

STAR WARS™

TRADING CARD GAME
INDEPENDENT DEVELOPMENT COMMITTEE

JEDI KNIGHT

EDICIÓN EN ESPAÑOL



PRINTER - FRIENDLY
REGLAMENTO EXPANDIDO

Contenido

Sección 1: Lo Básico

- Las Cartas
- Subordinados
- Zonas de Juego

Sección 2: Cómo jugar

- Materiales
- Preparación
- Setup
- Jugando el Juego
- Atajos and Secuencia Informal
- Intercambio de Información

Sección 3: Efectos

- Tipos de Efectos
- Usando Efectos
- Palabras clave
- Pilotos

Sección 4: Glosario

- Términos
- Frases

Apéndices

- Apéndice A - Cuadros
- Apéndice B - Reglas opcionales
- Apéndice C - Créditos
- Apéndice D - Sets de Cartas

¿Qué hay de nuevo?

2 La versión expandida del SWTCG Rulebook fue diseñada teniendo en cuenta a los jueces y a los conocedores de las reglas. En esta edición se ha incluido actualizaciones a las reglas publicadas en la edición 2018 que se encuentran **resaltadas en amarillo**.

7 El siguiente es un resumen de las actualizaciones en esta edición:

- 8 • Se adaró el orden de entrada en juego de cartas propias de un mismo jugador (p.5)
- 9 • Se agregó la palabra clave "Area Damage" (p.16)
- 9 • Se agregó la palabra clave "Backfire" (p.16)
- 9 • Se agregó la palabra clave "Ferocity" (p.17)
- 10 • Se agregó la palabra clave "Fortitude" (p.17)
- 11 • Se agregó la palabra clave "Reduced Cost" (p.18)
- 12 • Se agregó la palabra clave "Riposte" (p.19)
- 13 • Actualización de Reglas de pilotos (p.21)
- 14 • Actualización de créditos (p.33)
- 15 • Actualización de set de cartas (p.34)

La propiedad de Star Wars y todas las imágenes de la película pertenecen a © 1977-2019 Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Wizards of the Coast es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., una subsidiaria de Hasbro, Inc. Todas las imágenes no identificadas son propiedad de sus respectivos dueños. Algunas imágenes han sido modificadas.



Lo Básico

El objetivo de este libro de reglas es el jugar correctamente todos los aspectos del juego de Cartas Intercambiables de Star Wars. El contenido de este reglamento es la máxima autoridad y debe consultarse ante cualquier consulta o disputa sobre las reglas.

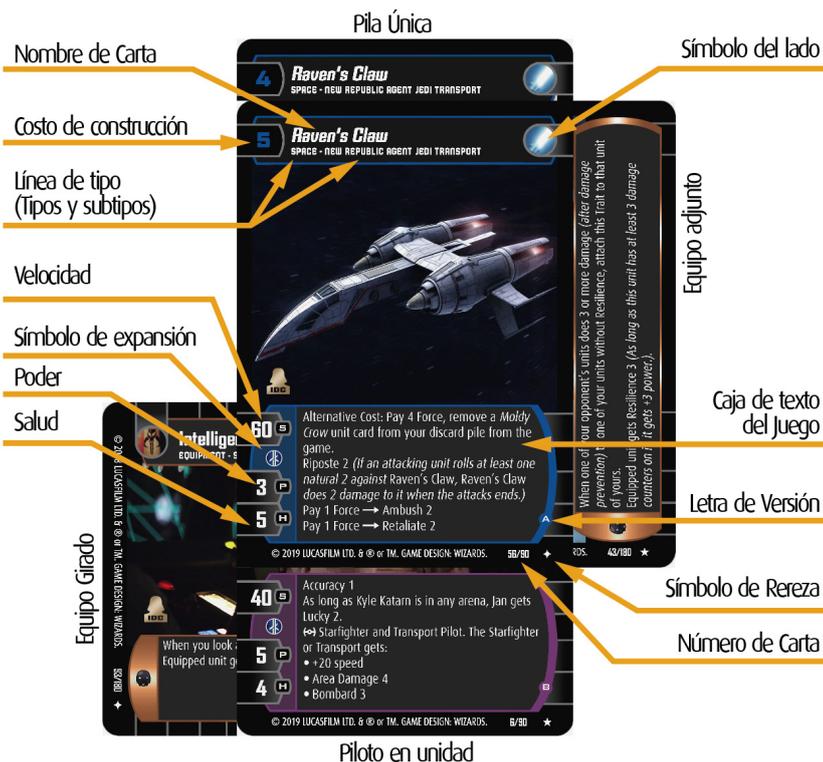
Cuando no se puede encontrar una regla, incluso si uno está seguro de que existe pero no puede encontrarla, es aceptable que los jugadores acuerden una regla o confíen en un precedente que existe ante una decisión similar.

Las Cartas

Las cartas de unidades, impresas verticalmente, se usan para la Batalla. Las cartas que no son unidades, impresas horizontalmente, se usan como apoyo en la Batalla. Al lado derecho podrás encontrar la anatomía de una carta y a continuación el propósito de cada tipo:

Cartas de Unidades

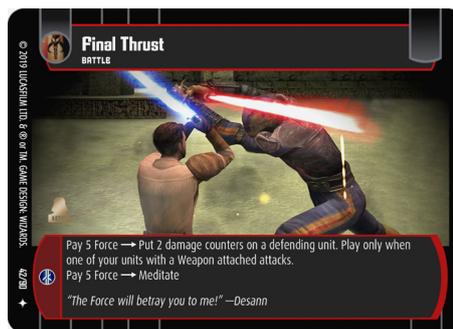
Las cartas de unidad contienen los tipos Espacio, Tierra, y/o Personaje que corresponden con las arenas en que Batallan. Las cartas de unidad Espacial tienen un borde azul. Las cartas de unidad de Tierra tienen un borde verde. Las cartas de unidad de Personaje (o "Personajes") tienen un borde púrpura. Las cartas de unidad que pueden Batallar en arenas múltiples tienen un borde marrón y siguen reglas especiales. Los efectos que mencionan a una "unidad" se refieren a las cartas sólo mientras se encuentran en juego en una arena o en la zona de construcción de un jugador. Los efectos que mencionan una "carta de unidad" se refieren a una carta sin importar en qué zona se encuentre.



Construyes unidades durante tu paso de construcción. Si no se interrumpe el despliegue, se considera una "unidad" de su tipo y puedes desplegarla a una arena, la zona de construcción o en una pila de unidades únicas ya existente. Solo las unidades se "despliegan". Una carta de unidad que se 'pone en su arena', durante la fase de preparación o un Subordinado, no es "desplegada". Las unidades desplegadas en una arena se han movido desde la zona de construcción. Las habilidades de las cartas no se activan hasta que la

unidad esté en juego. (Efectos, p.14) (El despliegue es instantáneo). Las habilidades no están activas hasta que se despliega la unidad. Los efectos de despliegue solo se activan cuando se despliegan en una arena, no en la zona de construcción, a menos que el efecto indique lo contrario. Puedes desplegar una unidad multi-arena en cualquier arena que su tipo de unidad permita, pero los efectos de despliegue solo se disparan para la arena en la que se ha desplegado.

Cartas de Batalla



Las Cartas de Batalla no son cartas de unidades y tienen un borde rojo. Las juegas durante la fase de Batalla pagando el costo de activación, si corresponde, para obtener el efecto. (Las cartas de Batalla sin un costo de activación tienen un costo de activación de "Paga 0 de fuerza →"). Si tu oponente no disrupta (p.15) la carta de Batalla después de que pagues el costo, obtienes el efecto, luego descarta la carta. Si hay múltiples efectos en una carta de Batalla, elige cuál usarás e ignora las demás. Ver Efectos (p.14) para obtener más detalles sobre los efectos activados.

Nota: Algunas cartas de Batalla se juegan condicionalmente al resultado de acciones previas. Las acciones que ocurren en turnos previos no cumplen como condición de esas cartas de Batalla.

Cartas de Misión



Las cartas de Misión no son cartas unidades y tienen efectos que se aplican durante un período específico de tiempo. Usualmente tienen un borde **amarillo**, mientras que aquellos con el subtipo "Trampa" tienen un borde **turquesa** y aquellos con el subtipo "Campaña" tienen un borde **lima**. Construyes cartas de Misión durante tu paso de construcción. Si no se disrupta cuando intentas completarla, sigue sus instrucciones y descártela. Las cartas de misión con el subtipo "Campaña" también siguen reglas especiales. Cuando completes una misión con el subtipo "Campaña", dale la vuelta y sigue sus instrucciones. Una carta de Misión con el subtipo "Campaña" permanece en juego en tu zona de construcción hasta que sea disruptada o descartada por una habilidad o efecto.

Las cartas de misión con el subtipo "Trampa" también siguen reglas especiales. Construyes una carta de Trampa durante tu paso de construcción y luego la completas cuando se cumplen sus condiciones de activación (incluso durante la fase de Batalla). Si se cumplen sus condiciones, tu eliges si completarla o no. Si eliges no completarlo, sus condiciones de activación deben cumplirse nuevamente antes de que puedas completarlo. Una carta de Misión con el subtipo "Trampa" solo se puede completar cuando se cumplen sus condiciones y solo si no se disrupta.

Cartas de Locación



Las cartas de Locación contienen los subtipos de espacio, tierra y/o personaje para corresponder con las tres arenas en las que puedes colocarlas, pero no son cartas de unidad y no son "desplegadas". Las Locaciones de espacio tienen un borde **azul**,

Locaciones de tierra tienen un borde **verde**, las Locaciones de personajes tienen un borde **púrpura**, las Locaciones que puedes colocar en una de las múltiples arenas tienen un borde superior **marón** y siguen reglas especiales. Las cartas de Locación se construyen durante tu fase de construcción.

Para completar una Locación, ponla boca arriba entre ambos jugadores en una arena que coincida con su subtipo. Para reemplazar una Locación, paga el costo de construcción de la carta de Locación que cueste más, luego descarte la ubicación reemplazada. Una Locación sin costo de construcción impreso tiene un costo de construcción de "0".

Solo 1 Locación puede estar en cada arena en cualquier momento. Las Locaciones multi-arenas pueden tener una copia en cada arena a la que se refiere su subtipo y no se pueden mover de una arena a otra.

Cartas de Equipo



Las cartas de Equipo tienen usualmente un borde **plateado**, mientras aquellas con el subtipo "Skill" tienen un borde **dorado** y aquellas con el subtipo "Trait" tienen un borde **bronce**. Contienen los subtipos Espacio, Tierra y/o Personaje para corresponder con los tipos de unidades a los que se pueden equipar. Los equipos con múltiples arenas enumeradas en su subtipo siguen reglas especiales. (p.4) Puedes construir Equipo durante tu paso de construcción. Para completar el Equipo, colócalo boca arriba en la zona de construcción hasta que estés listo para equiparlo a una unidad durante tu paso de construcción (generalmente pagando el costo del equipo; ver Equipo, p.17). El equipo adjunto se coloca boca arriba debajo de la unidad con su cuadro de texto expuesto a cada lado. (Diagrama, p.2) El equipo girado no otorga ningún bono o texto a la unidad.

Solo puedes equipar cada Equipo una vez por turno. El equipo no forma parte de la pila de la unidad ni está en ella, sino que está adjunto a la pila de la unidad. Si la unidad se mueve, se "pone" en la pila de descarte o se devuelve a la mano, el Equipo se va también a menos que la unidad se descarte normalmente. Si la unidad se descarta, devuelve el Equipo a la zona de construcción. Si un jugador obtiene el control de la unidad de un oponente, el controlador del Equipo puede separarlo de esa unidad y moverlo a su zona de construcción durante el paso de construcción o pagar el costo de equipamiento para equiparlo a una unidad válida diferente que él o ella controle. Ver también: Cartas únicas (p.5).

Las cartas de equipo con el subtipo "Skill" o "Trait" también siguen reglas especiales. A diferencia de las cartas de Equipo normales

que pueden tener múltiples copias unidas a una unidad (con la excepción de cartas únicas), las cartas de Equipo con el subtipo "Skill" o "Trait" están limitadas a una copia por unidad. Puedes tener múltiples copias de las cartas de Equipo con el subtipo "Skill" o "Trait" en juego pero solo una copia de la misma "Skill" o "Trait" por unidad. El equipo con el subtipo "Skill" o "Trait" no se puede separar de las unidades en juego. Si una unidad es descartada / movida / devuelta a su mano, etc. descarte / mueva / devuelva cualquier Equipo con el subtipo "Skill" o "Trait" adjunto.

Las cartas de equipo con el subtipo "Trait" tampoco tienen costo de equipamiento y, en cambio, se unen a las unidades cuando se cumplen sus condiciones de activación (incluso durante la fase de Batalla). Si se cumplen sus condiciones, tu decides si deseas equiparla o no. Si eliges no equiparla, sus condiciones de activación deben cumplirse nuevamente antes de que puedas equiparla.

Carta de Recurso



Las cartas de Recurso tienen un borde **anaranjado**. Puedes construirlas durante el setup o durante tu paso de construcción. Para completar el Recurso, colócalo boca arriba al lado del área de juego hasta el final del juego. Puedes seguir sus instrucciones para obtener sus efectos en cualquier momento de acuerdo con las reglas de efectos.

Los contadores agregados o eliminados de las cartas de Recursos para pagar los costos se conocen como "contadores de recursos" (como "Agregar 1 contador", que significa "Poner X contadores de recursos en esta carta" o "Eliminar X contadores", que significa "Eliminar X contadores de recursos" de esta carta") Todos los efectos que se refieren a contadores de recursos se refieren a los contadores en tu carta de Recursos). Sólo puedes jugar uno de los efectos activados de recurso cada turno y solo una vez por turno. (siguiendo las reglas normales de efectos activados). No puedes tener más de una carta de Recursos en juego. No puedes descartar ni reemplazar tu carta de Recursos en juego. (Ver también: Zona de recursos, p.8.)

Cartas de Evento



Las cartas de Evento tienen un borde **magenta**. Solo puedes jugarla durante la preparación (antes del setup). Para completar

el Evento, toma la carta del Evento de tu Suministro y ponla boca arriba al lado del área de juego hasta el final del juego. Puedes seguir sus instrucciones para obtener sus efectos en cualquier momento de acuerdo con las reglas de efectos. No puedes tener más de una carta de Evento en curso. No puedes descartar ni reemplazar tu carta de Evento en curso.

Las cartas de Evento siguen un conjunto de reglas especiales similares a los Subordinados. Las cartas de Evento no forman parte del mazo mínimo de 60 cartas, una carta de Evento se considera "fuera de juego" (págs. 8, 26) y permanece en el Suministro hasta la etapa de Evento en Acción durante la preparación. Las cartas de Evento que permanecen en el Suministro no se consideran cartas y no pueden ser objetivo de los efectos para buscar una carta. Las cartas de Evento no contribuyen a la cantidad de cartas en su mazo y solo puede tener 1 copia de cada carta de Evento en tu Suministro. (Véase también: Zona de Eventos y Evento en Acción, pp.8-9.)

Cartas Multi-arena

Los efectos pueden referirse a cualquiera de los tipos o subtipos de una carta multi-arena en su línea de tipo mientras no se encuentre en una arena. Si un efecto hace referencia a una arena específica (Espacio, Tierra o Personaje) en el tipo o subtipo de una carta multi-arena mientras no está en una arena, debes tratar esa carta con ese tipo o subtipo para ese efecto. Para las cartas multi-arena en una arena, dicho efecto solo puede hacer referencia a la carta por su arena actual o por la unidad a la que está adjunto un Equipo actualmente. Por ejemplo, no puedes aplicar un efecto que haga referencia a "Personaje" a una unidad de Arena múltiple, Locación o Equipo con el tipo o subtipo "Tierra / Personaje" mientras está en la arena Terrestre. Además, si el efecto dice poner una carta con el tipo o subtipo "Personaje" en su arena, la carta multi-arena debe ir a la arena de Personaje, no a cualquier otra arena. Durante tu paso de construcción, puedes mover cada una de tu(s) unidades multi-arena solo una vez. (Ver también: Switch, p.19.)

Construyendo Cartas con Costo de Construcción

Cada turno, obtienes una cantidad de puntos de construcción (Lanzar para construir, p.11) que se usan para pagar los costos. Con estos puntos de construcción, puedes construir cartas con costos de construcción durante el paso de construcción. El costo de construcción de una carta se encuentra en la parte superior izquierda de la carta. (Diagrama, p.2) Las referencias al costo de construcción de una carta se refieren a su costo impreso. Para construir una carta, elige una carta con un costo de construcción (unidad, equipo, locación, misión o recurso) de tu mano y ponla boca abajo en tu zona de construcción con al menos 1 contador de construcción descontado de tus puntos de construcción restantes. Puedes construir parcialmente de esta manera cualquier cantidad de cartas que no se consideran en juego. Puedes gastar más puntos de construcción para agregar más contadores de construcción durante tus pasos de construcción. Solo tu puedes mirar tus propias cartas parcialmente construidas en cualquier momento. Si se completa su costo, puedes completar la carta boca abajo durante tu paso de construcción pagando su costo junto con cualquier costo de despliegue adicional indicado en su cuadro de texto, girándola boca arriba y retirando los contadores de construcción. También puede completarla directo de su mano al cumplir con su costo de construcción, si corresponde, descontando su costo de tus puntos de construcción. Luego sigue las instrucciones dentro de su descripción: (pp.2-4)

Existen efectos que pueden remover contadores de construcción de una carta parcialmente construida hasta que esté en 0 contadores de construcción. En ese caso, la carta aún está “parcialmente construida” y permanece boca abajo en la zona de construcción.

Las cartas que cuestan “0” puntos de construcción para completar se pueden jugar de inmediato, pero solo durante el paso de construcción. Los efectos de la carta pueden reducir los contadores de construcción necesarios para completar una carta a 0, pero si deseas poner la carta boca abajo en tu zona de construcción, debes poner la carta con al menos 1 contador de construcción. No puedes reducir el costo de una carta por debajo de 0 para ganar puntos de construcción al completarla, y no puedes reutilizar o recuperar el exceso de puntos de construcción de una carta con contadores de construcción que exceden su costo de construcción para completarla.

Si un efecto te indica que reveles una carta boca abajo a tu oponente girando una carta parcialmente construida boca arriba, trata esa carta como si estuviera boca abajo.

Nota: no tienes que desplegar ni completar una carta. Puedes dejarla boca abajo todo el tiempo que quieras. Puedes poner en una carta más contadores de construcción de las que necesita. Esto te permite engañar a tu oponente para que piense que estás construyendo una carta con un costo de construcción más alto.

Cartas Únicas

Una letra de versión identifica una variación de algo único, como personas específicas, droides, equipos y naves. Por ejemplo, hay muchas versiones de Boba Fett en varias expansiones y puedes apilar una de cada una de esas versiones como si fuesen una sola unidad. (Consulte Apilamiento y reorganización, p.5.)

Una carta única que se refiere a sí misma por su nombre (como “Luke Skywalker obtiene ...”) se refiere solo a la pila de la que forma parte, no a una que tu oponente controle. Una carta única a la que se hace referencia por su nombre como “carta” (como “una carta de Luke Skywalker”) se refiere a cualquier versión de esa carta única, sin importar en qué zona se encuentre, a menos que se especifique lo contrario.

Diferentes Versiones con Diferentes Nombres

Algunas cartas únicas tienen nombres diferentes, pero trátalas como si sus nombres fueran los mismos para el propósito de las reglas para apilar y disputar. Esas cartas únicas incluyen las siguientes:

Admiral Tarkin	↔	Grand Moff Tarkin
Admiral Yularen	↔	Colonel Wullf Yularen
Anakin Skywalker	↔	Darth Vader
A'Sharad Hett	↔	Darth Krayt
Ben Solo	↔	Kylo Ren
Captain Ackbar	↔	Admiral Ackbar
Chancellor Finis Valorum	↔	Finis Valorum
Chancellor Palpatine	↔	Darth Sidious
Senator Palpatine	↔	Emperor Palpatine
Dooku	↔	Darth Tyranus
Jacen Solo	↔	Darth Caedus
Kreia	↔	Darth Traya

Lieutenant Corran Horn	↔	Corran Horn
Lieutenant Wes Janson	↔	Captain Wes Janson
Malak	↔	Darth Malak
Mara Jade	↔	Mara Jade Skywalker
Maul	↔	Darth Maul
Padmé Amidala	↔	Queen Amidala
Princess Leia	↔	Leia Organa Solo
	↔	General Leia Organa Solo
Revan	↔	Darth Revan
Wedge Antilles	↔	Commander Wedge Antilles

Sin embargo, si otra carta hace referencia a una carta por su nombre, se refiere al nombre exacto, no afecta a ninguna carta que represente al mismo personaje u objeto.

Ejemplo: Padmé Amidala tiene una habilidad que le otorga a Anakin Skywalker +2 de poder. Esa habilidad no le da a Darth Vader +2 poder, a pesar de que es la misma persona que Anakin.

Disputando Cartas Únicas

No puedes tener más de una unidad única con el mismo nombre (como “Luke Skywalker”) en juego. Pero puedes completar una segunda unidad o Equipo único con el mismo nombre que uno que ya controlas, u obtener el control de la pila de unidades única del mismo nombre de tu oponente, luego sigue una de las siguientes opciones. **La segunda unidad o equipo único duplicado no se considera en juego o desplegado hasta que realice una de las siguientes acciones:**

- Descarta el que tenga el costo de construcción más bajo; o
- Paga Fuerza igual a la diferencia en el costo de construcción entre las dos cartas para descartar el costo más alto.

Dos cartas únicas con el mismo nombre en Batalla en lados opuestos deben competir inmediatamente durante la fase de Batalla, antes de que se activen o concluya cualquier efecto. Para hacerlo, ambos jugadores pujan la Fuerza disponible, de tomando turnos (el Lado Oscuro primero), agregándola al costo total de construcción de su unidad o Equipo disputado (incluidas las bonificaciones de apilamiento) hasta que ninguno de los jugadores quiera o pueda aumentar la oferta, luego el jugador con el total más alto gana la oferta. (El Lado Oscuro gana los empates).

El ganador del enfrentamiento paga Fuerza igual a su oferta final de Fuerza y su unidad o Equipo permanece en la Batalla sin girar. El controlador de la unidad que perdió la oferta no paga Fuerza, y mueve su unidad a la zona de construcción sin girar. (Esto no es un retiro). Cuando el Equipo pierde la disputa, gira y permanece adjunto a la unidad equipada.

Si hay más de un par de unidades o Equipos en disputa, el jugador del Lado Oscuro elige el orden de las ofertas para las unidades, luego Equipo. (Si el equipo todavía está en una arena).

