

Imperial Assault: Aprende a jugar.

Pag. 2

## INTRODUCCIÓN.

¡Victoria! Con la destrucción de la Estrella de la Muerte, la Rebelión ha dado esperanza a una galaxia que vive con miedo. Habiendo perdido su arma definitiva, el Imperio lucha por recuperar su presencia tras ésta terrible derrota.

Mientras los fragmentos dispersos de la estación espacial llueven sobre la base rebelde de Yavin 4, el Imperio pone en movimiento un plan buscando retribución contra las fuerzas rebeldes estacionadas en la pequeña luna.

No mucho después, cuando una sonda Imperial empieza a emitir desde un puesto avanzado a poca distancia de la base Rebelde, se despliega un pequeño equipo de operativos de élite; su misión: silenciar la señal a todo coste...

### - VISIÓN DEL JUEGO.

En Imperial Assault, de dos a cinco jugadores toman parte en una aventura épica de Star Wars. Un jugador toma el control de las fuerzas del poderoso Imperio Galáctico, controlando desde escuadrones de Stormtroopers hasta villanos icónicos, como Darth Vader.

Los demás jugadores trabajan en grupo como un equipo, cada uno controlando un héroe de la Alianza Rebelde. Durante el curso del juego, estos héroes viajan por la galaxia y toman parte en atrevidas misiones. Durante cada misión, Rebeldes e Imperiales chocan en combates tácticos centrados en tierra.

Los jugadores toman parte en múltiples misiones en orden, creciendo en poder y experiencia hasta enfrentarse en una misión final climática que determina el destino de la galaxia.

### - JUGANDO.

La acción central de Imperial Assault sucede durante las misiones. Cada misión es una partida de combate táctico jugada en un mapa modular. La configuración del mapa y las reglas especiales de cada misión se describen en la Guía de Campaña incluida.

Este manual de Aprende a jugar empieza con un tutorial que enseña a los jugadores las reglas básicas para jugar una misión. Esto incluye mover figuras en el mapa, resolver ataques, y ganar una misión. Es importante para los jugadores entender estos conceptos antes de centrarse en conceptos avanzados, como jugar misiones consecutivas en una Campaña.

A parte de la campaña, Imperial Assault puede ser jugado en un modo uno contra uno conocido como Escaramuza. Una vez los jugadores hayan aprendido lo básico de Imperial Assault jugando el tutorial, pueden aprender a jugar una Escaramuza o una Campaña.

*Cuadro: Usando este manual.*

*Este manual de Aprende a jugar está escrito con el único propósito de enseñar a nuevos jugadores cómo jugar a Imperial Assault. Por esta razón, este manual omite varias excepciones a las reglas e interacciones de cartas.*

*Añadido a este manual, el juego incluye una Guía de Referencia de Reglas. La Guía de Referencia de Reglas responde preguntas y excepciones especiales que no se contestan en este manual. Los jugadores deben remitirse a la Guía de Referencia de Reglas si surge alguna pregunta durante el juego.*

## LISTA DE COMPONENTES.

Esta lista de componentes lista las cantidades de todos los componentes en la caja básica. No incluye los componentes encontrados en los packs de figuras de Luke Skywalker y Darth Vader. Todas las cartas incluidas en la caja básica están marcadas con un icono de cabeza de Stormtrooper.

- Un dial de Amenaza y Ronda.
- 59 piezas de mapa.
- 4 marcadores de puerta y peanas de plástico.
- 34 figuras de plástico (incluyendo un AT-ST en piezas).
- 11 dados (2 azules, 2 rojos, 2 amarillos, 2 verdes, 2 negros y 1 blanco).

