turno, de acuerdo a lo representado por los iconos de Fuerza de tu lado de las cartas de localización (ocurre durante la Fase Activar).
Reacción – función del juego similar a una interrupción, que permite al jugador responder durante el turno de un oponente, diciendo "¡Reacción!" y moviendo o desplegando cartas especificadas en una localización (en las cartas aparecerá la lista de detalles acerca de la manera y donde puede ocurrir la 'reacción').
Rebelde – tipo de personaje que no es Imperial, alienígena ni androide.
Recircular la Fuerza – cuando se coloca la Pila Usada en la parte inferior del Mazo de Reserva (realizado por ambos jugadores al final del turno de cada jugador).
Recuperar – Indica que se recupera la carta superior de la Pila Perdida y se colocada boca abajo sobre la Pila Usada (a menos que se indique otra cosa en la carta).
Robar – cuando un jugador toma una carta del otro jugador y la usa como si fuera suya (generalmente pasa la carta del Lado de la Luz al Lado Oscuro o viceversa)
Sacar Destino – Es la acción de sacar la carta superior del Mazo de Reserva y usar el número de 'destino' de varias maneras, de acuerdo a lo descrito en las reglas o en las cartas.
Sacrificando Cartas – un sustituto del daño de batalla (una carta que se encuentra en una localización de batalla es 'sacrificada' mandándola a la Pila Perdida por su valor de sacrificio, en lugar de perder un número equivalente de cartas de la Fuerza Vital.
Selección del Objetivo – acción de seleccionar y de identificar un personaje, nave, vehículo, etc. particular para un fin específico.
Sensible a la Fuerza – un nivel de sensibilidad hacia la Fuerza que indica un conocimiento de la fuerza y algún entrenamiento en el uso de la misma (representado en el juego con un nivel de habilidad de 4 ó 5).
Sin Ocupar – un lugar donde ninguno de los jugadores tiene 'presencia'.
Sistema – tipo de localización de planeta, estación móvil o espacio a donde los personajes y otras cartas se pueden mover o pueden ser desplegados (localización orientada verticalmente).
Sobre de Expansión – paquete de 15 cartas escogidas aleatoriamente, que incluye 7 cartas del Lado de la Luz, 7 cartas del Lado Oscuro y 1 carta rara que alterna entre los Lados de la Luz y Oscuro.
Superar en Número – tener más cartas en un lugar que el oponente.
Texto de Juego – información que contiene detalles específicos sobre la función de la carta en el juego.
Tránsito del Muelle de Embarque – durante tu Fase de Movimiento, manda cualquiera de tus personajes y vehículos, o todos ellos, de un muelle de embarque a otro (mediante el uso simbólico de naves de alquiler), por el gasto de Fuerza que aparece en la carta de muelle de embarque.
Turno – seis fases consecutivas de juego (activar, control, despliegue, batalla, movimiento y robar) ejecutadas por un jugador.
Transporte – movimiento de personajes y vehículos de cualquier lugar a cualquier nave con capacidad de amarre, y viceversa, al sistema correspondiente, gastando 1 de Fuerza por cada carta.
Usar – transferencia de carta(s) de la Pila de Fuerza a la Pila Usada, representando el gasto de Fuerza.
Valor de Sacrificio – número que representa la cantidad de daño de batalla que puede ser absorbido si se 'sacrifica' esta carta mandándola a la Pila Perdida
Vehículo – tipo de carta que proporciona un medio de transporte de lugar a lugar.
Velocidad de Tierra – número de lugares adyacentes que un vehículo puede recorrer en un turno.