Apilamiento y reorganización

Para crear una pila única, puedes desplegar una versión de una carta única encima o debajo de otra versión de la misma unidad o Equipo único durante tu paso de construcción. Exponga el nombre de cada unidad en la pila sobre el nombre de la carta superior para mostrar el número de cartas y la compatibilidad de cada

carta. (Diagrama, p.2) Muestra cada versión que despliegas a tu oponente. También puedes reorganizar una pila colocando una versión de más abajo en la pila a la parte superior.

- Las siguientes reglas se aplican para construir nuevas versiones de una unidad única y reorganizar las cartas en una pila para colocar una nueva en la parte superior.
- No puedes apilar cartas que no sean únicas.
- No puedes agregar a una pila que ya tiene 4 cartas en ella.
- No puedes apilar cartas únicas con nombres diferentes a menos que representen la misma unidad. (Ver diferentes versiones con diferentes nombres, p.5.)
- No puedes tener dos copias de la misma versión en una pila.
- Agregar una nueva versión de una unidad única en la parte superior o debajo de una pila cuesta 1 punto de construcción además de otros costos.

Ejemplo: tienes Anakin Skywalker (C) (costo de construcción 5). Desea desplegar Anakin Skywalker (D) (costo de construcción 4) en la parte superior de la pila. El costo de Anakin Skywalker (D) es menor que su versión (C), por lo que solo paga 1 punto de construcción y le pone 1 contador. Luego desplégalo y elige si Anakin (D) va encima o debajo de Anakin (C).

- Si la versión de una unidad o Equipo único agregado o movido a la parte superior de la pila tiene un costo de construcción impreso más alto que la carta superior actual, pague la diferencia. Si la carta que colocas encima tiene un costo de construcción impreso igual o menor, el costo no aumenta.

Ejemplo: tienes a Anakin Skywalker (C) (costo de construcción 5) en Batalla. Desea construir Anakin Skywalker (A) (costo de construcción 7) y ponerlo encima de Anakin (C). Anakin (A) cuesta más que Anakin (C), por lo que gastas 3 contadores de construcción para desplegarlo en la parte superior, es decir 7 menos 5, más 1. (7 - 5 + 1 = 3.)

- Por cada versión debajo de la carta superior, la unidad cuesta 1 de construcción adicional y obtiene +10 de velocidad, +1 de poder y +1 de salud. El resultado es parte de su construcción, velocidad, poder o salud "total" (p.24).

Ejemplo: Luke Skywalker (D) está apilado sobre Luke Skywalker (C). Esto le da 50 de velocidad, 3 de poder y 3 de salud, en lugar de 40 de velocidad, 2 de poder y 2 de salud.

- Al apilar un equipo único, también debe pagar la diferencia en los costos de equipamiento si lo completa o lo mueve a la parte superior de la pila y resta 1 de cada valor numérico en ese costo de equipo por cada carta adicional en la pila. (Cuando se agrega a la pila de Equipo, las cartas que ya están en la pila se consideran cartas adicionales. La palabra "a" o "an" es igual a "1".)

Ejemplo: para agregar o mover el sable de luz de Darth Vader (A) (cuesta 1 de construcción y 1 de fuerza para equipar) sobre el sable de luz de Darth Vader (B) (cuesta 1 de fuerza para equipar) equipado a Darth Vader, pagas 1 fuerza (cuesta 1 punto de construcción y 2 de fuerza para equipar, con -1 punto de construcción y -1 de fuerza por el bonus de apilamiento de la carta adicional) para colocarlo en la parte superior de la pila de Equipo al completarlo o moverlo a la parte superior de la pila.

- Una vez que una carta está en una pila, no puedes sacarla.
- La pila completa se considera una sola unidad o equipo en todos los sentidos. Lo que se aplica a la carta superior, como ir a otra zona o recibir un efecto otorgado, se aplica a toda la pila.
- Ignora todas las otras cartas debajo de la carta superior en la pila, excepto los efectos que se refieran a la carta mientras forma parte de una pila, o debajo de la carta superior de la pila.
- Las posesiones de un personaje no se acumulan con ese personaje. Esas cartas pueden ser parte de diferentes pilas.

Ejemplo: El espíritu de Obi-Wan (A) no se acumula con ninguna versión de Obi-Wan Kenobi.

- Las habilidades impresas en una carta que se disparan cuando se despliega no se aplican si la carta se despliega debajo de la carta superior de la pila.
- Reorganizar y agregar cartas a la parte superior de una pila de unidades no tiene efecto en la cantidad de contadores de daño en la unidad. Si una versión se mueve a la parte superior con una salud total inferior al número de contadores de daño, la unidad se descarta inmediatamente.
- Puedes desplegar una versión de una unidad a la parte superior de la pila que controlas en una arena diferente a su tipo para hacer que se mueva a una nueva arena, pero solo durante el paso de construcción como un único movimiento. (Esto no afecta a las unidades en la zona de construcción) De lo contrario, apíllalo debajo de la carta superior.
- Un efecto que obligaría durante el paso de Batalla, a colocar una versión de la unidad única sobre la pila de unidades en una arena no compatible con el tipo de arena de esa unidad, hará que se mueva a la arena apropiada para su tipo.
- Una versión de Equipo movida a la parte superior de su pila con un subtipo de arena diferente al de la unidad no puede otorgar sus efectos a la unidad, pero no se mueve.
- No puedes mover o poner una versión encima de una pila de Equipo que no pueda ser equipada a la unidad actual.

Consulte Causar que los pilotos se "caigan" (p.21) para conocer las reglas para reorganizar la pila de un piloto durante el pilotaje.



Subordinados



Cartas Subordinadas son un tipo de carta introducida en la expansión número 13 de IDC, The Old Republic. Impresas verticalmente, los Subordinados se usan para la Batalla y tienen una serie de similitudes con las cartas de unidades regulares.

Las cartas Subordinados contienen los subtipos de espacio, tierra o personaje para corresponder con las tres arenas en las que puedes colocarlas, pero no se “despliegan”. Los Subordinados espaciales tienen un borde **azul**, Subordinados de tierra tienen un borde **verde**, Personajes Subordinados tienen un borde **púrpura**, y Subordinados que puedes poner en una de múltiples arenas tienen un borde **marón** y siguen reglas especiales.

Reglas Especiales de Subordinado

Los Subordinados siguen un conjunto de reglas especiales a diferencia de cualquiera de los otros tipos de cartas. Los Subordinados no forman parte del mazo mínimo de 60 cartas. En cambio, los Subordinados se juegan desde una zona de juego llamada Suministro. (p.8) Un Subordinado se considera “fuera de juego” y permanece en el Suministro hasta que un efecto de carta genere que ese Subordinado entre en juego. Los Subordinados que permanecen en el Suministro no se consideran cartas y no pueden ser objeto de los efectos de buscar una carta. Los Subordinados no contribuyen al número de cartas en tu Suministro y puedes tener más de 4 copias de cada Subordinado.

Cuando se generan Subordinados, se ponen en juego en las arenas de espacio, tierra o personaje. Mientras un Subordinado está en una de las tres arenas, se considera que está en juego, se trata como una unidad y puede ser objetivo de cartas y efectos. Los efectos que tienen como objetivo unidades y/o cartas de unidad solo pueden apuntar a un Subordinado mientras está en juego. Debido a que los Subordinados no tienen costos de construcción impresos y no están completados o desplegados, los efectos de cartas que tienen como objetivo cartas con un costo de construcción no pueden apuntar a un Subordinado.

Siempre que un Subordinado sea retirado, descartado o eliminado del juego por algún otro medio, este regresará al Suministro.

Cualquier Equipo conectado al Subordinado cuando esto ocurra sigue las reglas normales para el Equipo y no se pone en el Suministro.

Generando Subordinados

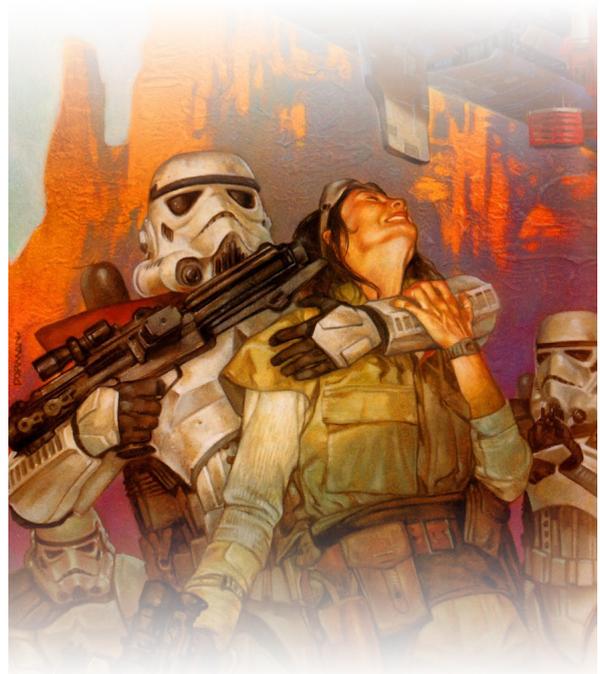
Un Subordinado se genera en el juego después de que se cumpla una condición específica o se haya pagado el costo. El efecto generador se escribe como “Tomar X [velocidad/poder/salud nombre de la carta] Subordinado / s”. (p.27) Algunos subordinados se generarán cuando se despliegue una unidad, mientras que otras se generarán por el efecto de una carta que no sea de unidad o una habilidad de una de tus unidades. Los Subordinados solo se generan en el juego cuando se cumplen todas las condiciones y se pagan todos los costos.

Ejemplo: la habilidad de Jace Malcom (A) dice “Cuando despliegas a Jace puedes pagar 3 Fuerza. Si lo haces, toma 2 Subordinados 50/2/1 Old Republic Soldier con ‘Critical Hit 1’ y ponlos en la arena de Personaje. “Esto significa que cuando Jace se despliega y después de que pagues 3 Force, buscas dos Subordinados en tu Suministro con 50 de velocidad, 2 de poder y 1 de salud que se llama Old Republic Soldier y también tiene el texto del juego de ‘Critical Hit 1’ y pone a esos Subordinados en la arena de Personajes sin girar.

Subordinados Únicos

Los Subordinados únicos siguen las mismas reglas que las unidades únicas normales, con las siguientes modificaciones:

- Siempre que tengas una disputa entre tus propios Subordinados únicos, descarta el que estaba en juego primero o descarta el que acaba de entrar en juego o bajo tu control.
- Siempre que tu Subordinado único compita con el de tu oponente y pierdas la oferta, devuelve tu Subordinado a tu Suministro.
- Agregar una nueva versión de un Subordinado único en la parte superior o debajo de una pila cuesta lo que cuesta generar esa versión del Subordinado.



Zonas de Juego

Arenas: el área donde las unidades luchan se divide en la arena Espacio a la izquierda del jugador del Lado Oscuro (derecha del jugador del lado Luz), la arena terrestre en el medio y la arena Personajes a la derecha. La Batalla inicia en la arena espacial. Las cartas boca arriba están en juego.

Zona de construcción: el área frente a ti y debajo de las arenas donde colocas unidades retiradas. Las unidades en la zona de construcción no pueden atacar ni ser atacadas y sus habilidades no están en juego, a excepción el texto "Tratar como ...", Upkeep, Piloto, Reservas y los efectos que se aplican a "esta carta" o a la carta mientras está en "tu zona de construcción". Las cartas boca abajo aquí (parcialmente construidas, p.5) no están en juego y no pueden verse afectadas por efectos que hagan referencia a tipos o subtipos de cartas a menos que dicho efecto también haga referencia a cartas parcialmente construidas o boca abajo. (Como Hidden cost, p.17)

Mazo: la pila boca abajo de la cual robas cartas, al lado del área de juego, cerca de tu pila de descarte. Las cartas aquí no están en juego. La mayoría de los efectos no están en juego mientras las cartas en las que están se encuentren en tu mazo, a excepción del texto "Tratar como ..." y los efectos que se aplican específicamente a "esta carta" o a la carta mientras está en "tu mazo". Si te quedas sin cartas, sigue jugando.

Pila de descarte: la pila boca arriba donde colocas tus cartas descartadas del juego, al lado del área de juego cerca de tu mazo. Los jugadores pueden mirar las cartas en las pilas de descarte de los demás en cualquier momento. La mayoría de los efectos no están en juego mientras las cartas en las que están están en tu pila de descarte, a excepción del texto "Tratar como ..." y los efectos que se aplican específicamente a "esta carta" o a la carta mientras está en "tu pila de descarte".

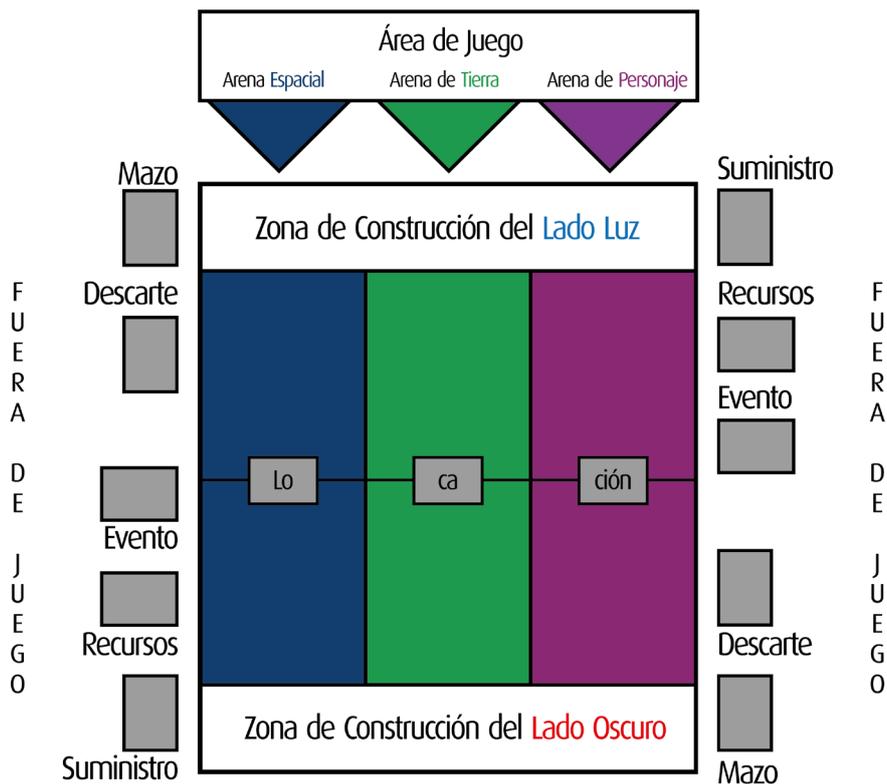
Zona de Evento: tu carta de Evento se mantiene boca arriba al lado de la zona de construcción opuesta a tu mazo y pila de descarte. Los jugadores ponen solo 1 carta de Evento en su zona de Evento con el texto hacia el jugador. Las cartas de Evento siempre están "activas" mientras están en juego, incluso durante el setup.

Mano: Tu mano es donde pones las cartas que sacas de tu mazo antes de jugarlas. Solo puedes mirar las cartas en tu propia mano, no en la mano de tu oponente. No hay límite para la cantidad de cartas que puedes tener en tu mano. La mayoría de los efectos no están en juego mientras las cartas están en tu mano, a excepción del texto "Tratar como ..." y los efectos que se aplican específicamente a "esta carta" o a la carta mientras está en "tu mano".

Fuera de juego: las cartas que están "fuera de juego", "puestas a un lado", "retiradas del juego" o "puestas debajo" de una carta están todas fuera de juego (pero no son intercambiables) y se ponen al lado de el área de juego o donde sea que te indique el efecto. Cada uso crea un nuevo grupo distinto de otros grupos. Las cartas que están fuera de juego no pueden afectar o verse afectadas por el juego de ninguna manera. (Ver "fuera de juego", p.26, para más detalles).

Zona de recursos: Tu carta de Recursos se mantiene boca arriba al lado de la zona de construcción opuesta a tu mazo y la pila de descarte. Los jugadores ponen solo 1 carta de Recurso en su zona de Recurso con el texto hacia el jugador. Las cartas de recursos siempre están "activas" mientras están en juego (no durante el Setup).

Suministro: la pila boca abajo donde se almacenan las cartas de Subordinados y Eventos. Las cartas aquí no están en juego. Las cartas y los efectos que te dirigen a tomar un Subordinado te permiten tomar el Subordinado objetivo del Suministro y ponerlo en juego.



Como Jugar

Materiales

Necesitas un mazo del Lado Oscuro y un mazo del Lado Luz o un mazo Neutral, este Reglamento, varios dados de 6 lados, varios contadores (p.21) y un amplio espacio de juego en una superficie dura y plana. También puedes jugar con un mazo Yuuzhan Vong opcional, pero no estás obligado a hacerlo.

Mazo

Cada mazo debe cumplir con las siguientes reglas:

- Debe contener al menos 60 cartas. (No hay límite para la cantidad de cartas que puedes tener en tu mazo).
- Debe tener al menos 36 cartas de unidad que constan de al menos 12 de cada tipo de unidad (Espacio, Tierra y Personaje). Las cartas multi-arena cuentan 1 para el mínimo de 12 cartas para cada tipo en la línea de su tipo, pero solo 1 para el mínimo de 36 cartas, independientemente de sus tipos.

Ejemplo: una carta de unidad de espacio / tierra cuenta como 1 unidad de espacio y 1 unidad de tierra, pero solo una carta de unidad. Del mismo modo para otras cartas multi-arena. Por lo tanto, podría tener 2 cartas de tierra / personaje, 2 cartas de espacio / tierra, 1 carta de espacio / personaje y 1 carta de espacio / tierra / personaje. Estos contarían como 3 cartas espaciales, 5 cartas de tierra y 3 cartas de personaje, dejando al jugador solo con la necesidad de llenar 9 cartas de espacio, 7 cartas de tierra y 9 cartas de personaje hacia el mínimo de 12 cartas. Pero después de eso serían solo 30 cartas hacia el mínimo de 36 cartas; él o ella debe encontrar 6 cartas de unidad adicionales de cualquier tipo para terminar el mazo.

- No puede tener más del doble de cartas de unidad de un tipo que de otro.

Ejemplo: no puedes tener solo 12 cartas de espacio con 25 cartas de tierra, porque 25 es más del doble que 12. La mayoría de las cartas de tierra que podrías tener en ese caso son 24.

- No se pueden tener cartas con símbolos tanto para el Lado Luz (☀) como del Lado Oscuro (☾). Cualquier mazo puede tener cartas Neutrales (⚔) e incluso ser completamente Neutrales.
- La expansión número 22 de IDC, The New Jedi Order: Vector Prime, introdujo un nuevo lado al Star Wars Trading Card Game, los Yuuzhan Vong. Los mazos que contienen cartas Yuuzhan Vong no pueden tener cartas del lado luz o del Lado Oscuro, pero pueden contener cartas neutrales. Las cartas afiliadas a los Yuuzhan Vong usan el siguiente símbolo de lado: (⚔).
- No puede tener más de 4 copias de cada carta. (Cada versión de una carta única es una carta separada. Consulte Cartas únicas, p.5)

Consejo: Intenta mantener tu mazo cerca del mínimo de 60 cartas. Esto te ayuda a robar las cartas que quieras cuando las necesites.

Suministro

EL Suministro es una zona de juego opcional. Star Wars Trading Card Game se puede jugar con o sin Subordinados y cartas de Eventos. Se te permite jugar con un Suministro incluso si tu mazo no usa cartas Subordinados o de Evento.

- Solo se permiten cartas Subordinados y de Evento en el Suministro
- No hay límite para el número de copias de cada carta Subordinado
- Solo puedes tener una copia de cada carta Evento en el Suministro
- Puede tener cartas de los cuatro símbolos laterales; Lado Oscuro, Lado Luz, Neutro y Yuuzhan Vong

Preparación

Cada jugador comienza el juego con 30 puntos de construcción.

Elección de Lados

Los jugadores eligen lados. También pueden tirar el dado más alto o lanzar una moneda por quién obtiene un bando o por quién comienza la oferta por él. Para ofertar, los jugadores reducen sus puntos de construcción iniciales en la cantidad que estén dispuestos a partir de 30 puntos, tomando turnos. (Ejemplo: >29>27>26, etc.) Continúe hasta que un jugador abandone la oferta. El ganador del bando comienza en los puntos de construcción que él o ella ofertó. El otro jugador comienza el juego en 30 puntos de construcción. Esto a menudo iguala los lados. Al ofertar por lados, el Lado Oscuro gana empates y el Lado Luz siempre pierde empates. (Ejemplo: Lado Oscuro>Yuuzhan Vong>Lado Luz)

Jugar un Evento

Puedes tomar una carta de Evento de tu Suministro, mostrársela a tu oponente y ponerla en tu zona de Evento. El jugador del Lado Oscuro juega primero su carta de Evento, si la hay. Completa las instrucciones en la carta de Evento. Entonces el otro jugador puede jugar su carta de Evento, si la hay.

Jalar un Recurso

Puedes buscar en tu mazo una carta de Recurso, si hay alguna, mostrársela a tu oponente y ponerla en tu mano. El Lado Oscuro primero. De lo contrario, puede robarla normalmente más tarde.

Barajar y robar

Baraja tu mazo hasta que esté en un orden aleatorio. Luego roba cartas de tu mazo hasta que tengas 7 cartas en la mano. (Incluyendo tu carta de Recursos, si la hay).

Mulligan

Puedes poner cualquier cantidad de cartas que no sean de unidad (incluida tu carta de Recursos) de tu mano boca arriba en tu pila de descarte solo una vez y luego robar una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas que pones en la pila de descarte. El Lado Oscuro primero.

Cada jugador puede hacer mulligan solo una vez y solo antes de poner cualquier unidad en las arenas.

Setup

El Lado Oscuro gasta puntos de construcción de sus puntos iniciales para poner una carta de ese costo en una arena apropiada o zona de Recursos desde su mano y roba una carta. (Ejemplo: $30-7 = 23$ puntos de construcción restantes.) Luego, el otro jugador construye cartas hasta que su costo total de construcción sea mayor. (Ejemplo: $5+2+2=9 > 7$.) Cada jugador continúa construyendo más que el otro, tomando turnos, hasta que cada jugador termine de gastar puntos de construcción. Cada uno puede revelar la última carta que construye en el Setup y ponerla boca abajo en la zona de construcción con contadores de construcción hasta el máximo de sus puntos de construcción restantes.

Los jugadores pueden incluso construir en exceso su última carta o dejar que se desperdicien los puntos de construcción restantes. Los puntos de construcción no gastados no se transfieren.

Se aplican las siguientes restricciones durante el Setup:

- No puedes construir otra cosa que no sean cartas de unidad (las unidades no se consideran "desplegadas" en el Setup) y 1 carta de Recursos.