Pag. 3

- 1 Guía de Referencia de Reglas.
- 1 Guía de Campaña.
- 1 Guía de Escaramuza.
- 6 fichas de Héroes.
- 39 cartas de despliegue.
- 10 cartas de misión de historia.
- 14 cartas de misión paralela.
- 14 cartas de agenda.
- 5 cartas de referencia.
- 54 cartas de clase de héroes (6 barajas de 9 cartas).
- 27 cartas de clase imperial (3 barajas de 9 cartas).
- 36 cartas de objeto (3 barajas de 12 cartas).
- 12 cartas de suministro.
- 18 cartas de recompensa.
- 42 cartas de órdenes.
- 12 cartas de condición (3 barajas de 4 cartas).
- 1 marcador de iniciativa.
- 45 marcadores de daño (35 de 1 y 10 de 5).
- 2 cartas de misión de Escaramuza.
- 8 marcadores de terminal.
- 8 marcadores de caja.
- 1 marcador de entrada.
- 35 marcadores de tensión.
- 20 marcadores de ID con 60 etiquetas adhesivas.
- 20 marcadores de misión (8 Rebeldes/Imperiales, 12 Neutrales).
- 15 marcadores de condición (3 tipos, 5 de cada).
- 12 marcadores de Aliado y Villano.
- 4 marcadores de activación.

Pag. 4

## TUTORIAL.

La forma más fácil de aprender las reglas de Imperial Assault es jugando una misión. Para tu primera misión, empieza jugando el Tutorial explicado en las páginas de 4 a 8.

Después de aprender lo básico del juego, los jugadores estarán listos para aprender reglas adicionales y empezar a jugar una Campaña.

Para jugar el Tutorial, primero sigue los pasos listados en el cuadro "Preparación del Tutorial". Este diagrama enseña como montar el mapa, incluyendo donde colocar los marcadores, figuras y puertas.

Los héroes no elegidos y demás componentes no serán utilizados. Si jugáis con menos de 4 figuras Rebeldes, el

jugador Imperial no usará la figura y carta de despliegue del Ingeniero E-Web. Si jugáis con menos de 3 figuras Rebeldes, el jugador Imperial tampoco usará la figura y carta de despliegue del Droide Sonda.

Después de la preparación, los jugadores están listos para empezar a jugar la partida siguiendo las reglas de “Jugando una Misión” siguientes.

#### *Cuadro: Preparación del Tutorial.*

1. *Montaje del mapa: Monta el mapa usando las piezas de mapa, puertas, fichas de caja y fichas de terminal mostrados en el diagrama adjunto.*
2. *Asignación de roles: Decidir quién tomará el papel de jugador Imperial. Se recomienda que sea el jugador más experimentado. Los demás jugadores serán los héroes Rebeldes.*
3. *Preparar los componentes de los héroes: Cada jugador rebelde elige uno de los siguientes cuatro héroes: Fenn Signis, Diala Passil, Gaarkhan o Jyn Odan. Si sólo hay un jugador Rebelde, que escoja dos héroes. Cada jugador toma su ficha de Héroe, figura y baraja de clase correspondiente a su héroe. Luego busca el arma (marcada con el icono de sable o pistola) en su baraja de clase y la coloca junto a su ficha de Héroe.*
4. *Marcadores de Activación: Cada héroe toma un marcador de activación y lo coloca preparado en su ficha de Héroe (la cara verde a la vista).*
5. *Preparar cartas de despliegue: El jugador Imperial toma una de cada de las siguientes cartas de despliegue y las coloca cara arriba delante suyo: Stormtrooper (gris), Ingeniero E-Web (gris), Droide Sonda (rojo), Oficial Imperial (gris). Si se juega con menos de 4 héroes, se usan menos cartas (ver “TUTORIAL”, más arriba).*
6. *Desplegar figuras: Coloca las figuras en el mapa en los espacios indicados en el diagrama adjunto.*
7. *Preparad dados, cartas y otros contadores: Coloca todos los dados, las barajas de condición y suministros, marcadores de daño, marcadores de estrés y marcadores de condición al alcance de todos los jugadores.*