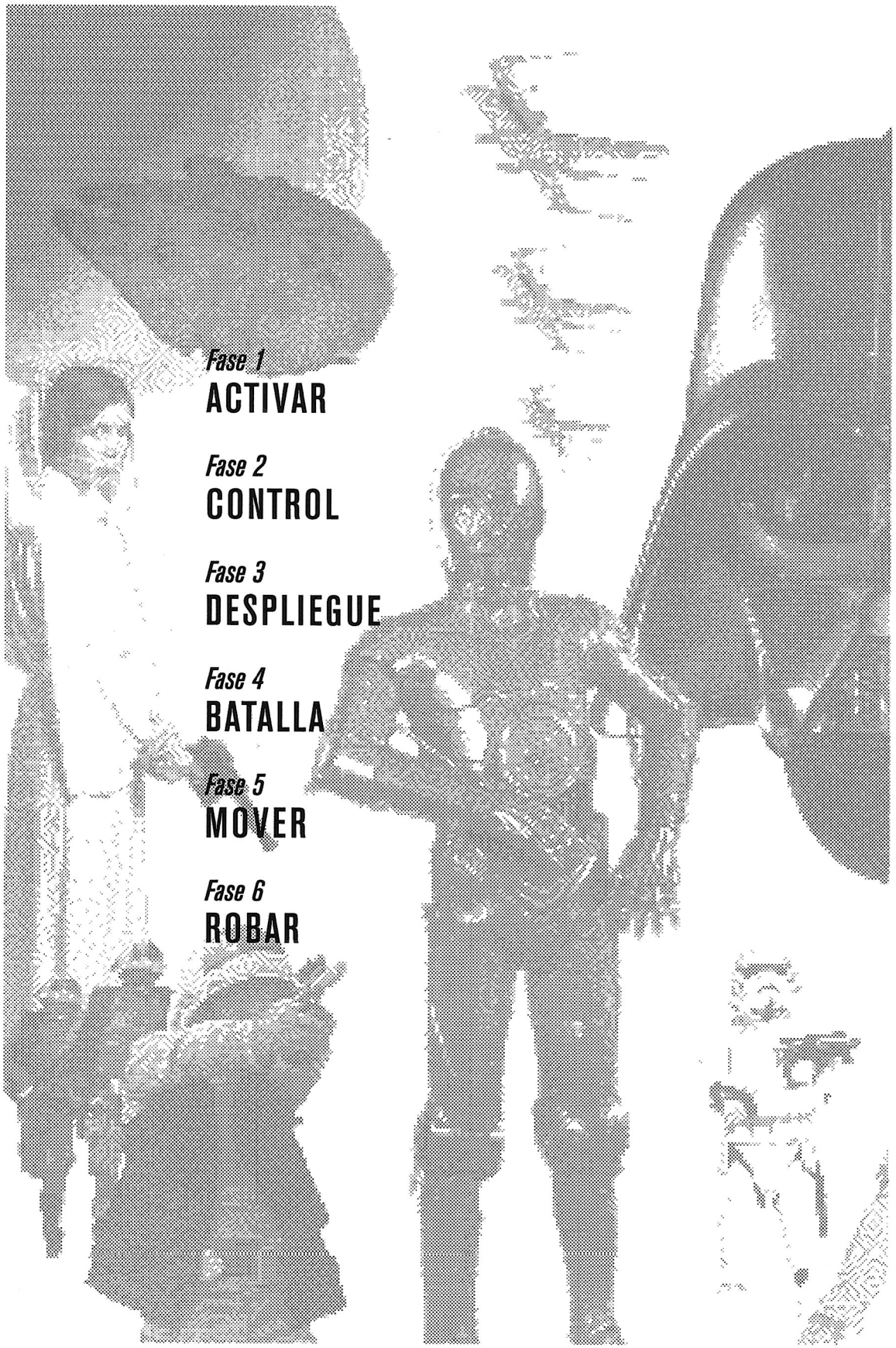
Para contactar a Decipher

Para mayor información acerca de *Star Wars*™: Juego de Cartas Coleccionables, incluyendo reglas para torneos, preguntas frecuentes, noticias, anuncios sobre productos, etc., ponte en contacto con Decipher Inc. usando los siguientes medios: decipher.com – nuestra estación en el Internet que ofrece FTP, WWW and ListServ. (FTP: ftp.decipher.com WWW: http://www.decipher.com) RebelBaseLeader@decipher.com – Correo electrónico para preguntas sobre reglas y cartas nuevas, para consultas sobre cómo jugar, etc. CustomerService@decipher.com – Correo electrónico de nuestro departamento de información y reclamaciones posventa, para problemas o comentarios acerca de cartas dañadas o con errores de imprenta, información sobre productos, etc. America Online en el Game Information Exchange (palabra clave GIX) y en el Game Company Support (palabra clave GCS). (757)N2D-NEWS nuestro sistema gratuito de respuesta por fax, las 24 horas del día. Si tienes acceso a un fax y a un teléfono electrónico de pulsador, este servicio automatizado te enviará documentos por fax casi inmediatamente. O escribe al departamento de información y reclamaciones posventa: Decipher Inc., 253 Granby Street, Norfolk, Virginia 23510-1813 (757) 623-3600.

D E C I P H E R

El arte de los grandes juegos

TM & © 1998 Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. *Star Wars*™ y las marcas relacionadas son marca comercial propiedad de Lucasfilm Ltd., empleadas con su autorización por Decipher Inc. Embalaje, Instrucciones y diseño, son © 1998 Decipher Inc. Todos los derechos reservados. *Decipher* es una marca registrada propiedad do Decipher Inc., Norfolk, Virginia, USA. Gameplay por Technical Services. Fabricado en los USA.



Fase 1
ACTIVAR

Fase 2
CONTROL

Fase 3
DESPLIEGUE

Fase 4
BATALLA

Fase 5
MOVER

Fase 6
ROBAR