- Las cartas no se pueden poner en la zona de construcción hasta que se haya construido su última carta.
- No puedes usar efectos de ningún tipo.
- No puedes mover unidades multi-arena a otra arena.
- No puedes poner una versión de una unidad única (p.5) en la parte superior de su pila si la nueva versión tiene un costo de construcción más bajo que la carta superior actual o si su tipo no corresponde a la arena en la que se encuentra la unidad. Apíllalo debajo por 1 punto de construcción, en su lugar. La pila es del costo de la carta superior +1 por cada carta en la pila.
- Las versiones tuyas y de tu oponente de la misma unidad única no disputan hasta la fase de Batalla.
- No puedes reorganizar las pilas en el Setup.
- No puedes poner una carta encima de una pila en una arena que no figura en la línea de su tipo.



Jugando el Juego

Objetivo del Juego

Controlar dos o más arenas al final de un turno. Controlas una arena si tienes al menos 1 unidad allí y tu oponente no tiene ninguna.

Las 4 Reglas Principales

Algunas cosas son siempre ciertas:

1. Propietario sobre controlador. Si una carta va a ir a cualquier pila de descarte, mano o mazo que no sea el de su propietario, en su lugar, irá a la zona correspondiente de su propietario. Si una unidad apilada se devuelve a la mano, cada carta en la pila va a la mano de su propietario legítimo. Ver también: control (p.22) y propietario (p.24).

Ejemplo: Yoda (K) dice: "Cuando descartado del juego Yoda es, 4 de Fuerza gana y en tu mano a Yoda pon". Si el jugador del Lado Oscuro controla Yoda (K) y Yoda (K) se descarta, Los 4 puntos de fuerza se otorgan al controlador (jugador del Lado Oscuro), pero la carta será devuelta a la mano del jugador del lado Luz.

2. Oscuro Sobre Vong Sobre Luz. El Lado Oscuro va primero en todas las cosas y el Lado Luz va el último en todas las cosas. (Como en la fase de ataque cuando 2 o más unidades tienen la misma velocidad). Si se debe tomar una decisión entre ambos jugadores, el Lado Oscuro decide.

3. Carta sobre regla. Si una carta contradice las reglas de este reglamento, la carta gana, excepto si viola la primera regla principal, es un texto recordatorio o está fuera de juego. La carta anula solo la regla que se aplica a la situación particular.

4. No se Puede sobre Se Puede. Si un efecto dice que algo puede pasar y otro dice que no puede, el "no puede" (o "no se puede") gana. Esto se aplica solo a las contradicciones entre cartas, no entre cartas y reglas. Si una regla dice que "no se puede", pero una carta dice que se puede, el permiso de la carta anula el "no se puede" de la regla, excepto las reglas que definen palabras clave y cartas "fuera de juego".

Estructura de Turnos

El siguiente es el orden del turno. Para obtener información sobre los POP (Play or Pass), vaya a la p.15.

Fase de Preparación

1. Enderezar Los jugadores enderezan sus cartas giradas en la zona de construcción y arenas. (Lado Oscuro primero.) No puedes jugar la mayoría de los efectos de cartas durante este paso, excepto los efectos que indican específicamente durante "el paso de enderezar".

2. Ganar fuerza Los jugadores ganan 4 de fuerza. (Lado Oscuro primero.) No puedes jugar la mayoría de los efectos de cartas durante este paso, excepto los efectos que indican específicamente "cuando ganas Fuerza".

3. Lanzar para construir. El Lado Luz lanza un dado para definir la cantidad de puntos de construcción que obtiene cada jugador para construir cartas con costos de construcción. Si tienes unidades en las 3 arenas, obtienes +1 punto de construcción. No puedes jugar la mayoría de los efectos de cartas durante este paso, excepto los efectos que indican específicamente "cuando se realiza el lanzamiento de puntos de construcción".

Fase de comando

4. Paso de Construcción. Los jugadores toman sus turnos de construcción. (El Lado Oscuro primero).

Inicio de tu paso de construcción POP. Cuando comienza tu paso de construcción, puedes realizar tu paso de robo de carta, obtener recompensas, pagar los costos de Upkeep y jugar los efectos "cuando comienza tu paso de construcción". Puedes hacerlos en cualquier orden. "Inicio de su paso de robo" significa "inicio de su paso de construcción". Solo hay un inicio de tu paso de construcción por turno, sin importar cuántos pasos de construcción obtengas de los efectos. Los efectos que ocurren cuando robas tu carta solo ocurren cuando la robas. No puedes jugar efectos "durante tu paso de construcción" en este momento.

Nota: Efectos escritos como "at the start" o "at the beginning" de un tiempo específico significan "cuando" ese tiempo específico inicia.

Durante su paso de construcción. Puedes construir y completar cartas con costos de construcción, desplegar unidades, mover unidades giradas o no giradas desde tu zona de construcción a una arena, mover cada uno de tus Pilotos una vez (Unidades de Pilotaje, p.21), mover unidades de una arena a otra una vez, reorganizar las cartas en una pila y jugar los efectos que se aplican "durante tu paso de construcción". Puedes hacerlo en cualquier orden. Cualquier punto de construcción no gastado se pierde cuando finaliza tu paso de construcción.

5. Paso de retiro. Puedes girar y retirar cualquier cantidad de unidades sin girar. (El Lado Oscuro primero). No puedes retirar una unidad que ya está girada. Las Locaciones no pueden retirarse. Luego puedes usar efectos que se ejecutan solo durante el paso de retirada. Las unidades retiradas no pueden atacar ni ser atacadas, y la mayoría de sus habilidades son ignoradas. (Consulte la zona de construcción, p.8, para ver las excepciones). Después de haber retirado todas las unidades que desea retirar, puede jugar los efectos "cuando finaliza tu paso de retiro".

Fase de Batalla

6. Inicio de la Fase de Batalla POP. Comienza la fase de Batalla ["Batalla"]. Juega los efectos "cuando comienza la fase de Batalla", luego comienza el paso de Batalla espacial.

7. Paso de Batalla de la arena espacial. Los pasos de Batalla ocurren en cada una de las 3 arenas, comenzando con Espacio, luego Tierra, luego Personaje.

Inicio del Paso de Batalla POP. Cuando comienza cada paso de Batalla, existe la posibilidad de jugar efectos que indican "cuando el paso de Batalla [Espacio / Tierra / Personaje] comience" o pasar.

Durante el paso de Batalla. Antes del primer ataque, entre ataques y después del último ataque en cada arena, existe la posibilidad de jugar efectos estándar, conocidos generalmente como POP. Los efectos activados se juegan en este momento y durante los ataques. Juega efectos de aumento de velocidad antes de que se declare un ataque para obtener ese beneficio. Luego, las unidades sin girar atacan las unidades de un oponente en la misma arena una por una en orden de su velocidad, de mayor a menor. (Atacar, p.12) Elige el orden en que atacan tus unidades con la misma velocidad. (El Lado Oscuro gana empates de velocidad). Para saltar un ataque, gira la unidad. (No ha atacado). Si tu oponente no tiene ninguna unidad en una arena, aún así debes pasar por cada una de tus unidades en orden de velocidad para

jugar habilidades o realizar ataques con Bombard o Ion Cannon. Si un efecto de carta enderezó una de tus unidades durante su paso de Batalla, puedes atacar con ella nuevamente, usar efectos jugables solo cuando la unidad “vaya a atacar”, o jugar efectos activados por giro que aún pueda jugar ese turno.

Fin del Paso de Batalla POP. Cuando una arena no tiene más unidades sin girar, hay una última oportunidad de jugar efectos que indican “cuando termina el paso de Batalla [Espacio / Tierra / Personaje]”. Luego procede al siguiente paso de Batalla o al final del turno (en el caso del paso de Batalla del Personaje). Las unidades de un paso de Batalla anterior no pueden atacar, incluso si de alguna manera quedan enderezadas. Los efectos que provocan que pelees otra Batalla en un paso de Batalla generarán nuevos POP de inicio y fin para ese paso.

8. Paso de Batalla en la Arena Terrestre

9. Paso de Batalla en la Arena de personajes

Fin de Turno

10. **Fin del turno POP.** Cuando finaliza la fase de Batalla, finaliza todos los efectos que duran “hasta el final del turno” y “hasta el final de la Batalla” en su orden respectivo, luego resuelve todos los efectos que suceden “cuando finaliza la fase de Batalla” y al “final del turno”.

11. **Verifique la condición de victoria.** El jugador que controla 2 o más arenas gana. Si no, comienza un nuevo turno. Usted “controla la arena” cuando tiene 1 o más unidades en esa arena y su oponente no tiene ninguna.

Ataque

1. **Disruptar POP (Declarar Ataque).** Elige la unidad de un oponente como unidad defensora, luego gira tu unidad atacante. Entonces tú y tu oponente tienen la oportunidad de jugar un efecto para disruptar el ataque o pasar. (El Lado Oscuro primero. Ver Disruptar POP, p.15.) Los ataques disruptados nunca ocurren y la unidad permanece girada (no puede atacar nuevamente).

2. **Ataque POP.** Ahora puede jugar efectos generales y efectos que afectan el ataque. (Lado Oscuro primero.) Si cualquiera de las unidades abandona el juego o es retirada por un efecto en este momento, el ataque termina y no se lanza ningún dado (a menos que un efecto elimine la restricción en la zona de construcción).

Lanzado Impactos

3. **Lanzamiento de Dados (Relanzamiento) POP.** Lanza una cantidad de dados de ataque igual al poder de tu unidad. Luego, sigue las instrucciones POP de lanzamiento de dados (Relanzamiento) bajo el encabezado Jugar o Pasar (POP). (p.15) Totaliza los impactos. Cada dado con un 3 o menos es un fallo. Cada dado con un 4 o más es 1 impacto. Si una unidad no lanza ningún dado, o el ataque se detiene, se considera 0 impactos.

Resolución de Daños

4. **Daño pendiente POP.** Cuando se dan impactos o daño directo, existe la posibilidad de jugar efectos de cartas que modifiquen el daño pendiente o que lo asignen a otra unidad (como los efectos que dicen “haría daño”; Lado Oscuro juega primero).

5. **Prevención de Daño POP.** Siga las instrucciones POP de Prevención de daños bajo el título Jugar o Pasar (POP).

Colocación de Contador de Daños

6. **Colocación de daños POP.** Cuando no se pueda evitar más daño, pon 1 contador de daño en la unidad defensora por cada daño que no se evitó. Si el daño es igual o superior a la salud de la unidad defensora, puedes jugar efectos que afecten el descarte de la unidad, como remover contadores de daños o colocar la unidad en otra zona en lugar de descartarla. (El Lado Oscuro primero).

7. **Descarte de Unidad POP.** Cuando el daño iguala o excede la salud de la unidad y no se juega ningún efecto que lo afecte, descártala. En ese caso puedes jugar efectos que se resuelven tras su descarte.

8. **Fin de Ataque POP.** Ya sea que la unidad sea descartada por el daño o no, tu oponente puede ejecutar cualquier efecto que esté esperando su resolución (como Retaliate) y luego aplicar efectos que se disparan “cuando termina el ataque”. (El Lado Oscuro primero).

Atajos y Secuencia Informal

Debido a la compleja estructura de turnos y la operación de los efectos (p.14) y las posibilidades de jugar o pasar, los jugadores pueden realizar atajos y secuencias informales de acciones siempre que lleguen a un estado de juego legal y claramente entendido cuando se realice, que seguiría siendo el mismo si las acciones se realizaron en la secuencia completa correcta.

La secuencia informal es la realización de acciones fuera de la secuencia que figura en este Reglamento. Los atajos omiten partes de la secuencia sin anunciarlos explícitamente. Los atajos y la secuencia informal ayudan a que el juego progrese sin problemas, lo que permite a los jugadores avanzar más rápidamente sin obsesionarse con las reglas.

La mayoría de los atajos se saltan una o más oportunidades de jugar o pasar entendidas mutuamente por todos los jugadores. Los jugadores no pueden usar un atajo o una secuencia informal que no se haya acordado de antemano o modificar un atajo o una secuencia informal para ser ambigua. Deben anunciar cualquier modificación y tener claro dónde terminará el estado del juego al final de la secuencia. Incluso pueden interrumpir la secuencia modificada para explicar cualquier desviación o en qué punto desea realizar la acción modificada.

Varios atajos comunes, formales o informales, se enumeran a continuación. Tenga en cuenta que algunos suponen pasar ciertas oportunidades jugar o pasar.

- Durante la fase de preparación, ambos jugadores pueden realizar las acciones en cualquier orden y simultáneamente. Las oportunidades de jugar o pasar se pueden tomar en su orden después, si se desea alguna acción.
- “Ir”, “Tu turno”, “Listo” y declaraciones similares indican ofertas para que el otro jugador continúe más allá del POP.
- “Listo para la Batalla”, “paso de Batalla?” Y declaraciones similares actualizan una oferta para proceder directamente a la fase de Batalla sin ninguna otra acción en el paso de construcción o el paso de retirada. Al aprobar la solicitud no se puede rescindir.
- “Sin ataques” o una declaración similar y girar todas las unidades propias le permite al oponente continuar con el paso de Batalla sin revisiones de velocidad, pero cada unidad que fue girada todavía se cuenta como girada en su orden de velocidad, aunque técnicamente está fuera de orden.

- Un jugador puede anunciar sus elecciones cuando juega una carta o habilidad y luego debe ceñirse a esas elecciones mientras resuelve el efecto a menos que un oponente disrumpa esa carta o habilidad.
- Una interrogante sobre las elecciones realizadas durante la resolución supone que la carta no será disrumpida.
- Al presentar todas las cartas para un combo común (como Nute Gunray (C) y Rune Haako (A) con el objetivo de girar y retirar a Rune para interceptar y cancelar un ataque) especialmente uno que ya jugó anteriormente, y diciendo “¿listo?”, “¿Algún plan?” O una declaración similar asume la finalización del combo al dejar pasar todas las posibilidades de jugar o pasar antes del final si el otro jugador da su consentimiento.
- Si parece que todo el turno se desarrollará exactamente como en el turno anterior, un jugador puede decir “¿igual?” O una declaración similar y los dos jugadores simplemente siguen los movimientos como en el turno anterior, dejando pasar todas las oportunidades de jugar o pasar, hasta que algo obliga a un cambio en la mecánica, como el descarte de una unidad por el daño.

Solicitud de Secuencia Correcta

Un oponente o juez puede pedirle al jugador que rehaga las acciones en la secuencia correcta y completa para que los jugadores puedan responder en el momento apropiado o asegurarse de que las acciones fueron correctas (en ese momento los jugadores no estarán sujetos a ninguna acción aún pendiente) . Del mismo modo, si existe alguna confusión por parte del que realiza el atajo o la secuencia informal, las acciones deben realizarse nuevamente en la secuencia correcta y completa. (Aunque se les debe recordar que jueguen más claramente)

No se debe permitir que un jugador obtenga información que afecte al juego prematuramente como resultado de una secuencia informal o que obtenga ventaja de un atajo. Del mismo modo, las reacciones de un oponente a una parte de un atajo o secuencia informal no deben usarse como pretexto para modificar acciones o intentar tomar otras adicionales. La secuencia informal tampoco puede permitir a un jugador realizar retroactivamente una acción que perdió en el momento apropiado.

Ser Breve

El objetivo de los atajos y la secuencia informal es reducir el tiempo que lleva realizar acciones. Por lo tanto, ya sea que realicen atajos y secuencias informales o no, los jugadores deben realizar acciones de manera oportuna, independientemente de la complejidad de la situación de juego, y se les puede pedir que tomen medidas si demoran más allá de las expectativas razonables. Sin embargo, también se fomenta la paciencia. Como regla general, cualquier pausa no solicitada sustancial puede percibirse como una indicación de que se han tomado todas las acciones y se ha alcanzado el final de la secuencia.

Intercambio de información

El conocimiento, la familiaridad y la planificación táctica proporcionan una ventaja en el juego. Por lo tanto, los jugadores no tienen la obligación de ayudar a sus oponentes a jugar más allá de la comunicación abierta y honesta con respecto a la información libre. Sin embargo, la diferencia entre farolear y fraude debe estar bien definida, presentando qué declaraciones y representaciones pueden y no pueden hacer los jugadores.

Hay tres categorías de información: libre, derivada y privada.

Información Libre

Todos los jugadores tienen derecho a la siguiente información sin tergiversaciones, omisiones o negativa de sus oponentes. Todos los jugadores deben proporcionar esta información a pedido o cuando una secuencia de juego se juega incorrectamente de una manera que afectaría el juego. Esto incluye:

- Acciones pasadas y presentes en el juego que afectan el estado actual del juego.
- Cómo ciertas cartas interactúan entre sí y con el estado del juego.
- El nombre de cualquier objeto en juego.
- El estado físico (girado / boca abajo / apilado en, sobre o debajo de una unidad) y la zona actual de cualquier objeto en juego.
- Totales de fuerza y construcción de un jugador.

Información derivada

Los jugadores no tienen la obligación de ayudar a su oponente a determinar la información que puede requerir cierta habilidad o cálculo a determinar, pero no debe tergiversarse:

- Cuántos de un objeto en particular están presentes en cualquier zona de juego.
- Todas las características del objeto no se definen como información libre.
- Reglas del juego y texto de la carta.

Información privada

La información que no es libre o derivada es información privada y se puede tergiversar libremente. Esto incluye:

- Baraja, mano y cartas boca abajo en la zona de construcción.
- Estrategias personales.
- Información que no se puede obtener del estado actual del juego visual o de su propio registro de acciones anteriores del juego.

Reglas de comunicación

La comunicación del jugador está sujeta a las siguientes reglas:

- Los jugadores no deben tergiversar información libre o derivada.
- Los jugadores deben responder preguntas específicas relacionadas con la información libre tan completamente como sea necesario para que el otro jugador sea informado correctamente.
- Los jugadores deben dar respuestas completas y honestas a las preguntas formuladas por un juez en un torneo, independientemente del tipo de información solicitada. Los jugadores pueden solicitar responder las preguntas del juez lejos del área de juego.

Los jueces en los torneos deben ayudar a los jugadores con información libre, pero no pueden ayudar a los jugadores a obtener información sobre el estado del juego.

Efectos de Cartas

El cuadro de texto en una carta contiene los efectos del juego. El texto independiente en cursiva no afecta el juego. Los efectos hacen que sucedan cosas en el juego y pueden cambiar las reglas del mismo. Hay una posibilidad general de jugar cualquier tipo de efectos durante el paso de Batalla, excepto aquellos en Misiones, a menos que se indique lo contrario.

Los efectos sobre las unidades, y solo los efectos sobre las unidades, se denominan "habilidades". Las habilidades no funcionan en la zona de construcción, debajo de la carta superior de una pila única, o en un mazo, mano o pila de descarte. (Ver Zonas de juego para excepciones, p.8.)

Tipos de Efectos

Hay 3 tipos de efectos que tienen prioridad en este orden.

Los efectos disparados comienzan con "when", "whenever," o "at" y establecen cuándo se pueden reproducir. Los efectos disparados se resuelven en el orden en que ocurren, por turnos entre los jugadores. (Lado Oscuro primero.) Eliges el orden en que se producen tus propios efectos activados.

Una vez que se dispara un efecto disparado, tendrá efecto incluso si, mientras está en efecto, una o más de las condiciones de activación se vuelven falsas, o incluso si su fuente se descarta o se elimina del juego.

Ejemplo: una carta de unidad que dice "Cuando comienza la fase de Batalla, si esta unidad está en la arena espacial ..." se dispara solo si la unidad está en la arena espacial cuando comienza la fase de Batalla. La habilidad aún tendrá efecto incluso si una habilidad que se disparó cuando comenzó la fase de Batalla hizo que se descartara.

Muchos efectos disparados no son opcionales. Cualquiera de los jugadores puede asegurarse de que se ejecute el efecto activado. Sin embargo, una vez que pasa la oportunidad, no se puede jugar.

Si un efecto disparado causa que otro efecto se dispare, el segundo efecto espera surtir efecto con cualquier otro efecto disparado que esté esperando resolución en el orden en que se disparó, a menos que el efecto se dispare desde una de las 3 oportunidades POP estándar.

Los efectos estáticos no tienen costo de activación, disparo o duración, y pueden tener un calificador que permite que el efecto esté encendido o apagado (como "Siempre y cuando ..."). Permite a los jugadores hacer cosas cuando lo deseen, si no se cumple ningún otro efecto, o afectar un Evento del juego como con Bombard X.

Nota: Algunos efectos o habilidades estáticas, como el Costo reducido, se escriben con "if". Trata estas habilidades como lo harías con cualquier otro efecto estático.

Los efectos activados se identifican con un "→" entre el costo a la izquierda y el efecto a la derecha. Los activas una vez por turno durante la fase de Batalla y solo después de que se resuelven todos los demás efectos. Si no puede cubrir el costo por completo, el efecto no se puede activar. Las habilidades activadas disruptadas nunca tuvieron lugar y sus costos siguen siendo pagados. Los efectos activados que se juegan en un momento específico se

pueden jugar varias veces por turno, pero solo una vez durante los momentos especificados, como "cuando esta unidad ataca". No puedes jugar habilidades rápidamente varias veces y sumar los efectos. Algunos efectos activados te permiten jugar el efecto fuera de la fase de Batalla a través de una condición, como "va a ser dañada" o "jugar solo durante tu paso de construcción".

Solo necesitas declarar tu intención de jugar un efecto con un costo de "Pagar 0 Fuerza" para activarlo.

El resultado de un efecto no se puede usar para pagar el costo de un efecto con un costo de activación. Por ejemplo, no puedes jugar un efecto que pida descartar una carta como parte del efecto, y luego usar ese descarte como pago para otro efecto con "Descarta una carta" como costo. No puedes pagar dos efectos con el mismo pago. Si dos efectos dicen "descarta una carta" como el costo, debes descartar una carta por cada efecto activado, incluso si son dos instancias del mismo efecto activado.

Los costos de activación no se acumulan. Cada habilidad activada debe tratarse por separado, incluso si tienen costos y efectos idénticos.

En algunos casos, cuando un jugador intenta pagar un costo, un efecto de reemplazo puede hacer que el costo no se cumpla. Si esto sucede, el costo no se ha pagado, y el efecto no ocurre y no se produce una interrupción del POP.

Algunos efectos de cartas afectan específicamente los costos de jugar efectos con un costo de activación. No cambia el costo impreso real del efecto que jugaste. Si se puede mejorar un efecto de carta (Enhance), el costo total para jugar el efecto se reduce si este efecto de carta está en juego, no ambos costos por separado.

Ejemplo: un efecto dice que pagas 2 menos Fuerza por cartas de Batalla, y juegas una carta de Batalla que dice "Paga 2 Fuerzas → Cada Diplomático obtiene +20 de velocidad y Aturde 2 hasta el final del turno. Mejora: Paga 2 de Fuerza más → También descarta uno de los Diplomáticos de tu oponente de cualquier arena". Si juegas el efecto Mejora, pagas 2 de Fuerza para jugar esa carta (No 0).