#### - JUGANDO UNA MISIÓN.

Las misiones de Imperial Assault se juegan durante una serie de rondas. Cada ronda consta de dos fases que se resuelven en el siguiente orden:

1. Fase de activación: Se juega alternativamente, empezando por los jugadores Rebeldes que activan una de sus figuras y resuelven dos acciones, tales como mover y atacar. Luego el jugador imperial activa todas las figuras correspondientes a una carta de despliegue. Los jugadores continúan activando figuras hasta que cada figura haya resuelto una activación (ver “Activando una figura” en la pag. 5).
2. Fase de estado: Después de resolver todas las activaciones, los jugadores realizan un número de pasos (ver “Fase de estado” en la pag. 7).

Después de resolver la Fase de estado, el juego pasa a la siguiente ronda, empezando con la Fase de activación. Estas fases se repiten hasta que la misión termina (ver “Terminando una misión” en la pag. 7).

#### · ACTIVANDO UNA FIGURA.

Cuando una figura es activada, resuelve los siguientes pasos:

1. Principio de activación: Cuando actives a un héroe, prepara todas sus cartas de clase y objeto cansadas. Preparar cartas se describe en detalles más adelante.
2. Realizar acciones: El jugador realiza cualquier combinación de dos acciones con la figura. Las acciones posibles incluyen:
  - a. Mover: Gana puntos de movimiento para mover por el mapa.
  - b. Atacar: Ataca a una figura hostil. Sólo los Héroes pueden usar más de una acción para atacar.
  - c. Interactuar: Abrir una puerta adyacente o una caja, o interactuar con otro marcador permitido por las reglas de la misión.
  - d. Descansar: Recupera estrés y posiblemente daño.
  - e. Especial: Resuelve una habilidad de acción (flecha) listada en uno de sus componentes.

Después de que una figura Rebelde resuelva dos acciones, su activación termina y el jugador Imperial elige un grupo de despliegue para activarlo. Después de que el jugador imperial active todas las figuras del grupo de despliegue, los héroes eligen otra figura Rebelde para activar.

Los jugadores siguen activando figuras de este modo hasta que todas las figuras se hayan activado.

#### *Cuadro: Grupos de despliegue.*

*Cada carta de despliegue contiene una o mas barras bajo su coste de despliegue. El número de barras indica el número de figuras que componen el grupo de despliegue. Cuando se realiza una activación usando una carta de despliegue, el jugador controlador realiza 2 acciones con cada figura del grupo en el orden que prefiera. Debe resolver las dos acciones de una figura antes de elegir la siguiente.*

#### Mover.

Cuando una figura realiza un movimiento, gana tantos puntos de movimiento como su Velocidad (indicado en su carta de despliegue o en su ficha de Héroe).

Una figura puede moverse a un espacio adyacente gastando un punto de movimiento. Tanto movimientos perpendiculares como diagonales están permitidos. Los puntos de movimiento de una figura pueden ser gastados en cualquier momento durante su activación, antes o después cuentan como una acción.

El terreno y otras figuras pueden restringir el movimiento de una figura (ver “Restricciones de movimiento” en la pag. 8).

#### *Cuadro: Ejemplo de movimiento.*

1. *Un Stormtrooper usa su primera acción para realizar un movimiento. Gana 4 puntos de movimiento (igual a su Velocidad). Luego, el jugador imperial gasta un punto de movimiento para mover la figura un espacio.*
2. *Después de mover, elige usar su segunda acción para interactuar con la puerta para abrirla.*
3. *Le quedan tres puntos de movimiento, y los gasta para mover tres espacios más antes de terminar su activación.*

#### Interactuar.

Las figuras pueden buscar, examinar o interactuar de otras formas con objetos del mapa durante una misión. Una figura puede interactuar con un marcador en su espacio o en uno adyacente tal como se explica a continuación:

- Cajas: Un héroe puede interactuar con una caja para gobernar una carta de suministro. Él pone la carta boca arriba al lado de su ficha de héroe y puede usar sus habilidades tal como se explique en la carta. Luego, reclama el marcador de caja, quitándolo del mapa y poniéndolo junto a su ficha de héroe. Durante una campaña, las cajas valen créditos al final de la misión.
- Puertas: Una figura puede interactuar con una puerta para abrirla. Él quita el marcador de puerta del mapa y lo devuelve a la caja del juego.
- Especial: Una figura puede interactuar con otros marcadores en el mapa, tales como terminales o marcadores de misión, como lo indique en las reglas de la misión.

Descansar.

Durante misiones de campaña, los héroes pueden sufrir estrés para resolver poderosas habilidades (ver “Estrés y resistencia” en la pag. 7).

Descansando, un héroe puede recuperar tanto estrés como su resistencia. Si un héroe recupera más estrés que marcadores de estrés tenga, el héroe recupera tantas heridas como la cantidad que sobre (ver “Sufriendo y recuperando” en la pag. 8).

Sólo los héroes pueden descansar.

Acciones especiales.

Varias cartas de clase, habilidades y reglas de misión permiten a las figuras realizar acciones únicas. Estas habilidades de distinguen por el símbolo de acción (flecha).

Cada acción especial puede ser realizada una sola vez por activación.

Pag. 6

Atacar.

Realizar un ataque es la principal forma en que una figura puede dañar a otra figura hostil. Cuando una figura haya sufrido tanto daño como su Salud, es derrotada (ver “Derrotado” en la pag. 8).

Cuando una figura declara un ataque, primero elige la figura hostil para hacerla objetivo. Luego el tira tantos dados de ataque como se indique en su carta de despliegue (para figuras Imperiales o aliados) o su carta de objeto de arma (para los héroes). Al mismo tiempo, el defensor tira tantos dados de defensa como se indique en su carta de despliegue o ficha de héroe.

Después de tirar los dados, el objetivo sufre tanto daño como iconos de daño aparecidos en los dados de ataque, menos los iconos de bloqueo aparecidos en los dados de defensa.

A parte de los iconos de daño y bloqueo, hay otros 4 resultados que aparecen en los dados:

- Rayo (Potenciar): Después de tirar los dados, el atacante puede gastar estos resultados para

activar ciertas habilidades (ver “Habilidades” en la pag. 7).

- Círculo (Evasión): Cada icono de evasión cancela un icono de potenciar.
- X (Esquiva): Este icono aparece en el dado blanco. Este resultado causa que el ataque entero falle (el defensor sufre 0 de daño).
- Puntería: Los números en los dados son usados para determinar si un ataque a distancia (pistola), falla (ver “Puntería” en la siguiente columna).

Importante: Los héroes son las únicas figuras que pueden usar sus dos acciones para realizar ataques durante la misma activación. Si una acción especial (flecha) incluye uno o más ataques, esto cuenta como que la figura usa una acción para atacar.

Restricciones al atacar.

Cada ataque ha de ser cuerpo a cuerpo (sable) o a distancia (pistola), tal como indica en el icono que aparece antes de los iconos de dados a tirar.

Los ataques cuerpo a cuerpo sólo pueden hacer objetivo a figuras adyacentes al atacante. Alternativamente, los ataques a distancia pueden hacer objetivo a cualquier figura que el atacante pueda ver (explicado en “Línea de visión”, más adelante). También hay la posibilidad de que un ataque a distancia, falle el objetivo (ver “Puntería”, más adelante).

Al realizar un ataque a distancia, observa las siguientes restricciones:

- Línea de visión: Para declarar el ataque, la figura objetivo tiene que estar en línea de visión de la figura atacante.

Para determinar si un objetivo está dentro de la línea de visión, el atacante elige una de las esquinas de la casilla donde está su figura. Luego ha de trazar 2 líneas rectas ininterrumpidas hasta dos de las esquinas de la casilla donde esté el objetivo. Estas líneas no pueden atravesar ni pueden ser trazadas a través de muros (líneas gruesas negras), terreno bloqueado (líneas rojas), o casillas que tengan otras figuras. Ver “Ejemplo de ataque” a continuación para un ejemplo visual.