Partes de un efecto

Cada efecto tiene una o más partes. Cada parte puede ser instantánea, continua o tener efecto en un punto específico. Las partes instantáneas se resuelven de inmediato. (p. ej., "Obtienes +1 Fuerza", "Roba una carta", etc.) Las partes continuas duran una cantidad de tiempo determinada (p. ej., "Esta unidad obtiene +2 de poder para este ataque" o "Esta unidad obtiene +2 de potencia siempre que tengas una Nave Capital en la arena Espacial"). Las partes que son continuas o surten efecto más adelante se tratan de acuerdo con las reglas para efectos estáticos y disparados respectivamente, pero no son estáticas o efectos disparados. (No pueden ser objetivo de los efectos que apuntan a los efectos estáticos y activados). Cuando el efecto que se ejecuta en un momento posterior tiene lugar, trátalo como instantáneo. Solo las partes instantáneas de esos efectos se resuelven en el momento en que se ejecuta el efecto o esa parte del efecto; ejecuta esas partes del efecto en el orden en que están escritas según se puedan ejecutar en ese orden.

Usando Efectos

Condición: Una condición es una declaración que debe ser verdadera para que el efecto se active. Un efecto solo funciona cuando se cumplen todas sus condiciones. Las condiciones en una construcción "o" solo necesitan una condición verdadera para ser cierta. Las condiciones en una construcción "y" necesitan que todas las condiciones enumeradas sean verdaderas.

En espera: si se activa un efecto mientras se resuelve otro efecto, espera a que termine el primer efecto. La mayoría de los efectos quedan en esperan en su orden. Solo los efectos que ocurren durante la posibilidad de disruptar un efecto, volver a tirar los dados o evitar daños no esperan.

Conceder efectos: algunos efectos otorgan habilidades, bonificaciones, tipos o subtipos a las unidades. Si no se especifica una zona de juego, el efecto se aplica a todas las unidades elegibles, ya sea que se encuentren en una arena o en la zona de construcción; Las habilidades otorgadas permanecen sujetas a la regla contra las habilidades en la zona de construcción.

Efectos duplicados y bonificaciones

Otorgar efectos puede hacer que se superpongan. Las siguientes son las formas de lidiar con los efectos duplicados.

Efectos acumulativos y bonificaciones con un valor numérico que se agrega o resta de otras copias del mismo efecto para convertirse en un nuevo valor. Por ejemplo, si una de tus unidades obtiene una segunda habilidad de Accuracy, suma ambos valores de Accuracy para obtener el valor de Accuracy total de la unidad. Si uno o más tiene un valor negativo ("X"), réstalo.

Los efectos aislados solo pueden existir una vez en una unidad, sin importar cuántas copias del efecto se le otorguen (como Armor). Si un efecto sin duración hace que la unidad pierda el efecto aislado, podría recuperarlo de un nuevo efecto otorgado a menos que la anulación dure hasta el final del turno.

En capas. Cada copia de un efecto "en capas" es su propio efecto y puede reproducirse consecutivamente con otras copias del efecto de la misma unidad (como los efectos de prevención activados). Puede elegir el orden en que se resuelven los efectos en capas.

Los efectos selectivos requieren que elijas qué copia del efecto usar en ese momento y que ignores la presencia de todas las demás copias en esa carta durante esa oportunidad de usar el efecto (como el Hidden Cost). La carta todavía tiene esos efectos..

Oportunidades de Jugar o Pasar (POP)

En ciertos momentos, ambos jugadores tienen posibilidades de jugar efectos y habilidades de cartas o pasar (Lado Oscuro primero) hasta que ambos jugadores pasen uno tras otro, siguiendo el orden de los tipos de efectos. (Tipos de efectos, p.14) No puedes apresurar estas oportunidades de POP con la esperanza de evitar que tu oponente tenga oportunidad de usarlas. Sin embargo, una vez que ambos jugadores acuerdan avanzar al siguiente paso en el ataque o el turno, pierdes la oportunidad de jugar un efecto durante esa oportunidad POP. Para aprovechar la oportunidad, puedes pedirle a tu oponente que espere mientras verificas el efecto de una carta para usarlo.

Si el efecto de una carta incluye lanzar dados o hacer daño, las oportunidades de volver a lanzar y prevenir daño aún están disponibles mientras se cumplen las instrucciones de la carta. El efecto en sí mismo puede brindar la oportunidad de interrumpir, volver

a lanzar dados o prevenir daños; Las posibilidades de disruptar se resuelven inmediatamente, antes de que el efecto tenga lugar.

Ejemplo: "Tu oponente puede girar X de sus unidades para disruptar la Senate Majority, donde X es igual al número de diplomáticos que controlas".) No sigues todas las instrucciones y luego vuelves a tirar dados, evitas daños o interrumpes el efecto.

Tres oportunidades de jugar o pasar siempre deben reconocerse mutuamente sin importar lo que esté sucediendo (esto a menudo se hace preguntando al otro jugador: "¿Juegas o pasas?" Al comienzo de la oportunidad POP):

- 1. Disruptar POP.** Los efectos con la palabra "disrupt" cancelan acciones y efectos. Se pueden jugar inmediatamente después de que se declare un ataque, se active un efecto o se juegue una carta. Si se disrupta la finalización o el despliegue de una carta, descártala. Cuando el ataque de una unidad se disrupta, no se endereza. Las disruptaciones pueden ser disruptadas.
- 2. Relanzamiento de dados (Reroll) POP.** Después de lanzar los dados, incluida la lanzada para construir, los jugadores pueden jugar efectos que agreguen dados, hagan que un jugador vuelva a lanzar o alteren lanzamiento de dados, en ese orden. (Esto anula la regla del orden de los efectos, excepto cuando se aplican a la misma parte de este orden). Los dados alterados pueden alterarse y los dados relanzados volverse a lanzar, por otro efecto.
- 3. Prevención de daños POP.** Cada vez que el daño está pendiente, los efectos con "prevent" se juegan después de otros efectos "would be damaged"; y no impiden la colocación de contadores de daños. El daño espera hasta que se resuelvan todos los efectos de prevención de daños.

Nota: Si se van a tirar dados de daño contra todas las unidades en una arena, los dados se lanzan contra todas las unidades en el orden elegido por el jugador que entonces cada uno puede prevenir el daño en un POP extendido de prevención de daño en su orden de daño. Cuando finaliza la oportunidad, el daño infligido a cada unidad se puede colocar en su orden en un POP de colocación de daño y las unidades descartadas en su orden en un POP de descarte.

Ejemplo: un jugador tiene un Asteroid Field en la arena espacial y lanza los dados contra cada unidad en la arena hasta que todos los dados hayan sido lanzados. El jugador del Lado Oscuro juega su prevención de daños, luego el jugador del Lado Luz juega Evasión para una unidad, luego otra. El jugador del lado de la luz juega una carta de Batalla de prevención de daños para una tercera unidad, que el jugador del Lado Oscuro disrupta. El jugador del Lado Luz ha evitado dañar dos unidades en un POP de prevención de daños.

Otras oportunidades de jugar o pasar que esperan a que se resuelvan los efectos o a Eventos anteriores, se muestran en las secciones Estructura de turno y Ataque. Siempre que deba hacerse daño, siga el orden de los puntos 4 a 7 en la sección Ataque. Siempre que los contadores de daño se coloquen por un efecto, siga los puntos 6 y 7 en la sección Ataque. (p.12)

Algunos efectos especifican momentos en los que se pueden jugar fuera de la fase de Batalla, como en el paso de construcción.

Nota: No existe POP en paso de construcción. Sin embargo, pueden ocurrir otras posibilidades de POP (prevención de daños, interrupciones y relanzamiento) durante el paso de construcción.

Palabras Clave

Las palabras clave hacen referencia a las definiciones a continuación. Estos anulan el texto recordatorio impreso en las cartas. Las palabras clave de efectos son::

Accuracy	Evade	Pilot
Alternative Cost	Ferocity	Precision
Area Damage	Focus	Protect
Ambush	Foresight	Reduced Cost
Armor	Forewarning	Reserves
Avenge	Fortitude	Resilience
Backfire	Fury	Retaliate
Bombard	Hidden Cost	Riposte
Bounty	INSERT	Shields
Critical Hit	Inspiration	Stack
Damage Control	Intercept	Stealth
Deflect	Ion Cannon	Stun
Double Damage	Lucky	Switch
Double Strike	Meditate	Upkeep
Enhance	Overkill	
Equip	Parry	

Accuracy X/-X: una habilidad acumulativa y estática que significa "Agregar X a cada uno de los dados de ataque de esta unidad" y "Restar X de cada uno de los dados de ataque de esta unidad", respectivamente. Accuracy no puede alterar las lanzadas de dados "naturales" para afectar el Critical Hit, Fury, o Parry, pero puede afectar su oportunidad contra Armor. Si una unidad obtiene la habilidad de Accuracy después de lanzar los dados de ataque, no afecta los resultados de los dados.

Alternative Cost: [costo]: un efecto selectivo y estático que significa: "En lugar de pagar el costo de construcción de esta carta, puede completar esta carta pagando el [costo] indicado". El Alternative cost debe pagarse en su totalidad, si es que no es posible pagar el [costo] por completo, no puedes completar la carta. Debes pagar el [costo] en el orden indicado. Cualquier habilidad que reduzca el costo normal para completar una carta no reduce el [costo] en el Alternative Cost de esa carta, a menos que la habilidad lo indique específicamente.

Ambush X: una habilidad activada en capas que significa: "Si tu oponente despliega, mueve o pone una unidad en esta arena, esta unidad hace X dados de daño a esa unidad". Cada Ambush se puede usar una vez por instancia de una unidad desplegada, movida o puesta.

Area Damage X: una habilidad acumulada y disparada que significa: "Siempre que el daño del ataque de esta unidad haga que una unidad en esta arena sea descartada, esta unidad puede hacer X dados de daño a otra unidad en esta arena"

Armor: una habilidad aislada y estática que significa: "Esta unidad solo puede ser golpeada por dados de 5 o más". El Armor funciona contra dados de daño y dados de ataque. Redefine qué dados se requiere para impactar una unidad. No modifica el lanzamiento como Accuracy. Una unidad con Accuracy 1 que ataca a una unidad con Armor acierta con 4, 5 y 6.

Avenge X: una habilidad acumulada y disparada que significa: "Cuando el daño de una unidad atacante hace que una de tus otras unidades en la misma arena que esta unidad sea descartada, esta unidad hace X dados de daño a la unidad atacante cuando el ataque termina . "

Backfire X: una habilidad acumulativa disparada por la tirada de dados inicial (p.12) que significa: "Cuando lanzas al menos un "3" natural con los dados de ataque de esta unidad antes de volver a tirar, esta unidad hace X dados de daño a sí misma cuando el ataque termina . "Backfire se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a tiradas de dados para habilidades como Retaliate.

Bombard X: una habilidad acumulativa y estática que significa: "Esta unidad puede atacar a una unidad en la arena de tierra en lugar de la arena de espacio, usando poder X más cualquier otro efecto". Tú eliges si usar Bombard para atacar a una unidad en la arena de tierra. o hacer un ataque normal en la arena espacial. No puedes atacar una unidad en la arena espacial usando Bombard. Los cambios de poder afectan a Bombard.

Bounty: [bonus]: una habilidad en capas activada durante el descarte de una unidad que significa: "Cuando otra unidad es descartada por el daño de esta unidad, obtienes lo siguiente cuando comienza tu siguiente paso de construcción". Bounty se dispara incluso si la unidad atacante deja de jugar. . Bounty trabaja en la zona de construcción. Ganarás la recompensa incluso si la unidad atacante es enviada a la pila de descarte. La unidad no puede cobrar una recompensa por sí misma.

Critical Hit X: una habilidad acumulativa activada durante el daño pendiente POP que significa: "Si lanzaste al menos un seis natural con los dados de ataque de esta unidad, esta unidad hace X más daño por este ataque". Solo un "6" natural (p.26) cuenta en la tirada de ataque después de los lanzamientos. Si una unidad obtiene la habilidad de Critical Hit después de lanzar los dados de ataque, no afectará el daño. Accuracy no puede modificar la tirada del dado a un "6" natural. Sin embargo, tu o tu oponente pueden usar un efecto para volver a lanzar los dados y afectar la cantidad de "6" naturales. (Solo cuentan los seis, si los hay, de la tirada utilizada para el ataque.) El Critical Hit se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a las tiradas de dados para habilidades como Retaliate.

Damage Control X: Una habilidad acumulada y disparada que significa, "Cuando comienza tu paso de construcción, puedes eliminar hasta X contadores de daño de esta unidad".

Deflect X: una habilidad en capas activada durante el POP de prevención de daños que significa: "Prevenga X daños a esta unidad, y esta unidad puede hacer ese daño a una unidad de su elección en la misma arena". Deflect crea un nuevo daño que puede ser hecho a cualquier unidad en la arena (incluso a sí mismo). Deflect puede desviarse cualquier cantidad de veces. El daño se aplica después de toda prevención y se resuelve la deflexión. El daño que hace la unidad es igual al daño que previno. Puedes jugar cada efecto de desvío solo una vez por cada fuente de daño. Desvía tanto daño como puedas hasta el valor de Deflect.

Double Damage: una habilidad aislada y estática que se juega durante el POP de colocación de daño que significa: "Pon 1 contador de daño adicional en la unidad defensora por cada 1 daño que no se evitó". Además, los contadores de daño colocados por una unidad con Daño doble son adicionales a los contadores que se colocarían normalmente si la unidad atacante no tuviera Double Damage.

Double Strike: una habilidad aislada y estática que se juega después del POP final del ataque que significa: "Puedes elegir una unidad que esta unidad pueda atacar. Esta unidad ataca a esa unidad. Juega solo si esta unidad acaba de atacar y solo si giró para ese ataque. "La unidad debe girar para el primer ataque, no el segundo. Si se endereza, puede Double Strike dos veces. Double Strike no te permite atacar a tus propias unidades.

Elude: Ver Precisión (p.18).

Enhance: [Efecto]: un efecto selectivo y estático que significa: "Puedes jugar el siguiente efecto pagando el costo adicional". El efecto indica si lo juegas "en su lugar" o "también". Debe declararlo para obtener su efecto.

Equip: Un efecto selectivo en una carta Equipo activado durante el paso de construcción que significa, "Adjuntar este Equipo a una unidad. Juega solo durante tu paso de construcción." Puedes pagar el costo de Equip solo una vez por turno.

Evade X: una habilidad en capas activada durante el POP de prevención de daños que significa: "Evita hasta X daños a esta unidad". Puedes jugar Evade solo una vez por cada instancia de daño. No tienes que usar todo el Evade. Tú eliges cuánto daño evadir hasta X, incluso si la cantidad total de daño o más está pendiente.

Ferocity: una habilidad aislada y estática que significa: "El daño de esta unidad no se puede evitar". El daño que no se puede evitar incluye todo el daño proveniente de la unidad con Ferocity, incluido el daño de los ataques, Ambush, Deflect, Retaliate y otras habilidades. Las unidades con Fortitude anulan esta habilidad y pueden prevenir el daño de las unidades con Ferocity.

Focus X: una habilidad acumulativa activada por la tirada de dados inicial (p.12) que significa: "Cuando lanzas al menos un cinco natural con los dados de ataque de esta unidad antes de volver a lanzar dados, esta unidad obtiene + X de potencia para su próximo ataque". Solo el primer "5" natural cuenta. Un cinco rodado después de la repetición no importa. Focus se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a las tiradas de dados para habilidades como Retaliate. Accuracy no puede modificar el dado a un "5" natural

Foresight: [Efecto]: un efecto en capas estático que significa: "Siempre que esta unidad ataque, puedes predecir el número de impactos que se lanzarán en ese ataque. Si estás en lo correcto, obtén el [efecto] ". Por ejemplo, una unidad con "Foresight: Gain 2 Force" te dará 2 de Fuerza si adivinas la cantidad de impactos lanzados correctamente.

Forewarning: [Efecto]: un efecto estático en capas que significa: "Siempre que se ataque a esta unidad, puedes predecir el número de impactos que se lanzarán en ese ataque. Si estás en lo correcto, obtén el [efecto]. Por ejemplo, una unidad con "Forewarning: Gain 2 Force" te dará 2 de Fuerza si adivinas el número de golpes que se tiraron correctamente.

Fortitude: una habilidad aislada y estática que significa: "Esta unidad puede evitar daños inevitables a sí misma". Las unidades

con Fortitude pueden evitar el daño de las unidades con Ferocity y "daño ... que no se puede evitar" al usar Deflect, Evade, Parry, y otras habilidades de prevención de daños. Fortitude solo permite que una unidad evite daños inevitables a sí misma, no a otras unidades. Poner contadores de daño directamente en una unidad no es lo mismo que hacer daño, y Fortitude tampoco puede detenerlo.

Fury X: una habilidad acumulativa activada por la tirada de dados inicial (p.12) que significa: "Cuando lanzas al menos un cuatro natural con el dado de ataque de esta unidad antes de volver a tirar, tira X dados de ataque adicionales". Solo el primer "4" natural cuenta. "Cuenta. Un cuatro rodado después del relanzamiento no importa. Si tu unidad obtiene la habilidad Fury después de tirar dados de ataque, no se lanzan los dados adicionales. Fury se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a las tiradas de dados para habilidades como Retaliate. Accuracy no puede modificar el dado a un "4" natural

Ejemplo: Tu unidad tiene 5 poder, Fury 3 y Lucky 2. Lanzas 2 impactos con su ataque, uno de los cuales es un 4 natural, lo que te da 3 dados de ataque más. Luego lanzas los 3 dados de ataque más y obtienes 2 impactos más. Relanzas dos de tus fallos con Lucky y obtienes 1 impacto más para un total de 5 impactos.

Hidden Cost X: un efecto selectivo y estático que significa: "Siempre que tenga una cantidad de contadores de construcción en esta carta igual a X o al costo de construcción actual de la unidad (lo que sea menor), puede completarlo en cualquier momento pagando el costo restante con Fuerza, si corresponde. Los efectos y las reglas de apilamiento pueden reducir el costo de construcción. No necesita pagar Force si el costo de construcción está dentro del número entero de Hidden Cost. Puede desplegarlo en la zona de construcción. El Hidden Cost solo se puede jugar si la carta está parcialmente construida y tiene la cantidad requerida de contadores de construcción. Puede usar el Hidden cost en cualquier momento, incluso durante cualquier oportunidad de Jugar o Pasar que no esté reservada para relanzar, prevenir daños o disruptar las oportunidades de POP. Si hay una cantidad de contadores de construcción en la unidad igual o mayor que el entero de Hidden cost, no necesita pagar Fuerza. No puede usar el Hidden cost para desplegar un piloto en una unidad.

INSERT: Una habilidad estática en capas que significa, "Cuando esta carta está en juego o apilada debajo de la unidad, la unidad obtiene el siguiente efecto:" Insert funciona mientras está en la zona de construcción. El efecto funciona en cualquier lugar de la pila de la unidad. La habilidad otorgada sigue siendo la habilidad de su tipo. (Por ejemplo, las habilidades activadas otorgadas por Insert pueden ser disruptadas). El efecto otorgado puede no funcionar en la zona de construcción según las reglas específicas de ese efecto.

Inspiration: una habilidad aislada y estática que significa: "Cada una de tus otras unidades en esta arena obtiene +10 de velocidad, +1 de poder y +1 de salud"

Intercept: una habilidad selectiva activada durante el ataque POP (p.12) que significa: "Si una de tus otras unidades está siendo atacada en la misma arena, la unidad atacante ahora ataca a esta unidad". Intercept no termina el ataque. Cualquier cantidad de unidades puede interceptar un ataque una vez por cada instancia del efecto. Cada unidad de interceptación ha sido atacada. Intercept

no es una habilidad de prevención. La intercepción no causa un nuevo ataque. (Es el mismo ataque).

Tu unidad puede interceptar un ataque de una de tus propias unidades (pero no de sí misma) siempre que esa unidad pueda atacarla. Si no puede atacar a la unidad interceptora, puede pagar su activación, pero la unidad defensora no cambiará.

Los efectos que indican "para este ataque" no se disparan para cada intercepción. Algunos efectos pueden finalizar porque no se aplican a la nueva unidad defensora a menos que la nueva unidad defensora cumpla las condiciones del efecto. Un efecto que refiera el ataque no se puede jugar para cada intercepción, pero podría continuar.

Ejemplo: Chewbacca (0) dice: "Paga 1 Fuerza → Cuando el ataque termine, retira Chewbacca y pon 2 contadores de daño en la unidad atacante. Juega solo cuando Chewbacca es atacado y solo antes de que se lancen los dados para este ataque." Si se activa antes de la intercepción, surte efecto cuando el ataque termina en la nueva unidad defensora.

Ion Cannon X: una habilidad acumulativa y estática que significa: "Esta unidad puede atacar a una unidad en la arena Espacial en lugar de la arena Terrestre, usando X de poder más cualquier otro efecto". Tú eliges si usar Ion Cannon para atacar a una unidad en la arena espacial o para realizar un ataque normal en la arena terrestre. No puedes atacar una unidad en la arena terrestre con Ion Cannon. Los cambios de poder afectan a Ion Cannon.

Lucky X: una habilidad acumulativa y estática que significa: "Cada vez que esta unidad ataca o es atacada, puedes volver a Lanzar hasta X de los dados de ataque de esta unidad o hacer que tu oponente vuelva a tirar hasta X dados de ataque contra esta unidad". Ambos jugadores pueden usar los efectos Lucky de acuerdo con las reglas para las posibilidades de POP. Lucky se usa solo una vez después de que se resuelven todos los efectos de relanzamiento disparados. No puedes volver a tirar más dados de los que se tiran para el ataque. Puedes elegir tirar cualquier cantidad de dados hasta el valor Lucky.

Meditate: Un efecto aislado activado durante una oportunidad POP o tu paso de construcción que significa: "Puedes jugar esta carta desde tu pila de descartes sin pagar el costo impreso. Juega solo durante una oportunidad POP o durante tu paso de construcción. Cuando esta carta sea descartada, retírala del juego." Meditate solo puede activarse cuando la carta está en tu pila de descartes. Pagar el costo de activación de Meditate significa que no paga el costo impreso normal de la carta.

Ejemplo: Tienes una carta de Batalla en tu pila de descartes con "Pay 2 Force → Meditate". Pagas 2 de Fuerza para activar Meditate y obtener los efectos de esa carta de Batalla sin pagar su costo impreso normal. Luego, en lugar de descartar la carta como lo haría después de jugar una carta de Batalla, retira la carta del juego.