- Puntería: Tras lanzar los dados, la cantidad de puntería (la suma de los números en los dados), debe ser igual o mayor al número de casillas que le separan del objetivo, a lo que se llama distancia. Si la puntería es menos a la distancia hasta el objetivo, el ataque falla y el objetivo sufre 0 de daño. Cuanta más distancia haya hasta el objetivo, más difícil es que el atacante saque suficiente puntería para que su ataque impacte.

*Cuadro: Ejemplo de ataque.*

1. El primer Stormtrooper tiene línea de visión hasta Diala, por que puede trazar 2 líneas que no se cruzan desde una esquina de su casilla a dos esquinas diferentes de la casilla de Diala.
2. El segundo Stormtrooper no tiene línea de visión hasta Diala por culpa del terreno bloqueado (línea roja en el mapa) que interrumpe la segunda línea trazada desde su esquina de casilla escogida a la de Diala.
3. El jugador Imperial realiza un ataque con el primer Stormtrooper. Lanza los dados indicados para su ataque, mientras que Diala tira los dados listados en su defensa.

4. *El atacante ha sacado un total de 4 de puntería. DIALA sólo está a dos casillas, por lo que el ataque no falla.*
5. *El defensor toma el número de iconos de daño obtenidos y le resta el número de iconos de defensa obtenidos. El resultado total es 3. DIALA sufre 3 daños colocando tres marcadores de daño en su ficha de Héroe.*

Pag. 7

*Cuadro: Contando las activaciones y cansando cartas.*

*Cuando un héroe se activa, voltear su marcador de activación a la cara roja para marcar que ha resuelto su activación.*

*Cuando la última figura de una carta de despliegue se haya activado, cansa esa carta (rótaela 90 grados). Las figuras correspondientes a una carta de despliegue cansada no pueden ser activadas otra vez durante esta ronda de juego.*

*La fase de activación termina cuando todos los marcadores de activación y cartas de despliegue están cansados.*

#### · FASE DE ESTADO.

Después de que todas las figuras hayan resuelto sus activaciones, los jugadores resuelven un número de pasos para prepararse para la siguiente ronda.

Para el tutorial, los jugadores sólo han de preparar todas las cartas de despliegue agotadas (volviendo a rotarlas a su posición original), y marcadores de activación (volteándolos para dejar a la vista su cara verde).

Después de resolver esta fase, los jugadores empiezan la siguiente ronda con una nueva fase de activación.

#### · TERMINANDO UNA MISIÓN.

Las reglas de la misión indican en qué momento dicha misión termina.

Para el tutorial, el objetivo de los jugadores Rebeldes es derrotar a todas las figuras Imperiales. El objetivo del jugador Imperial es que una de sus figuras interactúe con un termina, o que derrote a un héroe (cualquiera de las dos).

La misión termina tan pronto como uno de estos objetivos se cumpla.

#### REGLAS BÁSICAS ADICIONALES.

Esta sección lista reglas adicionales necesarias para jugar el Tutorial. Esto incluye el uso de habilidades especiales, sufrir daño y demás.

#### - HABILIDADES.

Las habilidades se encuentran en las fichas de Héroe, en las cartas de despliegue, de clase y en las reglas de misión.

Las habilidades proporcionan efectos especiales que pueden ser realizados sobre y más allá de las reglas estándar del juego. Por ejemplo, una habilidad puede permitir a una figura realizar un ataque adicional o permitirle romper las reglas en ciertas situaciones.

Algunas habilidades están precedidas de iconos que funcionan como sigue:

- (Estrés): El héroe debe sufrir la cantidad de estrés enumerado antes del icono para usar la habilidad (ver "Estrés y resistencia", más adelante).
- (Amenaza): El jugador Imperial debe gastar la cantidad de amenaza enumerada antes del icono para usar la habilidad. La amenaza no se usa en el tutorial y será descrita más adelante.
- (Flecha): Estas habilidades pueden usarse como una acción (ver "Acciones especiales" en la pag. 5).
- (Potenciar): Estas habilidades pueden usarse gastando resultados de potenciar durante un ataque. El número de potenciaciones que el atacante puede gastar durante el ataque es igual a la cantidad de potenciaciones conseguidas en los dados menos el número de evasiones conseguidas.

Nota: Mientras se realiza un ataque, un héroe puede gastar hasta una potenciación para recuperar un estrés (ver "Sufriendo y recuperando" en a pag. 8).

#### - ESTRÉS Y RESISTENCIA.

Todos los héroes pueden sobreesforzarse sufriendo estrés para realizar hazañas superiores. Las dos razones más comunes para sufrir estrés son usar habilidades (ver arriba), y mover espacios adicionales.

Un héroe solo puede sufrir opcionalmente una cantidad de estrés hasta un máximo de su Resistencia. Si algún efecto del juego fuerza a una figura a sufrir estrés que sobrepase su Resistencia, la figura sufre daño igual a la cantidad sobrante de estrés.

#### · MOVIMIENTO ADICIONAL.

En cualquier momento durante su activación, un héroe puede sufrir estrés para ganar puntos de movimiento. Por cada estrés que sufra, el héroe gana un punto de movimiento, que se añade al total de puntos de movimiento que posea. Solo los héroes pueden sufrir estrés para ganar puntos de movimiento. Un héroe puede hacer esto un máximo de dos veces por activación.

Pag. 8

#### - SUFRIENDO Y RECUPERANDO.

Cuando un héroe sufre daño o estrés, el pone la cantidad adecuada de marcadores correspondientes sobre su ficha de héroe. Para otras figuras, esta cantidad de marcadores se coloca en el mapa junto a la figura.

Algunos efectos del juego permiten a una figura recuperar daño o estrés. Cuando esto sucede, descarta la cantidad adecuada de marcadores de la figura (ya sea de la ficha de héroe o de al lado de la figura).

Nota: Si un héroe recupera estrés por encima del número de marcadores de estrés que tenga, el héroe recupera daño igual a la cantidad sobrepasada.

#### - DAÑO Y SALUD.

Ataques y habilidades pueden ocasionar que una figura sufra daño. Cuando una figura sufra un daño igual a su Salud, esa figura es inmediatamente derrotada. Una figura no puede sufrir daño por encima de su Salud (cualquier cantidad por encima es ignorada).

· DERROTADO.

Cuando una figura ha sufrido daño igual a su Salud, es derrotada. Cuando un héroe es derrotado, resulta herido (ver más abajo). Cuando otra figura es derrotada, se remueve del mapa.

Cuando la última figura de un grupo es derrotada, la carta de despliegue correspondiente se devuelve a la mano del jugador Imperial.

· HERIDO.

Cuando un héroe es derrotado por primera vez durante una misión, el jugador descarta todos los marcadores de daño de su ficha de héroe y le da la vuelta a la ficha de héroe para descubrir su cara de herido.

La cara de herido de la ficha de héroe se parece a su cara sana, pero ciertas habilidades desaparecen, y algunos valores de estadísticas y atributos pueden cambiar. Si hay más marcadores de estrés en la ficha de héroes que su valor de Resistencia, descarta los que sobren.

Un héroe herido sigue usando todas las reglas para su activación y puede seguir sufriendo daño. Si un héroe herido es derrotado, se retira.

· RETIRADA.

Un héroe que se retira, remueve su figura del mapa. Su figura no puede volver a activarse y es eliminado de la misión.

- RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO.

En la mayoría de situaciones una figura puede gastar un punto de movimiento para moverse a una casilla adyacente. En cualquier caso, hay dos elementos que pueden restringir el movimiento: El terreno y las figuras hostiles.