Overkill: una habilidad aislada activada durante el daño pendiente POP que significa: "Cuando esta unidad ataca, puedes dividir los impactos en exceso de la salud restante de la unidad defensora entre esa unidad y otra unidad en la misma arena". El jugador que controla la unidad atacante decide cuántos impactos (si los hay) en exceso de la vida restante de la unidad defensora reasigna

como daño a la segunda unidad. (Ese jugador no puede cambiar de opinión después). Se debe asignar un número de impactos igual a la salud restante de la unidad defensora, y el resto se puede asignar a la misma u otra unidad en la misma arena. El daño por Overkill es causado por la habilidad, no por la tirada del dado. Los Shields, Parry y Armor no tienen ningún efecto contra él, pero la prevención de daños que no especifica dados funciona normalmente. Ambas unidades resuelven el daño en tándem.

Parry X: una habilidad acumulativa activada durante el POP de prevención de daños que significa: "Si la unidad atacante lanzó al menos un '1' natural contra esta unidad, evita X de daño a esta unidad". Solo se tiene en cuenta un "1" natural de la tirada de ataque luego de relanzamientos. Parry no previene el daño de una unidad que está usando Parry a menos que se ataque a sí misma. Parry no puede afectar el daño no prevenible. Si una unidad obtiene la habilidad Parry después de tirar dados de ataque, no afecta el daño final. Accuracy no puede modificar el dado a un "1" natural. Sin embargo, usted o su oponente pueden usar un efecto para volver a tirar los dados para modificar el número de "1" naturales. (Solo cuenta el 1, si lo hay, de la lanzada utilizada para el ataque.) Parry se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a las tiradas de dados para habilidades como Retaliate.

Pilot: Una habilidad estática en capas escrita como "[subtipo] Piloto. El [subtipo] obtiene:..." Eso significa, "Puedes mover esta carta dentro o fuera de una unidad no droide de Espacio o Tierra del subtipo correcto una vez durante el paso de construcción. Ignora el resto del texto de esta carta, excepto su nombre, subtipo y salud. La unidad pilotada no puede tener más de un Piloto". Trata todas las habilidades de Piloto de una unidad para un subtipo como una sola habilidad de Piloto para ese subtipo. Otorga las habilidades solo a esa unidad. (Ver Pilotos, p.21, para más detalles).

Precision: Una habilidad aislada y estática que significa: "Esta unidad no puede ser interceptada". Una unidad atacante con Precisión no puede cambiar el objetivo de su ataque por la habilidad Intercept de otra unidad. "Elude" es el antiguo nombre de esta palabra clave. Trata cualquier unidad con Elude como si tuviera Precisión.

Protect X: una habilidad en capas activada durante el POP de prevención de daños que significa: "Prevén hasta X daños a una de tus otras unidades en esta arena". Puedes jugar Protect solo una vez por cada instancia de daño. No tienes que usar todo el Protect. Tú eliges cuánto daño proteger hasta X, incluso si la cantidad total de daño o más está pendiente.

Reduced Cost X: [condición] Un efecto selectivo y estático que significa: "El costo de esta carta es X si se cumple la condición indicada". El costo reducido en las cartas se refiere al costo de construcción, excepto para las cartas de Batalla, donde se refiere al costo de activación en Fuerza. Para esta palabra clave, la declaración condicional siempre comenzará con "If" para mayor claridad. La condición debe cumplirse para que usted pueda pagar el "Costo reducido".

Ejemplo: Una de tus cartas tiene "Costo reducido 6: si tiene una unidad en la arena espacial". Debe tener una unidad en la arena espacial para desplegar la unidad usando el Costo reducido de 6 puntos de construcción. Nota: Otros efectos y reglas de apilamiento pueden disminuir aún más

el costo de construcción. En el ejemplo anterior, es posible que tenga otro efecto que haga que la misma carta cueste "1 contador de construcción menos para desplegar". Por lo tanto, puede desplegar esa carta siempre que tenga al menos 5 contadores de construcción (6 - 1 = 5)

Reserves: [Habilidad]: una habilidad estática en capas que significa: "La siguiente habilidad funciona mientras, y solo mientras, está en la zona de construcción". La habilidad otorgada sigue siendo la habilidad de su tipo. (Por ejemplo, las habilidades activadas otorgadas por Reservas pueden verse disruptadas).

Resilience X: una habilidad acumulativa y estática que significa: "Mientras esta unidad tenga al menos X contadores de daño, obtiene +X de poder".

Retaliate X: una habilidad en capas activada durante el ataque POP que significa, "Si una unidad en la misma arena que esta unidad está atacando a esta unidad, esta unidad hace X dados de daño a esa unidad cuando el ataque termina". Una habilidad de Retaliate sin un costo de activación tiene un costo impreso de "Pay 0 Force →". Retaliate se resuelve cuando termina el ataque, incluso si tu unidad se descarta. Los dados de Retaliate son solo dados de daño, no dados de ataque, y pueden provocar Stun. Retaliate basado en el poder de una unidad, se basa en su poder total en el momento en que se activa Retaliate. El Retaliate no funciona con ataques de otra arena (como Bombard y Ion Cannon) o la zona de construcción. Una unidad puede activar Retaliate contra sí misma si se ataca a sí misma. Cada Retaliate se puede usar una vez por ataque. Cada unidad defensora puede activar Retaliate durante el POP de ataque, que se resuelve en su orden cuando finaliza el ataque, incluso si la unidad que hace Retaliate se descarta.

Ejemplo: la unidad C ataca a la unidad A, que hace Retaliate. Entonces la unidad B intercepta y hace Retaliate. Cuando finaliza el ataque a la unidad B, la unidad A tira los dados de Retaliate, luego la unidad B tira los dados de Retaliate.

Riposte X: una habilidad acumulativa activada por la tirada de un "2" natural durante un ataque que significa: "Si la unidad atacante lanzó al menos un dos natural contra esta unidad, esta unidad le hace X daño cuando termina el ataque". Solo un "2" natural se cuenta desde la tirada de ataque después de los relanzamientos. La Accuracy negativa no puede modificar el dado a un "2" natural. Sin embargo, usted o su oponente pueden usar un efecto para volver a tirar los dados y afectar el número de "2" naturales. (Solo cuenta los 2, si los hay, de la tirada utilizada para el ataque). Riposte se aplica solo a los dados lanzados para un ataque, no a las tiradas de dados para habilidades como Retaliate.

Shields X: una habilidad acumulativa y estática que significa: "La unidad atacante obtiene -X poder contra esta unidad". Shields solo se activan cuando se lanzan los dados de ataque. Si le das Shields a una unidad después de que tu oponente haya lanzado su ataque, no afectará el lanzamiento.

Stack: [Lista]: Una habilidad estática en capas que significa "Puedes poner una carta de la lista debajo de esta unidad como parte de su pila". Las cartas en la lista no pueden estar en la parte superior de la pila. Las cartas con la habilidad de Stack no cuentan como las cartas listadas y no compiten con ninguna de las cartas listadas. Si una carta aparece en la lista por su nombre, no puede apilar una carta con un nombre diferente a menos que cumpla

con un criterio diferente en la [lista] o representen la misma unidad. (Ver Diferentes Versiones con Diferentes Nombres en la página 5) A diferencia de una pila normal, solo puede tener una versión de cada unidad única de la [lista] en la pila. Las cartas no únicas que figuran en una carta con la habilidad de Pila pueden formar parte de la pila y puedes tener varias cartas con el mismo nombre en la pila siempre que no sean únicas. Las cartas agregadas a la pila de una carta usando la habilidad de Stack no pueden exceder la regla de apilamiento normal máximo de 4 cartas. Si una carta única con la habilidad de Stack tiene otra versión de sí misma que se mueve a la parte superior de su pila, descarta cualquier carta de la pila que no pueda apilarse con la nueva versión en la parte superior de la pila.

Stealth: Una habilidad aislada y estática que significa: "Esta unidad no puede ser atacada a menos que esté girada o tenga contadores de daño". Una unidad sin girar y sin daños con Stealth aún puede verse afectada por tipos alternativos de daño. (Como Overkill.) Mientras la unidad tenga cualquier cantidad de contadores de daño, no puede usar Stealth.

Stun X: una habilidad acumulativa que se activa durante el POP de colocación de daño que significa: "Cuando esta unidad daña a otra unidad, esa unidad obtiene -X poder hasta el final de la Batalla". Si no se colocan contadores de daño como resultado del daño, Stun no ocurre. Stun funciona cada vez que la unidad daña a otra unidad, no solo cuando ataca. Solo la unidad con las ambas habilidades Deflect y Stun puede aturdir cuando activa su Deflect.

Switch: [Efecto de tipo de unidad primera / segunda / tercera]: una habilidad estática en capas que significa: "Mientras esta unidad esté en la primera arena listada en su línea de tipo, obtiene los efectos listados a la izquierda del primer slash. Mientras esta unidad esté en la segunda arena listada en su línea de tipo, obtendrá los efectos listados a la derecha del primer slash. Mientras esta unidad esté en la tercera arena listada en su línea de tipo, si la hay, obtiene los efectos listados a la derecha del segundo slash, si lo hay ". Si dice "Ninguno" como uno de los efectos del tipo de arena, significa que no obtiene efectos adicionales mientras está en esa arena. Los efectos de cambio de la unidad corresponderán a los tipos enumerados en la línea de tipo de la unidad. No habrá un slash para una arena que no figura en el tipo de unidad. Switch no permite que las unidades cambien arenas durante la fase de Batalla.

Upkeep: [Costo]: una habilidad en capas que se activa cuando comienza el paso de construcción que significa: "Cuando el paso de construcción comienza cada turno, debes pagar el siguiente costo". Debes elegir uno de los costos que puedes pagar en cada turno, e ignorar los demás. Debes pagar los costos de Upkeep de una unidad, incluso si esa unidad está en la zona de construcción, se convierte en la carta superior de una pila de unidades única o pilotea otra unidad. El Upkeep debe pagarse si puede pagarlo. Si no puede pagar ninguno de los costos enumerados en su totalidad, ignore Upkeep. Si una unidad tiene múltiples habilidades de Upkeep, el cumplimiento de solo una de las habilidades de Upkeep (como girar la unidad) no satisface todos los costos de Upkeep a la vez; solo satisfaría esa instancia de Upkeep. Puedes elegir el orden de múltiples habilidades de Upkeep para evitar que se pague un Upkeep, aunque un orden diferente podría pagarlo.

Ejemplo: si un jugador tiene 2 puntos de construcción para gastar y tiene una unidad con dos Upkeeps, uno es "Pagar 1 punto de construcción" y el otro es "Pagar 2 puntos de construcción", entonces el jugador puede optar por resolver

primero el Upkeep de 1 punto de construcción . Si es así, no se puede pagar el Upkeep de 2 puntos de construcción, dejando al jugador con 1 punto de construcción para gastar.



Pilotos

Las referencias a "Piloto" significan "una carta de unidad con la palabra clave Piloto" incluso si está en tu mazo, mano o pila de descart. No es un subtipo. Los pilotos no pueden pilotar unidades durante el Setup. Los pilotos no se pueden desplegar directamente a una unidad; primero deben desplegarse en una arena de su tipo o en la zona de construcción. (Esto no afecta las reglas para mover Pilotos). Las unidades pilotadas no reciben ningún bono de apilamiento de los Pilotos. Los pilotos no pueden pilotar personajes. Las habilidades enumeradas en la palabra clave Piloto en la carta no funcionan si el Piloto no está en una unidad.

Una unidad se queda donde está si su piloto se mueve o va a cualquier otra zona. Pero si la unidad pilotada se mueve, es descartada o devuelta a la mano, el Piloto hace lo mismo. Durante el paso de construcción, los pilotos pueden moverse dentro o fuera de una unidad solo una vez. (Esta restricción no se aplica durante ninguna otra parte del turno).

Pilotando Unidades

Al colocar un piloto en una unidad, colóquelo debajo de la pila de la unidad con el cuadro de texto de cada piloto a la vista. (Diagrama, p.2.) Los pilotos solo pueden pilotar unidades que coincidan con el subtipo dado después del símbolo Piloto (↔) y antes de la palabra "Piloto".

Ejemplo: no puedes poner un Piloto de Starfighter en una Capital Ship o un Speeder. Un piloto de Starfighter solo va en un Starfighter.

Las siguientes reglas se aplican a los pilotos en las unidades:

- No puedes poner Pilotos en unidades con el subtipo Droid, incluso si ese Piloto también es un Droid.
- Las unidades con uno de los siguientes subtipos pueden tener hasta 3 Pilotos: Army, Capital Ship, Cruiser, Fleet, Fortification, Station.
- Las unidades con uno de los siguientes subtipos pueden tener hasta 2 pilotos: Gunship, Patrol Ship, Squad, Squadron, Transport, Walker
- Todas las demás unidades solo pueden tener 1 Piloto, a menos que la carta o la habilidad del Piloto especifique lo contrario.
- Cualquier unidad que pueda tener un "Piloto adicional" es +1, sea cual sea el número permitido. Ejemplo: Millennium Falcon podría tener hasta 3 Pilotos (2 por ser un Transport + 1 "Piloto adicional")
- Piloto sirve en la zona de construcción, pero no las habilidades otorgadas a la unidad, a menos que sea una de las excepciones.
- El piloto de una unidad no puede ser atacado. Los pilotos aún pueden ser dañados por efectos y descartados, pero no atacados. Las unidades no se ven afectadas por el daño al piloto, y viceversa.
- Ignora las habilidades fuera de la habilidad "Piloto" mientras el Piloto está pilotando, excepto aquellos que se refieren a él pilotando una unidad o la unidad pilotada.
- Los pilotos no son unidades durante el pilotaje. Solo los efectos de cartas que hacen referencia a un "Piloto" o su subtipo, sin usar "Character" o "Unidad" (a menos que también diga "carta") pueden afectar a un Piloto.

Ejemplo: un efecto que dice "obienes +1 Fuerza por cada Jedi en cualquier arena" se aplicará a un Piloto Jedi. Sin embargo, un efecto que diga "Obienes +1 Fuerza por cada Personaje Jedi en cualquier arena" no se aplicará a un Piloto Jedi porque el efecto usa el término "Personaje".

- Los pilotos de las unidades se enderezan normalmente durante la fase de preparación.
- El Upkeep de los pilotos aún debe pagarse durante el pilotaje.
- Los pilotos mantienen el equipo conectado al pilotar. El equipo no se puede adjuntar o desconectar de un Piloto que no sea un Personaje durante el pilotaje.

Causar que los pilotos se "caigan"

Puedes hacer que un Piloto se "caiga" de una unidad cuando se reorganiza o despliega en la parte superior de la pila del Piloto o cambia el tipo o subtipo de la unidad pilotada, y debe hacerlo si el Piloto ya no puede pilotar la unidad. Pero no puede hacer esto para eludir la regla de un movimiento durante el paso de construcción. Un efecto puede permitirte eludir la regla al permitirte específicamente reorganizar la pila.

Ejemplo: tienes a Luke Skywalker con la habilidad "Piloto de Starfighter" apilada encima de Luke Skywalker con la habilidad "Piloto de Speeder". Luke está en un Starfighter. Si quisieras llevar al Luke Piloto de Speeder a la cima de la pila, deberías moverlo a un Speeder, a la arena de personajes o a la zona de construcción.

Si un Piloto único no puede pilotar la unidad, puede traer una versión diferente del Piloto a la parte superior de la pila que aún puede pilotar la misma unidad sin contar su único movimiento.

Retirando Pilotos

Para retirar una unidad pilotada durante el paso de retirada, (p.10) gira y mueve ambos a la zona de construcción juntos. Si el Piloto de la unidad ya está girado, puedes mover el Piloto directamente a la zona de construcción desde la unidad durante el paso de construcción por separado, luego retirar la unidad durante el paso de retirada. Si hay más de un piloto, retírelos hasta que quede 1 en la unidad.

Control de Pilotos y Unidades Pilotadas

El control de los pilotos no cambia cuando cambia el controlador de una unidad, pero aún así le otorgan efectos. El controlador del Piloto puede mover al Piloto durante su paso de construcción, a menos que su movimiento ya se haya usado este turno. Si ambos jugadores tienen Pilotos en la unidad cuando se retira, todos los Pilotos regresan a sus controladores. Solo podría quedar uno de los pilotos del controlador de la unidad.

Los efectos que devuelven el control de un personaje tienen lugar incluso durante el pilotaje, pero se mantienen hasta que su controlador original los elimine. El movimiento de un piloto por turno se aplica solo al controlador individual.



Glosario

El Glosario contiene muchas reglas que no se encuentran en otras partes del Reglamento y también es un índice. Una entrada puede tener números de página, una definición o ambos. Algunas entradas también enumeran otras entradas que pueden ayudarte a comprender el tema o ayudarte a encontrar lo que está buscando. También puede haber reglas adicionales. Las referencias de página que hacen referencia a "Nota" se refieren a una de las Notas en esa página. Los nombres de sección se utilizan para ayudarte a identificar un tema en una página.

Terminos

→: Símbolo de habilidad activada.

↔: Símbolo de palabra clave Piloto.

↻: Símbolo de girar.

+/-: Efectos que cambian los valores de una unidad (velocidad, poder, salud, costo de construcción). Estos efectos son acumulativos. Los valores negativos tienen un valor de 0 para todos los propósitos, excepto cuando se calcula hacia su valor final.

*: Valores de velocidad, potencia o salud variables en lugar de un número. Se establece por los efectos de la unidad que se convierte en el valor impreso. Los valores variables son "desconocidos" (no "0") durante el Setup, cuando la unidad no está en una arena o cuando la unidad está pilotando otra unidad. Los contadores de daño en una unidad no tienen efecto hasta que se conozca el valor de salud de la unidad.

ability: (p.14).

activated effect: (p.14).

activation cost: Activated (p.14).

arena: (también "in battle" y arena de Batalla) (p.8) Reglas adicionales: No hay límite para la cantidad de unidades que pueden estar en una arena.

attach: Equipment card (pp.3-4).

attack: Attacking. (p.12) Ver también: attack dice (debajo), attacking unit (debajo), Attack Sequence Summary (p.31), "when this unit attacks" (p.29).

attack dice: dados lanzados para hacer daño con un ataque. (No dados de daño.) Ver también: Attacking (p.12), Dice Roll (Reroll) POP (p.15), hit (p.23), and roll (p.24).

Battle card: (p.2) Ver también: Effects (p.14).

battle phase: (p.11)

battle step: Battle Steps. (p.11)

bidding: durante un juego, puede haber oportunidades para pujar por cosas tales como quién comienza el juego con qué lado de un mazo (Lado Luz u Lado Oscuro; ver Pujas para comenzar el juego, p.9), quién gana el control de una unidad y quién gana una disputa para versiones de una unidad única. (Disputa de cartas únicas, p.5) Las pujas durante el juego generalmente se hacen con pujas de Fuerza. Para obtener el control de una unidad con un efecto de puja, los jugadores determinan en secreto cuánto están dispuestos a ofertar. Esto se puede hacer poniendo una serie de contadores de ofertas en una mano y los dos jugadores revelan la cantidad de contadores de ofertas que tienen. Quien haga una oferta más alta gana la oferta y debe pagar tanta Fuerza para

obtener el control de la unidad. El jugador que perdió la oferta no paga la puja. El Lado Oscuro gana empates de puja a menos que el efecto indique lo contrario

build: Construyendo Cartas con Costos de Construcción. (p.4) Ver: build zone (p.8), During Your Build Step (p.11) y Roll for Build (p.11).

build cost: (también costo total de construcción) (p.4)

build counter: un contador puesto en una unidad para construirlo. Poner 1 contador de construcción en una carta cuesta 1 punto de construcción.

build point: puntos gastados para pagar las cartas de construcción y para pagar los costos de efecto activado. Ver también: Roll for Build Points. (p.11)

build step: (p.11)

build zone: (También "retreated") (p.8)

card number: un número en la parte inferior derecha de la carta (diagram, p.2) que los jugadores usan para identificar cartas.

cards: (pp.2-4).

Character unit: (p.2) Ver también: Disputando Cartas Únicas (p.5)

complete (una carta): Cartas de construcción con costes de construcción. (p.4)

condition (efecto): Ver: Using Effects. (p.14)

control: (También, controlador). Ser el único con una unidad en una arena o usar una carta como si fuera la tuya. Los efectos pueden hacer que el controlador de Unidades, Pilotos y Equipo cambie durante el juego. Con la excepción de la Primera Regla Principal (p.11) o efectos que se refieren al propietario de la carta, un jugador que controla una unidad, equipo o piloto controla todos los aspectos de la misma, incluidas todas las versiones de esa carta en su pila cuando él o ella obtiene el control de esa carta, hasta que el control se devuelva al jugador controlador original. El nuevo controlador puede agregar a la pila con sus propias versiones de forma normal. Los efectos de control duran un tiempo específico (como "hasta el final del turno"). Cuando ocurre el tiempo especificado, la carta o la pila regresa al jugador que lo controló antes de que el efecto de control ocurriera sin importar qué versión de la carta esté encima de la pila (incluso si el nombre cambia). Cuando un efecto se refiere a "you" o "your" se refiere al controlador del efecto. Un "you" o "your" que es parte de un efecto que se dispara cuando una unidad o piloto entra en la pila de descarte, mano o mazo se refiere al controlador en la medida en que el efecto no viola al Propietario sobre el Controlador. Ver también: Control of Pilots and Piloted Units (p.21) y "control the arena" (p.26).

counter: una cuenta, ficha de póker, ficha, moneda, dado u otro marcador que lleva cuenta de los cambios en la carta en la que se encuentra. Los contadores principales son build counters (p.22) y damage counters (p.23). Otros tipos de fichas hacen cosas diferentes según las cartas que estén en juego. Estos contadores incluyen captivity counters, corruption counters, credit counters, domain counters y resource counters. Los contadores se eliminan cuando se descarta la carta. Un efecto que elimina contadores de las unidades no puede eliminarlos de los Pilotos en las unidades a menos que especifique Pilotos. Cada tipo de

contador debe ser distinto de los demás y ser idéntico a otros del mismo tipo. Las fundas o los respaldos de cartas no se pueden usar como contadores. No use contadores inapropiados, ofensivos o confusos.

cumulative effects: (p.15)

damage: Causar que una unidad sea dañada por dados de ataque, (arriba) dados de daño, (abajo) o efectos de daño directo. Coloque un contador de daños (debajo) en la unidad por cada punto de daño. El daño de un ataque es el daño de la unidad atacante. El daño proviene de una unidad específica si un efecto dice "esta [o esa] unidad hace X daño [o dados de daño]". De lo contrario, el daño no tiene origen. Consulte (p.12) para ver los pasos estándar de resolución de daños. Ver también: dice of damage (a continuación) y prevent damage (p.24)

damage counter: un contador puesto en una unidad para reducir su salud total. (p.24) Pones contadores de daño en una unidad cuando recibe daño de un ataque o efecto o cuando un efecto los coloca directamente. Los contadores de daños no son lo mismo que hacer daño y no se pueden evitar. A menos que se especifique una unidad, los contadores de daño no tienen fuente. Ver también: damage (arriba).

damage prevention: Ver prevent damage (p.23). Ver también: Damage Prevention POP (p.15).

deck: Deck. (p.9) Game Zones. (p.8)

defending unit: la unidad que está siendo atacada. La unidad defensora no hace daño a la unidad atacante sin un efecto. La unidad defensora puede estar girada o enderezada. Ver también: Attacking (p.12).

deploy: Unit Cards. (p.2)

detach: Mueve una carta de Equipo de una unidad a la zona de construcción. La unidad pierde todos los efectos otorgados por el Equipo. Los efectos que ya se han disparados o activados continuarán activos durante ese turno (o la duración indicada por el efecto) si son continuos. Ver también: Equipment card (págs. 3-4).

dice of damage: Lanza un número de dados para determinar los impactos. (abajo) "Dice of damage" no es daño en sí mismo y no es lo mismo que "attack dice". Los dados de daño pueden verse afectados por Armor, causar Stun, activar Bounty y ser Deflectados, pero no se ven afectados por ningún otro efecto de palabra clave. Ver también: Standard Damage Resolution (p.12).

discard: Mueve una carta desde donde está a la pila de descarte. Las cartas que se "colocan en la pila de descarte" por un efecto no se "descartan". Los efectos que simplemente dicen "discard a card" indican que debes descartarla de la mano. Cuando el número de contadores de daño en una unidad es igual o mayor que la salud de esa unidad, se descarta. Si una carta debe descartarse para pagar un costo, la carta debe enviarse a la pila de descarte. Los efectos que dicen "would be discarded" no permiten que el descarte tenga lugar. Si se supone que una carta es "descartada" pero se mantiene en juego por el efecto de otra carta, entonces el costo del efecto de descarte no se paga y no tiene lugar. Ver también: Unit Discard POP. (p.12)

discard pile: (p.8)

disrupt: Consulte Disrupt POP (p.15). Reglas adicionales: El costo de la acción o efecto debe pagarse antes de que se disrupte. Se

considera jugado según las reglas para las habilidades activadas, pero no proporciona ningún beneficio. (Si se puede jugar solo una vez por turno, entonces su única oportunidad ya se usó). Algunos efectos de disruptar incluyen otros efectos, como "Disruptar una carta de Batalla a menos que su controlador pague 2 de Fuerza" y "Disrupta una carta de Misión. Gana Fuerza igual al costo de construcción total de esa carta de Misión". Estos efectos solo ocurren si y cuando se resuelve el efecto de Disrupt. Incluso los efectos disruptados pueden ser disruptados. Si se disrupta una disruptación, entonces el efecto original que se iba a interrumpir tiene efecto. Cualquier cantidad de efectos de interrupción puede ser interrumpida en fila. Un jugador puede incluso interrumpir sus propios efectos o acciones.

draw: toma la carta superior de tu mazo y ponla en tu mano. Consulte también: Start of the Build Step. (p.11)

draw step: cuando robas una carta al comienzo del paso de construcción. (p.11) Este no es un paso de la fase de comando, pero distingue la acción de otros robos de cartas.

duplicate effects: (p.15)

effect: Effects. (p.14) Ver también: replacement effect (p.24)

equip: (también equipped). Un sinónimo de "adjuntar". El acto de pagar el costo de Equipar para unir el Equipo a una unidad. Ver Equip. Ver también: Equipment Cards (págs. 3-4).

equip cost: el costo pagado por adjuntarlo al equipo.

Equipment card: (pp.3-4)

Event card: (p.4)

Event zone: (p.8)

face-down: una carta de unidad que se pone boca abajo no es una unidad. Las cartas boca abajo no están "en juego". Las cartas boca abajo en la zona de construcción se encuentran "parcialmente construidas". Las cartas boca abajo debajo de una unidad no cuentan para acumular bonos. Esas cartas permanecen con la unidad hasta que se descarta o se devuelve a la mano o mazo, en el que permanece puesta a un lado (es decir, "fuera del juego") hasta que el juego termina. Si una versión diferente de una unidad única se coloca encima de su pila, las cartas boca abajo permanecen debajo de ella, pero el efecto que las puso allí ya no se aplicaría si está impreso en la carta. Sin embargo, cualquier versión puesta en la parte superior con una habilidad que se base en cartas boca abajo debajo puede beneficiarse de las cartas boca abajo. Las instrucciones originales sobre qué hacer con las cartas en un punto de disparo (como cuando se descarta la unidad) dadas en el momento en que las cartas boca abajo se colocaron debajo de la pila aún se aplican.

Force: puntos utilizados para pagar los costos. Cuando ganes, gastes o pierdas Fuerza, modifica tu total de Fuerza por la cantidad dada. Nunca puedes pagar más Fuerza de la que tienes. Ver también: "[gain/lose] X Force" (p.27) y "pay X [Force/build points]" (p.28).

game zones: (p.8)

Ground unit: (p.2) Ver también: Contesting Unique cards (p.5)

hand: (p.8)

health: la cantidad de contadores de daño que una unidad puede recibir antes de que se descarte. (Diagrama, p.2) La vida restante de una unidad es igual a su salud total menos el número de

contadores de daño en ella. Las referencias a la salud de una unidad se refieren a su salud total (p.25), no a su salud restante. Cuando el número de contadores de daño en una unidad es igual o mayor que la salud de esa unidad, se descarta.

hit: (también "miss") Rolling Hits. (p.12) Ver también: attack dice (p.22),

isolated effects: (p.15)

layered effects: (p.15)

Location card: (p.3)

Mission card: (p.3)

move: las unidades, los pilotos y el equipo pueden moverse de una arena a otra que esté permitida o a la zona de construcción. Durante tu paso de construcción, puedes mover cada una de tus unidades multi-arena y Pilotos solo una vez. Moverse a través de la zona de construcción cuando se despliega, y al ser descartado, no cuenta como el único movimiento por turno para Pilotos o Unidades Multi-arena..

multi-arena card: (p.4)

multi-arena unit: (p.2) Cartas Multi-arena (p.4) Ver también: Contesting Unique cards (p.5)

name: el texto escrito en la parte superior de la carta. (Diagrama, p.2) (No incluye la letra de la versión (p.25), ni ningún otro rasgo de la carta.) Los efectos que se refieren al nombre de un Personaje (como Luke Skywalker) no se refieren a ninguna unidad propiedad de ese personaje (como Luke's X-Wing). Las cartas no únicas que comparten el mismo nombre que otras cartas (como Blockade from Battle of Yavin y Blockade from The Phantom Menace) son independientes de esas cartas. Dos cartas tienen el mismo nombre si las versiones en inglés de sus nombres son idénticas. Cuando una carta diferente se refiere al nombre de una carta, puede referirse a esa carta y a otras cartas con exactamente el mismo nombre. El texto que incluye el nombre de la carta en la que se encuentra o "this unit" se refiere solo a esa carta. Ver también: Unique Cards (p.5).

non-activated: Un efecto sin un costo de activación. Es decir, disparados y efectos estáticos. (p.14)

non-unit: (p.2)

non-[subtipo]: Un subtipo precedido por "no-" significa cualquier carta que no tenga ese subtipo. No significa una carta con "non-" en su subtipo.

object of the game: (p.11)

owner: El propietario de una carta es el jugador que comienza el juego con la carta en su mazo. El propietario de una carta nunca cambia. Ver también: Owner Over Controller (p.11).

partially built: Cartas de construcción con costos de construcción. (p.4)

Play or Pass Chance (a.k.a. "POP"): (p.15)

power: El número al lado de la "P" (Diagrama, p.2) a la izquierda del cuadro de texto de una unidad que determina cuántos dados de ataque lanzas para su ataque. Los efectos que hacen referencia a la potencia de una unidad se refieren a su potencia total. Las cartas boca abajo debajo de una unidad no cuentan para el poder de la unidad. Cambiar el poder de una unidad atacante después de lanzar dados de ataque no cambiará el número de dados lanzados.

prevent damage: Detiene el daño para que no llegue a una unidad. Los efectos con la palabra "prevent" pueden evitar daños durante la prevención de daños POP en cualquier momento en que se haga daño a una unidad y solo entonces. La prevención no funciona en la zona de construcción. Si un ataque causa una cantidad de daño a una unidad y juegas una carta que puede prevenir tanto y más, la carta solo evita el daño que necesita prevención. La prevención adicional de daños se desperdicia. Por ejemplo, si 2 daños necesitan prevención, pero un efecto puede prevenir 5, solo se evitan 2 daños, mientras que el resto se desperdicia. (La prevención adicional de daños no cura la unidad))

primary rules: (p.11)

printed [costo de construcción, velocidad, poder o salud]: el valor del costo de construcción, velocidad, poder o salud como se muestra en la carta superior de una pila de unidades. El costo de construcción impreso de una carta no-Unidad es el valor del costo de construcción impreso en la carta. Al hacer referencia al costo impreso de una carta, ignore cualquier bonificación otorgada a la carta y, en su lugar, consulte el valor impreso en la carta.

rarity symbol: un símbolo que le indica si una carta es común (●), poco común (◆) o rara (★). Las cartas promocionales tienen una (P) y se consideran ultra raras. Las cartas Subordinados tienen una (S) y se consideran ultra comunes.

Reminder text: el texto que aparece entre paréntesis en las cartas debe recordar al jugador las reglas. Sin embargo, si el texto del libro de reglas más reciente contradice el texto del recordatorio, la regla anula el texto del recordatorio. En ausencia de una regla en el libro de reglas, el texto recordatorio es la regla.

replacement effect: un efecto identificado por palabras como "would" y "instead" que reemplaza un Evento que normalmente ocurriría según lo definido por una regla en el libro de reglas. Un efecto de reemplazo evita que ocurra el Evento. Cualquier cosa que se active a partir de ese Evento reemplazado no se activará.

reroll: Lanza los dados de nuevo. Todos los efectos y habilidades de las cartas que requieren que un jugador vuelva a lanzar los dados se juegan durante el lanzamiento de dados (relanzamiento) POP. Cuando vuelvas a lanzar dados, ignora la primera lanzada por completo. Los efectos de relanzamiento te permiten volver a lanzar los dados solo una vez. Ver también: roll (abajo) y Lucky.

Resource card: (p.4) Ver también: Resource zone (p.8).

resource counter: Resource Card. (p.4)

Resource zone: (p.8)

retreat: Mueve una unidad de una de las tres arenas a la zona de construcción de su controlador. Retirarse con un efecto no gira ni endereza la unidad. Si una unidad se retira durante un ataque POP, el ataque termina. Sin embargo, retirar una unidad (la tuya o la de tu oponente) no puede prevenir los daños. (Una unidad que se retira después de lanzar dados de ataque aún recibe los impactos). Ver también: Retreat Step (p.11).

retreat step: (p.11) Ver también: retreat (arriba).

reveal: muestra una carta a tu oponente.

roll: Lanza el número asignado de dados de seis lados en un área nivelada y sin obstáculos de la mesa. Si lanzas demasiados dados, tira todos los dados nuevamente con el número correcto. Si lanzas muy pocos dados, tira otros dados para compensar la diferencia. Si el resultado de alguno de los dados no está claro, (cae al suelo o

se detiene antes de que pueda completar el lanzamiento), vuelva a lanzar esos dados. Lanzar dados invoca el POP del lanzamiento de dados, generando la posibilidad de volver a lanzar (arriba) los dados.

selective effects: (p.15)

set aside: Ver FOut of Play (p.8) y "out of play" (p.27)

setup: (p.8)

Space unit: (p.2) Ver también: Contesting Unique cards (p.5)

speed: el número al lado de la "S" (Diagrama p.2) a la izquierda del cuadro de texto de una unidad. Las unidades en ambos lados atacan en orden de velocidad. El Lado Oscuro gana empates por la velocidad. Los efectos que hacen referencia a la velocidad de una unidad se refieren a su velocidad total (abajo). Las cartas boca abajo debajo de una unidad no cuentan para la velocidad de la unidad. Una unidad con velocidad negativa tiene una velocidad de 0 para todos los propósitos, excepto para calcular el valor de la velocidad aplicando todas las bonificaciones y penalizaciones. Aumentar la velocidad de una unidad después de que una unidad más rápida declara un ataque no terminará ese ataque. Ver también: During the Battle Step (p.11).

stack: (también apilando) Stacking Unique Cards (p.5) y Stack keyword (p.18).

stand-alone: Texto (como "Treat this unit as a Bounty Hunter") que no está anidado con otro texto (como "While this unit is in the Character arena, treat this unit as a Bounty Hunter.>").

static effect: (p.14)

Subordinate card: (p.7)

subtype: el texto en la línea de tipo (debajo) después del primer guión al lado del tipo de carta. (abajo) Un subtipo con la misma palabra que un tipo sigue siendo solo un subtipo. Si un efecto se refiere a un subtipo particular, "Droid", por ejemplo, se refiere solo a una carta con ese subtipo en su línea de tipo, o que tiene el efecto "Tratar a esta unidad como un Droid". Las palabras en el nombre o tipo de la carta no cuentan. Los subtipos de dos palabras solo necesitan tener ambos subtipos (por ejemplo, "Imperial" y "Oficial") en algún lugar de la línea de tipo. Las excepciones actuales a esta regla incluyen lo siguiente: "Battle Station", "Black Sun", "Bounty Hunter", "Capital Ship", "Commerce Guild", "Council Member", "Crime Lord", "Death Watch", "First Order", "Force Sensitive", "Force Wielder", "Galactic Alliance", "IG Banking Clan", "Kel Dor", "Lost Tribe", "Military Droid", "Mon Calamari", "Nar Shadaa", "New Republic", "Old Republic", "Patrol Ship", "Polis Massa", "Rogue One", "Star System", "Techno Union", "Trade Federation", "Yuuzhan Vong", un subtipo seguido del subtipo "owner", y subtipos con las palabras "Jedi" or "Sith" deben aparecer exactamente como se indica.

Tap: las cartas giradas se giran hacia los lados (lado largo mirando hacia el jugador; ver diagrama, p.2). Una carta no se puede girar a menos que esté en juego sin girar (extremo corto hacia el jugador). El símbolo "↻" significa girar la unidad para pagar un costo.

total [costo de construcción, velocidad, poder o salud]: la suma de bonificaciones o penalizaciones de efecto y apilamiento y el costo de construcción, velocidad, potencia o salud impresos. Las referencias a la velocidad, poder o salud de una unidad se refieren a su valor total. Las referencias a la salud total de una unidad no incluyen contadores de daño.

triggered effect: (p.14)

turn: Turn Structure. (p.11)

type: El texto en la línea de tipo (debajo) antes del primer guión. (Ver diagrama, p.2) Un tipo puede otorgarse a una unidad por un efecto o ser referenciado por un efecto. Las palabras en el nombre o subtipo de la carta no cuentan.

type line: si un efecto se refiere a la "type line", se refiere a toda la línea de tipo, incluidos los tipos y subtipos. (arriba) Si dice que debe tener la misma línea de tipo, entonces toda la línea de tipo de las cartas debe coincidir palabra por palabra.

unique: Ver Unique Cards. (p.5) Ver además: name (p.24)

unit card: (p.2) Reglas adicionales: Los efectos que designan un personaje o personajes que no designan "Character card" o "Character Location" se refieren específicamente a las unidades de personaje en juego. Ver también: multi-arena unit (pp.2,4), partially built (p.4) y Unit Card (p.2).

untap: Coloque una unidad o equipo de nuevo en su posición vertical normal. (Extremo corto hacia el jugador). Ver también: Untap Step (p.11)

untap step: (p.11)

version letter: (p.4)

X: un valor variable determinado por el efecto de una carta. Cuando representa el número de cartas en la pila de una unidad única, incluye la carta superior en la pila, de modo que si solo hay una versión de la unidad en juego, "X" es igual a "1".

win condition: una condición que debe cumplir para ganar el juego. Ciertas cartas también pueden mencionar condiciones en las que un jugador "can't lose" o "can't win" el juego en un momento específico. Ver también: Object of the Game (p.11), End of Turn. (p.12), y "you win" (p.30).



Frases

"all cards stacked with it": Esto significa todas las cartas en, sobre, debajo y unidas a la pila de la unidad, incluidos los Pilotos, el Equipo y las cartas boca abajo. Esto solo se refiere a las cartas que estaban con él en la arena. Si la carta es devuelta a tu mano o a una arena desde otra zona de juego, como el descarte, solo las cartas que estaban en su pila cuando se envió allí y que aún se pueden encontrar en esa zona de juego pueden devolverse con ella. El equipo que simplemente se separó y se trasladó a la zona de construcción no regresa a la unidad.

"and its Pilot": se refiere a todos los pilotos de la unidad, no solo a uno. Se aplican las reglas para "all cards stacked with it". (Arriba.)

"anytime": juega el efecto incluso durante los pasos fuera de la fase de Batalla (como el paso de construcción, y durante las oportunidades de inicio y final de POP; Ejemplo: Costo oculto), o durante las oportunidades especificadas por el efecto, excepto durante el daño prevención, relanzamiento y disruptar las posibilidades de POP. Los efectos que comienzan con "anytime" son efectos estáticos.

"as if it were": Esto significa que la carta o unidad actúa como el nombre, tipo, subtipo u otro estado que no es para cumplir con una condición de efecto y continúa sin ser ese nombre, tipo, subtipo u otro estado en todas las demás formas.

Ejemplo: Rogue Squadron (A) dice: "Rogue Squadron puede ser pilotado por un Piloto Speeder y obtiene el texto de habilidad otorgado por los Pilotos Speeder como si fuera un Speeder". Por lo tanto, no gana el subtipo Speeder, sino el Piloto puede pilotar el Rogue Squadron y otorgarle efectos Speeder como si tuviera el subtipo Speeder.

"as long as": el efecto se aplica solo durante el tiempo que la condición sea verdadera. Si la condición cambia, el beneficio se interrumpe. Los efectos que comienzan con "as long as" son efectos estáticos. (p.14)

Ejemplo: si tienes Cin Drallig (A) y Yoda (J) en la arena de personajes, Yoda recibiría Parry 1 de Cin Drallig. Pero si equipas a Yoda (J) con el sable de luz de Obi-Wan (A), entonces Yoda ya no obtendría la habilidad otorgada por Cin.

"as long as this unit is in its arena": simplemente ignore esta declaración, excepto cuando se aplique a una de las habilidades que normalmente funcionan fuera de las arenas.

"can't attack": (también "can't be attacked" y "can't attack a [subtipo]"). Si su unidad no puede atacar a ninguna unidad, gírela según su orden de velocidad. Si no ocurre un ataque, los efectos de ataque no pueden ocurrir. Debes verificar "can't attack" y "can't be attacked" solo antes del ataque. Si una unidad ya está atacando o defendiendo y obtiene uno de estos efectos, el ataque aún se ejecuta. Las unidades que indican "can't be attacked" aún pueden ser objetivo de otros efectos.

"can't be prevented": si una habilidad dice "el daño de esta unidad no se puede prevenir", los efectos de prevención de daños aún se pueden jugar; pero no tendrán efecto. El daño aún puede verse afectado de otras maneras.

"can't use": los efectos no se pueden ejecutar durante un período o Evento específico. Puede especificar efectos dispados, estáticos o activados o efectos que sean más específicos. Por ejemplo, un efecto que dice "You can't use Evade" solo te impide jugar una habilidad de palabra clave Evade para prevenir daño, pero no cubre otros efectos de prevención de daño como Deflect o "prevent X damage".

"choose": una opción que el jugador debe declarar verbalmente. No puedes cambiar de opinión más tarde.

"choose an arena": el efecto se aplica a la arena, no a las unidades en esa arena ... Establece una condición que se aplica incluso a las unidades que entran en la arena más tarde. Ver también: "choose" (arriba).

"choose one: [opción] or: [opción]": (También "choose one") Algunos efectos pueden indicarte que elijas entre dos o más opciones. Estas opciones pueden funcionar en diferentes momentos del turno. Sea una condición para todas las opciones o cada opción indicará cuándo se puede ejecutar el efecto. Ver también: "choose" (arriba). Algunas habilidades pueden permitirle elegir más de una [opción] y pueden escribirse como; "choose two: [opción] O: [opción] Or: [opción]" or "choose three...", etc.

"control the arena": (También "doesn't control the arena") Efectos que modifican si una unidad controla o no una arena independientemente de si su oponente tiene unidades en la arena o no. Controlar la arena de esta manera cuenta como una de las dos arenas que debes controlar para ganar el juego. No controlarlo significa que tu oponente lo controla si tiene unidades en la arena y no tienes unidades en la arena que no tengan ese texto, o nadie controla la arena si tu oponente no tiene unidades en la arena. Sin embargo, sigue siendo una unidad de este tipo y cuenta para el punto de construcción adicional por tener una unidad en cada arena.

"costs X [more/less]": (También "costs X fewer") Los efectos que aumentan o reducen los costos los ajustan solo para ese uso de la carta o efecto activado, a menos que el efecto se aplique a una carta de unidad o al controlador de una carta o es estático. Entonces, los costos aplicados o deducidos de una carta de Batalla cuando se jugó, pero no están vigentes para el usuario del efecto cuando se juega un efecto que copia el efecto de esa carta, el efecto copiado no obtiene el ajuste de costo.

"damaged by your opponent": Daño de ataque, daño directo o dados de daño de cualquier unidad, habilidad o efecto de carta (por ejemplo, Batalla, Misión, Locación, etc.) jugado por tu oponente. No se aplica a la colocación de contadores de daños.

"damage done": (También "damaged", "damages", "do damage", "does damage" y "is damaged".) Una unidad "se daña" una vez que se colocan todos los contadores de daño después de que se ha resuelto la prevención de daños. Los efectos que se disparan por "damage done" o cuando una unidad "does damage" o "damages" solo se disparan durante la colocación de daño POP. Ver también: damage counter (p.23).

"discard X...unless you discard a [subtipo] card": si debes descartar 2 o más cartas, puedes descartar la carta con el subtipo indicado en vez. Esto generalmente especifica cartas de unidad de un subtipo particular. Todavía puedes descartar 2 o más cartas, incluso si una o más de ellas tiene el subtipo necesario; Es tu elección.

“divide hits” or “divide the damage”: cuando un efecto te permite dividir el daño entre múltiples unidades, debes jugar el efecto durante el ataque POP o cuando lo especifique el efecto. Eliges la segunda unidad después de que se tiran los dados (y se vuelven a tirar, si corresponde) durante el daño pendiente POP. A menos que se indique lo contrario, puedes optar por aplicar 0 de daño a cualquiera de las dos unidades. (No ambos.)

“does no damage”: los efectos que se refieren a cuando una unidad no hace daño se refieren tanto a lanzar sin impactos como a cuando se previene todo el daño. Si también indica “when this unit attacks”, entonces si el ataque se cancela al retirarse, tampoco hace daño. Lo único que importa es que no se colocaron contadores de daño. Ver también: damage (p.23).

“...does Y [damage/dice of damage] to itself”: Efectos que otorgan una bonificación a cambio de daño. La unidad puede prevenir, evadir y deflectar este daño, como cualquier otro daño. Si la unidad ataca de nuevo, la unidad obtiene nuevamente la bonificación de poder, y se daña nuevamente al final del ataque.

“draw X cards”: si un efecto (no un costo o mantenimiento) indica que “roba X cartas”, roba tantas cartas como sea posible hasta X cartas.

“during battle”: el POP general durante la fase de Batalla.

“each of those units”: una parte de un efecto que se aplica solo a las unidades mencionadas anteriormente en el efecto.

“each of your units”: el efecto se aplica a tus unidades en juego en el momento en que se juega, no a la arena (el efecto no se aplicará a las unidades que entren después) a menos que el efecto indique lo contrario. Este texto también se aplica a la unidad en la que se encuentra, siempre que cumpla con los requisitos establecidos por el efecto y no especifique “otras unidades”.

“for this attack”: puedes jugarlo solo si una unidad está atacando y solo una vez por ataque, pero cada vez que la unidad ataque. Dura hasta que termina el ataque, incluso si el ataque es interceptado. (Intercept p.17)

“[gain/lose] X Force”: si un efecto hace que ganes X Fuerza al final de un efecto, no puedes usar esa Fuerza para activar efectos que te ayuden mientras esa carta surte efecto. Por ejemplo, si el efecto hace daño y luego te hace ganar 2 de Fuerza, no puedes usarlo para activar los efectos de prevención de daño para ese efecto. Si un efecto hace que pierdas más Fuerza de la que tienes, perderás toda ella. (No puedes tener Fuerza negativa).

“has no effect”: (También “lose all game text” y “lose [specific Effect]”) Cuando una unidad pierde una o más de sus habilidades o todo el texto del juego, esas habilidades no se pueden jugar mientras dure el efecto que causó la pérdida. Todos los efectos de ese tipo dejan de funcionar, ya sea impreso en la carta u otorgado por un efecto. Se puede otorgar a la unidad un efecto que indique “has no effect”, e incluso activarlo o dispararlo, pero simplemente no funcionará.

“if this card is in your [zone]”: una carta puede hacer referencia a sí misma en cualquier zona. Su efecto anula la regla sobre desde dónde se puede jugar el efecto.

“in battle”: arena (p.21)

“in play”: las cartas de Equipo, las cartas de Locación, las cartas de Recursos y las cartas de Unidad no están “in play” hasta que estén boca arriba (es decir, desplegadas o completadas). Las habilidades que se pueden usar mientras una carta está boca abajo no hacen

que la carta cambie a “in play”. Las cartas construidas parcialmente que están boca arriba no están “in play”. Efectos que dicen “While [...] is in play...” Permite que los efectos que le siguen funcionen en cualquier arena o zona de construcción.

“instead”: efecto de reemplazo.

“may attack”: (también “may have [it] attack”) Esto te permite elegir que tu unidad realice un ataque que normalmente no haría a menos que no pueda atacar. Si la unidad no puede atacar, entonces el efecto no funcionará.

Ejemplo: “La próxima vez que una de tus unidades ataque este turno, puedes hacer que ataque a otra de las unidades de tu oponente en la arena espacial”.

“must attack”: si una de sus unidades indica que “must attack” a otra unidad, y puede atacar a esa unidad, estás obligado a realizar ese ataque, a menos que “no pueda atacar”. No puedes atacar unidades que “no pueden ser atacadas”. No puedes hacer que esa unidad ataque a ninguna otra unidad que no sean las unidades especificadas por el efecto, si corresponde. Tampoco puedes jugar habilidades que digan: “Play only when this unit would attack”. Si tu unidad con el texto “must attack” tiene más de una unidad para elegir, tú eliges qué unidad ataca. Si tu unidad indica “must attack”, pero no hay unidades en la arena especificadas por el efecto, entonces puede atacar, o no, como es normal. Jugar este efecto después de que se haya declarado un ataque no cambiará la unidad defensora.

Ejemplo: “Cada vez que uno de los personajes Jedi de tu oponente pueda atacar a Motti, debe hacerlo”.

“natural X”: un número natural es aquel en el que el dado muestra físicamente el número en la parte superior. (No hay efectos que cambien ese número). Los efectos de relanzamiento pueden afectar los resultados naturales. El resultado relanzado también es “natural”.

“normal stacking rules”: estas son las reglas de apilamiento presentes en el momento en que se resuelve el efecto, generalmente las reglas descritas en este reglamento. (p.5) Si un efecto cambia una regla de apilamiento, entonces el efecto modificado es la “regla de apilamiento normal” para esa carta siempre que ese efecto se aplique.

“on a unit”: aquí es donde un personaje que usa la habilidad Piloto está en las arenas de espacio o tierra. (Esto no significa en realidad encima de la unidad). Ver también: Pilot.

“one of your units”: Esto significa elegir cualquiera de tus unidades que califique para el efecto. Solo una unidad puede verse afectada.

“other effects”: estos son efectos normales que pueden afectar un resultado particular. (Como proporcionar poder adicional a un efecto de reemplazo de poder como Bombard).

“out of play”: (también “out of game”, “set aside”, y “removed from game”). Ver Out of Play. (p.8) Las cartas que se eliminan del juego no son parte de tu mano, pila de descarte o cualquier otra zona y no pueden ser referenciadas por efectos o usadas para pagar costos de ningún tipo. Sin embargo, las unidades siguen siendo unidades y todas las cartas debajo de ellas o en su pila permanecen con ella. Un grupo de una o más cartas que se dejan de lado son exclusivas de esa instancia del efecto solamente y solo se pueden usar si el efecto que las puso allí lo dice y solo para el propósito establecido y puede devolverlas al juego.

Se puede jugar otra copia de una carta única que se ha eliminado del juego. (Siga las reglas para disputar cartas únicas (p.5) si la carta fuera del juego se devuelve al juego). Los efectos de Control ya no se aplican. (Si la unidad regresa al juego, regresa a su dueño).

Cuando la unidad bajo la cual se colocan las cartas fuera del juego se descarta, esas cartas permanecen fuera el resto del juego. Cuando termina el juego, esas cartas deben devolverse a sus dueños.

“pay X [Force/build points]”: reduce tu Fuerza o total de Puntos de Construcción en la cantidad indicada. Nunca puedes pagar más Fuerza o puntos de construcción de los que tienes. Una carta puede pedir que pagues un costo adicional al de Fuerza o Puntos de Construcción (como descartar una carta o girar una unidad). Cualquier efecto que pida que pagues otro tipo de puntos, funciona similar a si te pidiese que pagues Fuerza o Puntos de Construcción. A veces, otro efecto puede cambiar el costo. Si esto sucede, el efecto X otorgado se basa en el costo sin cambios, no en el costo realmente pagado.

Ejemplo: el espíritu de Obi Wan (A) está en la arena con Luke Skywalker (N). El jugador del Lado Luz desea activar la habilidad de Luke y obtener el control de Darth Vader (K), una unidad de construcción de 10. Normalmente, el lado de la luz tendría que pagar 10 de fuerza para obtener el control de Vader. Sin embargo, el Espíritu de Obi Wan (A) reduce ese costo a solo 9 Fuerza. En este caso, el jugador del lado de la luz puede pagar 9 de Fuerza para obtener el control de una unidad de construcción de 10. Si Darth Sidious (D) también está en la arena (todas las habilidades de Fuerza activadas cuestan 2 de Fuerza adicionales para jugar), entonces el jugador del Lado de la Luz necesitaría pagar 11 Fuerza para controlar a Vader (10-1 + 2 = 11).

“play only [condition]”: puede jugar un efecto con este texto solo si cumple con la condición. Esto anula las reglas sobre cuándo o desde dónde se puede reproducir el efecto.

Ejemplo: “jugar solo durante el paso de construcción” solo se puede jugar durante el paso de construcción, y solo una vez por turno.

“play this card”: Esto significa que puedes completar una carta de Unidad, carta de Misión, carta de Locación o carta de Recursos o equipar una carta de Equipo o jugar una carta de Batalla en la arena, zona de construcción o zona de recursos apropiada. Las cartas completadas de esta manera no se “despliegan” y entran al campo apropiado sin girar.

“put”: cuando una carta se “pone” en una arena, no se “mueve” ni se “despliega”, y no permite que se active un efecto de “deploy” o “move”. Si una carta dice “put” en la pila de descarte, no desencadena efectos de descarte. Cuando una carta se “pone” en tu mano desde tu mazo y no activa efectos de robo.

“put X build counters”: esto te permite poner contadores de construcción gratis en una carta boca abajo. (Estos contadores de construcción no se deducen de tus puntos de construcción).

“remove from the game”: ver Out of Play (p.8)

“remove X build counters”: los efectos que eliminan contadores de construcción eliminan tantos contadores de construcción como se puedan eliminar hasta el número especificado por el efecto a menos que pagues un costo. Si el efecto elimina todos los contadores de construcción en la carta, la carta permanece boca abajo y todavía está parcialmente construida. (p.5)

“return this [unit] to your hand”: si una carta con este texto no especifica desde dónde se devolverá la unidad, solo se puede devolver a tu mano desde una arena.

“reveal this card from your hand”: el efecto solo funciona mientras la carta está en tu mano. Esto anula la regla contra los efectos que no funcionan fuera de una arena.

“rolled no hits”: cuando no se hace daño con los dados de ataque. No se tiran dados para una unidad con 0 de poder, lo que activaría el efecto dado que no hay impactos. Si tu oponente lanzó algún impacto pero se evitó el daño, el efecto no se activaría. Si el ataque se interrumpe o la unidad defensora se retira de la Batalla después de que comienza el ataque, pero antes de que se lancen los dados, se activa el efecto al no haber impactos.

“roll for build points”: (p.11)

“roll this unit’s attack dice secretly”: Esto significa lanzar los dados de ataque sin que tu oponente sepa cuál es el resultado hasta que se hayan aplicado todos los efectos. Cuando finaliza el POP de prevención de daños, revela el resultado del dado. Es mejor simplemente lanzar los dados después de que su oponente aplique el lanzamiento de dados, el daño pendiente y los efectos POP de prevención de daños, especialmente cuando se juega con programas en línea. Los efectos disparados (como Fury) que dependen de lo que muestre el dado solo se aplican después de tirar los dados. El número de dados para volver a lanzar se elige antes de saberlo, pero los dados que se vuelven a lanzar se eligen después de que se revelan los dados. Resuelve todos los efectos en su orden correcto después de que se revelen los dados.

“search your [deck/hand/discard pile]”: si no tienes la carta indicada en la zona específica, activa lo que sea factible del efecto. Por ejemplo, si va a buscar en su mazo tres unidades específicas,, pero solo puede encontrar dos, puede tomar esas dos sin la tercera.

“source” (of damage): el daño de un ataque proviene de la unidad atacante. Si un efecto en una carta dice “esta unidad hace X dados de daño”, o “esta unidad hace X daño”, etc., entonces la fuente del daño es de la unidad referenciada. Si un efecto no especifica una de tus unidades como la fuente, el daño hecho a una unidad o los contadores de daño que se le ponen no tienen fuente. Ver también: daño (p.23)

“start of the build step”: (p.11)

“take X [speed/power/health card name] Subordinate/s”: Esto significa que puedes buscar en tu “Suministro” cartas Subordinados que coincidan con el texto del juego especificado y jugar esas Subordinados como si estuvieran en tu mano.

“that card [or unit]”: la última carta identificada como el sujeto del efecto o su costo (en ese orden).

“the last unit it attacked”: cualquier unidad defensora contra la que, una unidad que tenga este texto, haya lanzado el dado de ataque es la última unidad que atacó, incluso si pasaron

varios turnos anteriores, a menos que el efecto indique el turno actual.

“this card”: un efecto que se refiere a la carta de unidad en la que está (Esto incluye “this unit card”, “discard this card from your hand” o “put this card into its arena from your hand”), en lugar de solo “this unit”, funciona mientras la carta de esa unidad está en cualquier zona, excepto cuando se retira del juego o mientras está en la pila de una unidad. Las cartas que no son Unidades con este texto deben ser jugadas de manera normal o especificar la zona desde la cual se juega. Los efectos con un costo de activación con estos términos solo se pueden jugar una vez por turno, incluso si la carta se devuelve a tu mano.

“this turn”: (También “until end of turn” y “until end of battle”.) Un efecto que dice “this turn,” “until end of turn” o “until end of battle” dura hasta que finaliza el turno. “Until end of battle” significa “hasta el final de la fase de Batalla de este turno” (que ocurre al final del turno) después de que las Batallas en las 3 arenas hayan terminado. Si las palabras aparecen al comienzo del efecto, el efecto funciona para todas las unidades especificadas independientemente de cuándo entren en juego ese turno.

“to complete this [card with a build cost]...”: un efecto que proporciona un costo adicional al costo de construcción de la carta. Debe pagar el costo adicional para completar la carta y obtener el efecto. Consulte también: cartas de Building Cards with Build Costs (p.4)

“treat this unit as a...”: (También “becomes a subtype”) Algunas unidades tienen texto, ya sea independiente o dentro de una habilidad, que te dice que las trates como un subtipo (Dark Jedi, droid, etc.) .), tipo (Espacio, Tierra, etc.) u otra condición del juego (como “non-unique”). El nuevo tipo o subtipo es adicional a sus tipos o subtipos normales, a menos que indique lo contrario. Sin embargo, una nueva condición reemplaza la condición normal. El texto independiente “tratar como” (p.24) que proporciona un tipo o subtipo siempre está activo en su mazo, la zona de construcción, su mano o su pila de descarte. (No está activo mientras está en la pila de una unidad debajo de la carta superior de una unidad). Si es otorgado por una habilidad, entonces solo está activo mientras la unidad está en una arena. (Ver Game Zones for exceptions, p.8) Si la declaración es parte de otro efecto, u otorgada por un efecto, entonces sigue las reglas de efectos normales para cuando un efecto está activo o no. Tratar “becomes a [subtype]” como “treat this unit as a [subtype]”; Es un término retirado.

“unless that Character is a Jedi Master”: (También “Can only be prevented by a Jedi Master”) Las cartas que dicen “Este daño no se puede evitar [o Evadir] a menos que ese Personaje sea un Maestro Jedi” significa que el Jedi Master es el único elegible para hacerlo, incluso si está evitando el daño a otra unidad. (Como la habilidad de Yoda (E)). Consulte también: “Can’t be prevented” y “can’t use” (p.26)

“when no unit is attacking”: Juega efectos que dicen “jugar solo si ninguna unidad está atacando”, solo durante la fase de Batalla fuera del POP de ataque.

“when the battle phase starts”: este efecto tiene lugar cuando comienza la fase de Batalla (al comienzo de la fase de Batalla). Si el efecto te hace elegir una de las unidades de tu oponente en una arena, el efecto no tiene lugar si no hay unidades en esa arena.

“when the roll for build points is made”: (también “when you roll for build points”). Este efecto se activa solo cuando se realiza el lanzamiento por Puntos de Construcción. (p.11) Si no se realiza el lanzamiento por los puntos de construcción, el efecto no tiene lugar. Ver también: Dice Roll POP.

“when/whenever this unit attacks”: (también “when this unit attacks a unit”). Una habilidad que dice ‘cuando esta unidad ataca’ se dispara solo una vez cuando la unidad gira para atacar, y no se dispara con cada defensor elegido, ni selecciona solo una de las unidades defensoras para ese ataque. No se activa nuevamente si el defensor cambia porque sigue siendo el mismo ataque. Sin embargo, se dispara por cada ataque realizado con Double Strike. El efecto solo se puede jugar cuando la unidad ataca. Si una unidad gira en lugar de atacar o realiza un efecto que indica “would attack”, no puede usar los efectos “when this unit attacks”.

“when/whenever this unit damages a unit”: este es un disparador que ocurre cuando la unidad daña a otra unidad después de la prevención de daños. El efecto se dispara incluso cuando la unidad se daña a sí misma.

“when this unit is discarded”: (También “when a unit is discarded.”) Este efecto tiene lugar cuando la unidad va a la pila de descarte. Si un efecto coloca a la unidad en otra zona (como su mano) después de que la unidad se descarta, aún ha ido a la pila de descarte y, por lo tanto, activará otros efectos que indican “when this unit is discarded”; No es un efecto de reemplazo. Un efecto que reemplaza el descarte detiene la reproducción de este efecto.

“when/whenever you draw a card”: este efecto se activa cada vez que se roba una carta durante el turno. Si se roban varias cartas, este efecto espera hasta que se roban todas las cartas, luego se cumple para cada carta robada.

Ejemplo: el texto de Chewbacca (B) dice: “Cuando robas una carta, si Chewbacca está en la arena de personajes, elimina 1 contador de daño de una de tus unidades de espacio o tierra”. Entonces, si una habilidad te dice “Roba 2 cartas, luego descarta 2 cartas”, el efecto de eliminación de daños de Chewbacca (B) se dispara para cada carta robada, pero no proporciona la eliminación del contador de daños hasta que se descartan ambas cartas).

“where X equals the number listed below”: Los efectos con esta redacción tienen múltiples efectos enumerados. Si el efecto dice “as long as you have at least X”, entonces agrega los efectos otorgados por los valores más bajos al valor correspondiente.

Ejemplo: P-Series Droideka tiene poder 4, Escudos 1 y dice “Si tienes al menos X otros Droides de la Federación de Comercio en la arena de los Personajes (donde X es igual al número que figura a continuación), además de cada conjunto de habilidades, esta unidad también obtiene: 2: Accuracy 1 y Shields 1, 4: +2 de poder y Accuracy 1, 6: Accuracy 1 y Shields”. Entonces, si hay otros 5 Droides de la Federación de Comercio en la arena de Personajes, entonces P-Series Droideka tiene 6 de poder, Precisión 2 y escudos 2.

“with X power”: Esto generalmente aparece como “con poder X, más cualquier otro efecto”. En lugar de usar el poder impreso en una unidad de ataque, reemplaza el poder que se indica en la carta (incluyendo cualquier otra bonificación de poder de las cartas apiladas con ella) con X. Ver también: efecto de reemplazo (p.24) .

“would”: efecto de reemplazo (p.24).

“would attack”: Las habilidades que dicen “When this unit would attack...” o “Play only when this unit would attack” no son ataques (a menos que la habilidad indique que sí; la unidad no gira a menos que la habilidad lo diga) y no entra en juego ningún efecto que podría detener un ataque. Debes elegir si atacar o usar una habilidad que dice “jugar solo cuando esta unidad atacaría”. No puedes cambiar de opinión más tarde. No puedes superponer habilidades “cuando esta unidad atacaría”. (Son selectivos). Mientras la unidad esté sin girar puedes jugar la habilidad varias veces por turno, pero solo una vez cada vez que la unidad atacaría, incluso si el efecto de la habilidad dura hasta que finalice el turno o la fase de Batalla. Después de cada uso de la habilidad, debes verificar cualquier cambio en la velocidad de la unidad. No puedes jugar la habilidad mientras la unidad está girada. Ver también: efecto de reemplazo (p.24)

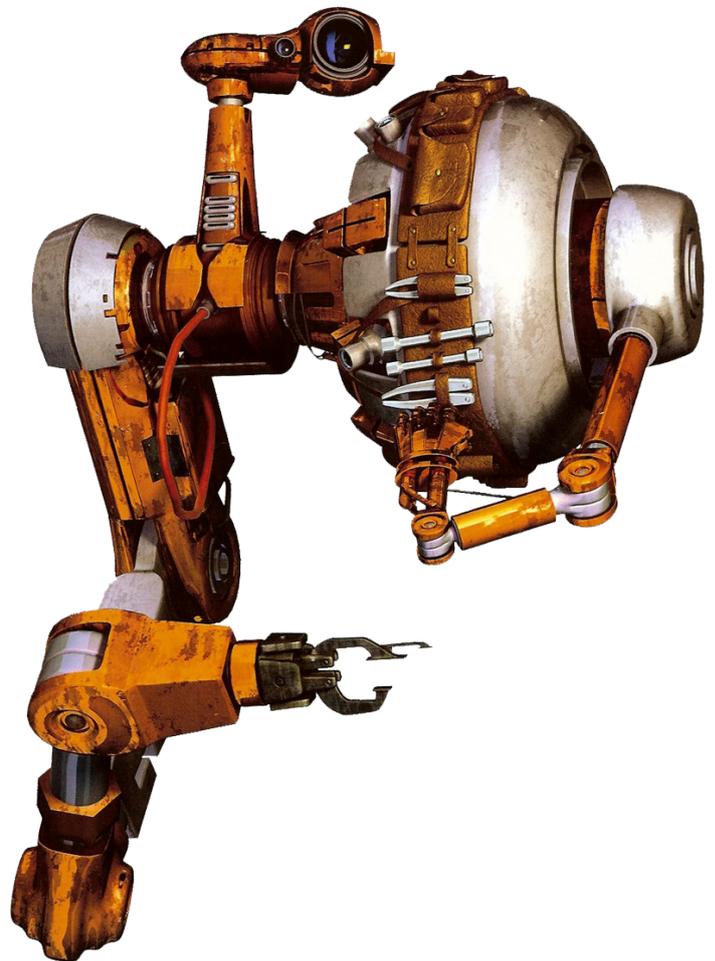
“would be damaged”: (También “would damage” y “would do damage”). Esto ocurre durante el daño pendiente POP después de los efectos de relanzamiento y antes del POP de prevención de daños, a menos que evite daños (p.23). Los contadores de daños se colocan en el instante en que finaliza el POP de prevención de daños. Ver también: efecto de reemplazo (p.24)

“you can’t lose the game this turn”: Esto significa que no importa si tu oponente controla dos arenas o juega una carta que declara que ganó el juego, no ha ganado el juego, porque el jugador con este efecto no puede perder. Consulte también: No se puede sobre se puede (p.11).

“your Characters can attack this unit”: este texto anula la regla contra el ataque de tus propias unidades. (Carta sobre Regla, p.11) Si la unidad que puede ser atacada por tus Personajes también tiene el texto “debe atacar” (p.27) que se aplica a ellos, entonces tus personajes deben atacar esa unidad.

Ejemplo: el texto del almirante Motti dice: “Cada vez que un personaje Jedi puede atacar a Motti, ese personaje debe hacerlo. Mientras Motti esté en la arena de Personajes, tus Personajes Jedi pueden atacar a Motti “. Esto significa que tus Personajes Jedi deben atacar a Motti.

“you win”: un efecto que significa que no tiene que controlar 2 arenas siempre que se cumplan las condiciones del efecto. Este efecto reemplaza la condición ganadora. Para propósitos de resolución de tiempo, trate la condición ganadora como un efecto disparado que se dispara cuando se cumple la condición ganadora. Si un efecto proporciona una condición de victoria “al final del turno”, la condición ganadora del efecto se produce antes de que cualquiera de las partes pueda verificar la condición de victoria de 2 arenas del juego, por lo que el jugador con el efecto gana el juego incluso si el otro jugador controla dos arenas.



Apéndice A - Tablas

Resumen de Secuencia de turno

Consulte Secuencia de turno (p.10) para más detalles.

Fase Lista

1. Enderezar
2. Ganar Fuerza
3. Lanzar puntos de construcción (Relanzar POP)

Fase de Comando

4. Paso de construcción (Lado Oscuro completa primero todo el paso de construcción, luego el Lado Luz)

Inicio del paso de construcción (en cualquier orden)

- Iniciar POP (efectos de "start of build step")
- Paso de robo (no un paso de turno)
- Gana Bounty
- Paga Upkeep

Funciones normales de Paso de construcción (en cualquier orden)

- Construir o completar unidades y no unidades
- Reorganizar versiones en la pila de una unidad
- Adjuntar equipo a las unidades
- Utiliza efectos "Play only during your build step".
- Mover pilotos dentro o fuera de las unidades.
- Mueve unidades de tu zona de construcción a una arena

5. Paso de Retirada

El Lado Oscuro retira las unidades sin girar primero.

El Lado Luz se retira de las unidades sin girar segundo.

Fase de Batalla

6. Inicio de Batalla POP

7. Paso Batalla de Espacio

Iniciar POP (efectos "Start of the Space battle step")

- Durante el paso de Batalla
- POP General. Juega efectos generales.
- Control de velocidad. Si no quedan unidades para atacar, ve a POP Final. Si la unidad del oponente tiene la misma velocidad, Lado Oscuro ataca primero.
- Ataque POP. Ver la tabla Resumen de secuencia de ataque. Cuando finalice el ataque, regrese al POP general.
- POP Final (efectos "End of the Space battle step")

8. Paso Batalla de Tierra (como arriba)

9. Paso Batalla de Personajes (como arriba)

Fin de Turno

10. Fin de turno POP (efecto "end of turn" y "end of the battle phase")

11. Verificar condiciones de victoria.

Resumen de Secuencia de Ataque

See Ataque (p.11) y Oportunidad de Jugar o Pasar para detalles.

1. Declarar Ataque (Disruptar Ataque POP):

- Gira unidad atacante (o comience el segundo ataque de Double Strike).
- Escoge una unidad defensora
- Ambos jugadores pueden jugar efectos de disruptar ataque. si se disrupta, el ataque nunca tuvo lugar y la unidad que intentó atacar permanece girada.

2. Ataque POP:

- Se resuelve Ataque disparado ("When this unit attacks").
- Juega efectos general y de ataque con costo de activación. (Retaliate e Intercept se activan aquí.)

3. Lanzamiento de dados (Relanzamiento) POP:

- Lanzamiento de dados para determinar impactos.
- Efecto de lanzamiento de dados jugados en el ataque POP se resuelven en su orden.
- Se resuelven Lanzamientos y relanzamientos disparados.
- Se pueden jugar efectos estáticos relanzamiento y Lucky.
- Los efectos de Lanzar dados activados se resuelven.

4. Daño Pendiente POP:

- Asignar impactos. (juega Overkill aquí.)
- Se resuelven efectos disparados que modifican daños.
- Se juegan Efectos Activados que modifican daños..

5. Prevención de Daño POP:

- Se resuelve la prevención de daños disparada.
- Activar los efectos de prevención de daños.

6. Colocación de Daños POP:

- Determine si los contadores de daño igualan o exceden la salud de la unidad defensora. Si no se descarta ninguna unidad, salte al paso 7.
- Se resuelve "Would be discarded" disparados.
- Se juegan efectos activados que afectan descartar unidades

7. Descartar Unidad POP:

- Se resuelve desencadenantes de descarte de unidad.
- Se juegan efectos activados que afectan descarte de unidad.

8. Fin de Ataque POP:

- Fin de efectos de ataque activados pero espera para resolver.
- Los efectos activados que esperan resolución cuando finaliza el ataque ahora pueden resolverse en su orden.
- Todos los efectos activados (como Retaliate) que esperan resolución cuando finaliza el ataque ahora pueden resolverse en su orden.
- Se activan los efectos "When the attack ends".

Orden de operaciones por efectos

1. Efectos disparados se disparan o resuelven. 2. Puedes usar efectos estáticos. 3. Puedes usar o resolver Efectos con costo de activación.

Apéndice B - Reglas Opcionales



Volar Solo

Este es un formato de juego para un jugador. Se juega sin mazos tradicionales. Además de ser una opción rápida para un jugador, este formato también puede ser útil para probar cartas.

Preparación y Setup

Elige la cantidad de unidades que quieres tener en cada arena. Luego elige un bando y toma esa cantidad de cartas de unidad espaciales, terrestre y personaje para el bando que has elegido y colócalas en sus respectivas arenas. Si escoges una carta multi-arena, elige una de ellas y colócala allí. Puedes formar pilas de cartas únicas. También puedes poner Pilotos en las respectivas unidades que pueden pilotar.

Luego elige un bando contra el cual jugar como "tu oponente" y toma cualquier cantidad de cartas de unidades espaciales con un costo de construcción total combinado igual o mayor que el costo de construcción total combinado de tus unidades espaciales y ponlas en la arena espacial del lado de "tu oponente". Repite esto para la arena terrestre y de personajes. Recuerda, las pilas únicas y los Pilotos cuentan para los costos de construcción totales combinados. Actuarás como "tu oponente" durante el juego. Para aumentar la dificultad, simplemente dale unidades a "tu oponente" con costos de construcción cada vez más altos. A continuación, puedes saltar a la sección "Jugando el Juego" o continuar con la "Setup avanzado opcional". Para que el juego sea más desafiante, cuando actúas como "tu oponente", juega para ganar.

Setup avanzado opcional

Puedes adjuntar cualquier cantidad de cartas de Equipo a las unidades bajo tu control. Si lo haces, adjunta cualquier cantidad de cartas de Equipo, con un costo total de construcción y costo de equipamiento igual o mayor a las cartas de Equipo que "tu oponente" tiene bajo el control. También puedes poner 1 carta Locación en cada arena. Tú decides si no quieres colocar una

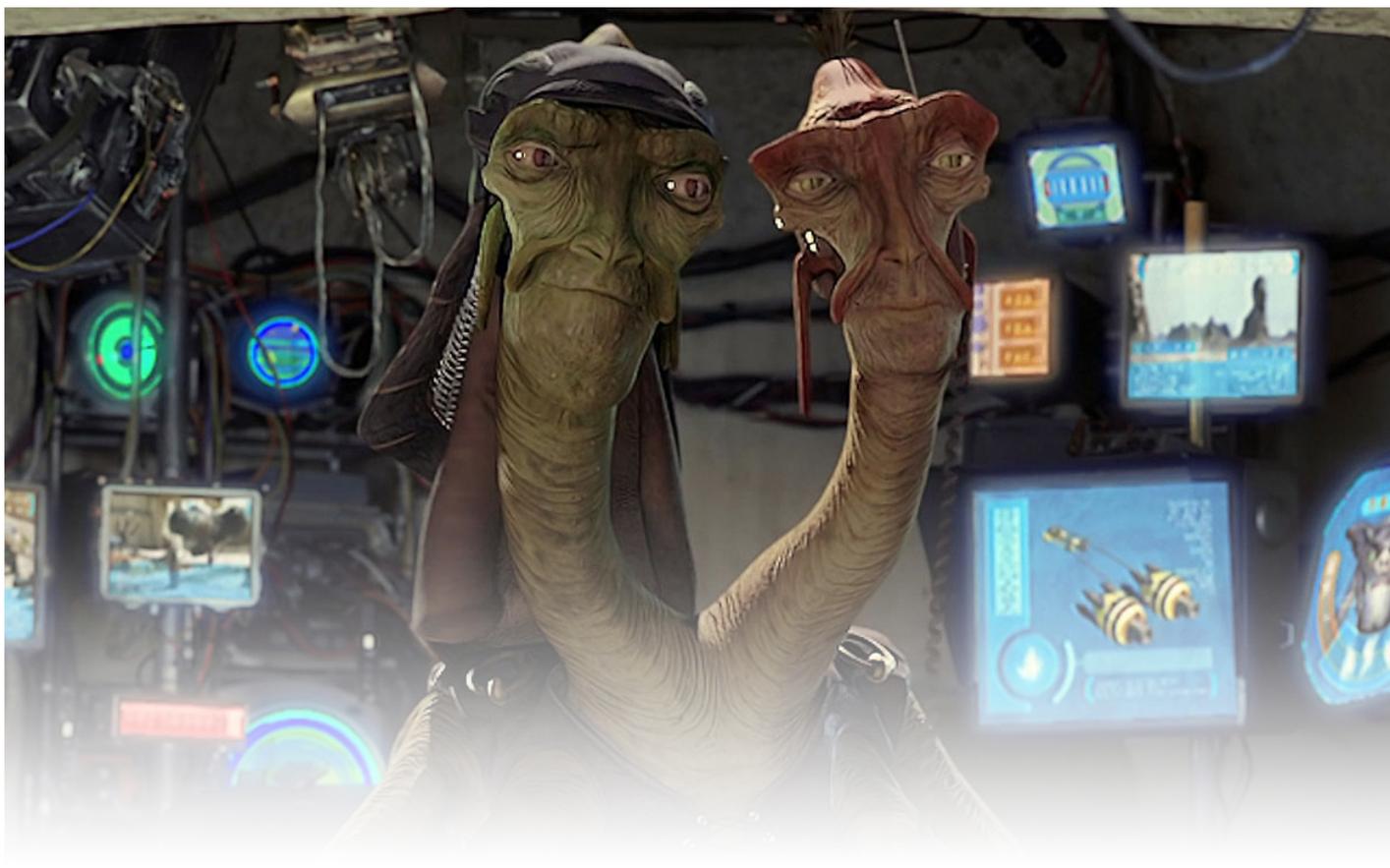
Locación, colócala en tu lado de la arena o en el lado de "tu oponente". Puedes poner además 1 Evento en juego bajo tu control y 1 bajo el control de "tu oponente". Adicionalmente puedes poner 1 Recurso en juego bajo tu control y 1 con un costo de construcción igual o mayor bajo el control de "tu oponente".

Como paso siguiente, puedes poner hasta 12 cartas de cualquier tipo a un lado en una "pila de robo" en tu lado y hasta 12 cartas con costos similares en una pila en el lado de "tu oponente". Para un juego más rápido, solo incluye cartas Batalla y Misión en las mazos de robo. Para un juego más largo, puedes agregar a las mazos de robo otros tipos de cartas, incluyendo cartas de unidad. También puedes aumentar el tamaño de las pilas de robo para juegos aún más largos. Baraja ambas pilas de robo.

Fases del Juego

1. Endereza todas las unidades.
2. Tú y "tu oponente" ganan 4 Fuerza cada uno.
3. Lanza los dados por puntos de construcción.
4. Tú y "tu oponente" juegan su paso de construcción. Recuerda, si utilizaste el Setup avanzado, cada jugador roba una carta de su "mazo de robo". Cualquier carta o efecto que se refiera al "mazo" se refiere al "mazo de robo" correspondiente.
5. Paso de retirada.
6. Comienzo de la Batalla.
7. Batalla Espacial.
8. Batalla Terrestre.
9. Batalla de Personajes.
10. Fin del turno.
11. Verifica la condición de victoria.
12. Repite los pasos anteriores hasta que gane o pierda su juego en solitario.

Apéndice B - Reglas Opcionales



Troig de dos cabezas

Este es un formato de juego para 2 equipos de 2 jugadores cada uno. Un equipo decide el orden en que sus jugadores se sientan juntos en un lado del área de juego.

El jugador sentado a la derecha es el jugador principal, y el jugador sentado a la izquierda es el jugador secundario. El jugador principal toma las decisiones. Puedes lanzar una moneda o tirar dados para decidir. Cada equipo toma turnos en cuanto a cada jugador.

Cooperación

Ambos jugadores en un equipo toman su "turno de equipo" al mismo tiempo. Los compañeros de equipo pueden revisar las manos del otro y discutir abiertamente las estrategias en cualquier momento (tomando turnos de equipo de tiempo oportuno). Los jugadores no pueden susurrar o pasar notas entre ellos, ni manipular las cartas o unidades de los demás (excepto para mover una carta en juego fuera del camino).

Compartir

Cada equipo tiene un total de 50 puntos de construcción compartidos en el Setup. Con la excepción del total de construcción en el Setup y el uso de ubicaciones en juego (ver a continuación), los jugadores de un equipo no comparten cartas en la mano, puntos de construcción ganados, fuerza, mazos, pilas de descarte, Suministros, cartas de Evento o cartas de recurso, a menos que una carta se dirija específicamente al jugador del "Lado Luz", "Lado Oscuro" o "Yuuzhan Vong", significando ambos jugadores de ese lado.

Ejemplo: si un jugador de cualquier lado juega "Clear the Skies", entonces el equipo del Lado Oscuro puede elegir entre las unidades de ambos jugadores del Lado Oscuro cuál

descartar de cada arena. Luego, los otros jugadores hacen lo mismo con sus propias unidades.

Orden

El jugador principal elige el orden en que se producen los efectos en su equipo. (Efectos disparados primero).

Distinciones

Si una carta dice "usted" o "su", significa solo el jugador que controla la carta. (Solo 1 jugador puede controlar una carta). Pero en una Ubicación, "usted" y "su" se refieren a jugadores que controlan Personajes en esa arena en ese lado del tablero.

Ejemplo: el jugador A tiene un Malakili (A) en juego. Solo las criaturas del jugador A obtendrán +1 de poder, +1 de salud y "Pagar 1 fuerza → Intercepción". Las criaturas de su compañero de equipo no. Sin embargo, el jugador B tiene Lars Homestead en juego, por lo que las unidades del jugador A y del jugador B que cuestan 5 o menos cuestan 1 construcción menos para jugar.

Cuando una regla del juego o una carta dice que tu unidad "may attack your units", esto significa solo las unidades del jugador al que pertenece la unidad atacante. El otro jugador del mismo lado sería inmune.

Ejemplo: si el jugador A juega Wampa, Wampa puede atacar las unidades del jugador A, pero no las unidades del jugador B.

"Your opponent" significa ambos jugadores en el otro lado del área de juego.

Apéndice C - Créditos

Jedi Knight Design Staff:

Diseño y desarrollo del juego: Matthew Graff (Ferus), Nenad Tomasevic (Kostrikov), David Geeves (DarthOmen), Thomas Powe (Tom)

Reglas y continuidad: Matthew Graff, Nenad Tomasevic, David Geeves

Diseño gráfico y composición tipográfica: Matthew Graff

Sitio web, Facebook y asuntos públicos: Matthew Graff, Thomas Powe

Personal de diseño anterior:

Diseño original del juego: Richard Garfield

Gestión de la marca WOTC: Nathan Sherman, Elena Moye, Patrick Ross, Tanya Zambrowsky

WOTC Production Management: Michael Kent, Patrick Ross, Tanya Zambrowsky: Gracias a los miembros de nuestro equipo de proyecto y a los muchos otros que son demasiado numerosos para mencionar quienes han contribuido a este producto.

WOTC Market Research: Laura Wood, Kim Lundstrom, Darlis Smith

Diseño y desarrollo: WOTC: Richard Garfield, Devin Low, Henry Stern, Mike Elliot, Robert Gutschera, Brian Schneider, Dave Eckelberry, Bill Rose, Mark Rosewater, Skaff Elias, Brian Schneider, Tom Wylie

IDC: (Action Hank), (AgentElrond), Ben Harbour (Darth_Lazway), Bryin Nelson (Frobozz), Brian Weeks (skywlkr), CJ Williams (corjay), Clay O'Dell (unduli), (Clone_Commander), (Especialista en clones) SU32-89 / 147), Cody Barnett (Grand Moff Nicodemus Fett), (Commandant_Xerxes), (Cyber Sith), DJ Rabenold (Jedi Master DJR), (darthlewis), (DeltaForcels), (Dlots_64), (droide de Batalla derribado), (Eagle's Nest), F. May (Mixmaster), Matthew Graff (Ferus), (gajopv), (gogogoff), Sean Teague (Hairy Wookie), Joey Leake, (Jorgeal), (karthanian69), (Kyber Antilles), Len Fowler (Redneckjedi), (Magiko), (manoof), (Marconis Maximus), (Master Obi-Wan), (mengo), Nathanael Tripp (Ketricel), Nick Prince (Darth_Waffle, Loki), (Obi-Wan4), (pocketaces98), (Sith Lord 13) (Tatooine_Farmer), (el segundo Revan), Robert Lipski (swvi), Trent McCrow, Zach Bunn (Darth_Sidious)

Edición: WOTC: Brian Campbell, Jessica Kristine y Cal Moore;

IDC: C.J. Williams, Len Fowler, Trent McCrow

Continuidad: WOTC: Henry Stern, Dave Eckelberry;

IDC: Ben Harbour, C.J. Williams, D.J. Rabenold, (DeltaForcels), Len Fowler, Trent McCrow

Redacción de reglas: Paul Barclay, Brady Dommermuth, Robert Gutschera; "Jango" Jay Purvis;

IDC: C.J. Williams, Len Fowler, Trent McCrow

Direction de Arte: WOTC: Mark Goetz, Sean Glenn;

IDC: C.J. Williams, F. May, Sean Teague

Desiño Gráfico: WOTC: Mark Goetz, Kelly Chard, Dan Colavit, John Casebeer;

IDC: C.J. Williams, F. May, Matthew Graff, (nextlevel88), Trent McCrow

Composición tipográfica: Chel Bieze;

IDC: C.J. Williams, F. May, Matthew Graff, Sean Teague, Len Fowler, Trent McCrow, (Varaka)

Reglamento: IDC: C.J. Williams, Daniel Potter (Centurian), Trent McCrow

Traducción del Reglamento: IDC: Alan Bejarano (logotomy), Vasco Talavera (SWR_Fulcrum)

Agradecimiento especial de WOTC: Michael Mikaelian, "Jango" Jay Purvis y David Cornford por su ayuda con las reglas; Joey Leake y todo el equipo de Bus por sus esfuerzos al probar el juego; Johnathan Hill por sus habilidades de realismo virtual; y todos en TheForce.net y rebelbasers.com por su fantástico apoyo a este juego.

Agradecimiento especial de IDC: Nuestros fanáticos, todos en Lucasfilm, la gente de wookieepedia.com, los talentosos artistas cuyo trabajo usamos en el diseño de nuestras cartas y todos los miembros anteriores de IDC mientras celebramos **13 años** de "mantener el juego vivo!"

Un agradecimiento muy especial a: George Lucas

Jugar SWTCG en línea

Star Wars TCG se puede jugar en línea usando uno de varios programas en línea. El programa oficial utilizado por IDC es el programa LackeyCCG. Para descargar una copia del programa LackeyCCG, vaya a lackeyccg.com. Para descargar el complemento de SWTCG para el programa LackeyCCG, vaya al sitio web de IDC: swtcgfdc.wordpress.com

Descargo de responsabilidad

Star Wars Trading Card Game® (en lo sucesivo denominado SWTCG) Independent Development Committee™ (en lo sucesivo denominado IDC) reconoce que Wizards of the Coast™ (en lo sucesivo denominado WOTC) es el creador y proveedor del juego SWTCG y todo sets y mecánicas producidos antes de la producción del set Fall of the Republic (en adelante, FOTR). Los siguientes elementos se integraron completamente en el texto de esta edición: el texto original del Libro de reglas del juego de cartas coleccionables Star Wars de Wizards of the Coast™: "La venganza de los Sith", las decisiones oficiales compiladas de WOTC y los apéndices de IDC. Todas las cartas y efectos en el conjunto FOTR, y los conjuntos siguientes, usan texto y formato vistos en conjuntos anteriores realizados por WOTC. Sin embargo, ni este libro de reglas ni ninguna de las cartas de conjunto FOTR y las siguientes cartas de conjunto, fueron producidas por WOTC o cualquier persona involucrada en WOTC.

Los sets producidos por IDC son para uso independiente. No son para distribución o ganancia monetaria. IDC no se hace responsable de ninguna distribución o beneficio obtenido de dicha distribución. Los sets creados por IDC se producen estrictamente de forma voluntaria por los amantes del juego. IDC no tiene la intención de causar daños, monetarios o sociales a WOTC. Todas las cartas, imágenes, recreación del Rulebook y reglas en este conjunto se consideran "dream cards", cuya producción entendemos que WOTC ha permitido sin recompensa.

El IDC espera que los jugadores reproduzcan las imágenes de la carta y el libro de reglas mediante impresión personal para uso personal, pero el IDC no se hace responsable de dicha reproducción o uso personal.

Apéndice D - Sets de Cartas

A continuación se muestran todas las expansiones de SWTCG en su orden y por asociación. El símbolo de expansión (diagrama, p.2) muestra la expansión de la que proviene la carta.

Wizards of the Coast (WOTC)

-  1. Attack of the Clones (AOTC)
-  2. Sith Rising (SR)
-  3. A New Hope (ANH)
-  4. Battle of Yavin (BOY)
-  5. Jedi Guardians (JG)
-  6. The Empire Strikes Back (ESB)
-  7. Rogues and Scoundrels (RAS)
-  8. The Phantom Menace (TPM)
-  9. Return of the Jedi (ROTJ)
-  10. Revenge of the Sith (ROTS)

Independent Development Committee (IDC)

-  11. Fall of the Republic (FOTR)
-  12. Scum and Villiany (SAV)
-  13. Battle of Endor (BOE)
-  14. Clone Wars: Republic at War (RAW)
-  15. Invasion of Naboo (ION)
-  16. Battle of Hoth (BOH)
-  17. Legacy of the Force: Bounty Hunters (BH)
-  18. Legacy of the Force: Mandalorians (MAND)
-  19. Legacy of the Force: Sith (SITH)
-  20. Legacy of the Force: Smugglers (SMUG)
-  21. Legacy of the Force: Jedi (JEDI)
-  22. Rule of Two (ROT)
-  23. The Old Republic (TOR)
-  24. Clone Wars: Separatist Offensive (SO)
-  25. Rogue Squadron (RS)
-  26. Empire Rising (ER)
-  27. Empire Eternal (EE)
-  28. The Clone Wars: A Galaxy Divided (AGD)
-  29. The Dark Times (TDT)
-  30. Clones and Droids (CAD)
-  31. The Force Awakens (TFA)
-  32. The New Jedi Order: Vector Prime (VP)
-  33. The Old Republic: Tales and Legends (TAL)
-  34. The New Jedi Order: Star by Star (SBS)
-  35. The Old Republic: Days and Nights (DAN)
-  36. The Clone Wars: Battle Lines (BL)
-  37. Rogue One (RO)
-  38. Battle of Starkiller Base (BOSB)
-  39. The Last Jedi (TLJ)
-  40. Spark of Rebellion (SOR)
-  41. Battlefront (BF)
-  42. Jedi Knight (JK)
-  43. The New Jedi Order: The Unifying Force (TUF)