· Moverse entre el terreno.

Algunas casillas del mapa tienen tipos de terreno que se definen por unas líneas coloreadas alrededor. Estas casillas tienen los siguientes efectos en el juego:

- Muros: Indicados por una línea negra que normalmente aparece en el borde de las fichas de mapa. Dos casillas separadas por un muro no son adyacentes. Las figuras no pueden moverse a través o trazar líneas de visión a través de muros.
- Impasable: Indicado por una línea roja discontinua entre casillas del mapa. Las figuras no pueden moverse a través de las líneas discontinuas. Dos casillas separadas por terreno impassable son adyacentes, y se puede trazar línea de visión a través de terreno impassable.
- Bloqueado: Indicado por una línea roja continua rodeando una casilla. Las figuras no pueden entrar o trazar línea de visión a través de una casilla de terreno bloqueado.
- Puertas: Indicado por un marcador de puerta entre casillas del mapa. Dos casillas separadas por una puerta no son adyacentes. Las figuras no pueden moverse ni trazar líneas de visión a través de puertas.
- Difícil: Indicado por una línea azul continua rodeando una casilla. Una figura debe gastar un punto de movimiento adicional para entrar en una casilla de terreno difícil.

· Moverse entre figuras.

Una figura puede moverse a través de una casilla ocupada por una figura amistosa o neutral sin coste adicional. Una

figura puede moverse a través de una casilla ocupada por una figura hostil, pero debe gastar un punto de movimiento adicional para hacerlo.

Una figura no puede terminar su movimiento en una casilla que contenga otra figura.

· Palabras clave.

Las palabras clave se usan como sustituto al texto completo de ciertas habilidades. Las palabras clave “Explosión”, “Hender”, “Penetrar”, “Recuperar”, y “Alcance” son usadas en el tutorial. Para más información, ver la Guía de Referencia de Reglas o la carta de Referencia incluida.. Otras palabras clave como “Sangrar”, “Atontar” o “Concentrar”, remiten a condiciones. Para el tutorial propuesto, ignorar las habilidades que usen condiciones. Se describen en detalle más adelante.

*Cuadro. ¡Alto!*

*Ya sabes todo lo necesario para jugar la misión del tutorial. Después de jugarlo, ya tendrás un conocimiento básico del juego y estarás listo para aprender reglas avanzadas antes de empezar a jugar una campaña (ver pag. 9).*

Pag. 9

REGLAS AVANZADAS.

Aquí tenemos unas reglas generales que se aplican a todos los modos de juego, pero que no se necesitan para el tutorial. Todas esas reglas se listan en esta página.

· Figuras.

Las figuras en el mapa representan personajes, vehículos, y criaturas controladas por los jugadores. Algunas son miniaturas de plástico, mientras que otras se representan con marcadores de cartón.

- Figuras amistosas y hostiles.

Las figuras en el mapa se relacionan con las demás en una de estas dos formas: O son amistosas, o son hostiles. Un ataque sólo puede hacer objetivo a una figura hostil. Otros efectos varios de juego especifican si afectan a figuras amistosas o hostiles.

En una campaña, todas las figuras Rebeldes son amistosas entre ellas y hostiles contra todas las figuras Imperiales. Igualmente, todas las figuras Imperiales son amistosas entre ellas y hostiles contra todas las figuras Rebeldes.

- Tamaño de las figuras.

Una figura que ocupa solamente una casilla del mapa es una figura pequeña. Una figura que ocupa más de una casilla en el mapa es una figura grande. Las siguientes reglas se aplican a las figuras grandes.

Cuando una figura grande ataca, la línea de visión puede ser trazada desde cualquier casilla individual que ocupe. Cuando una figura grande es atacada, la figura realizando el ataque puede hacer objetivo a cualquier casilla ocupada por la figura grande.

Una figura grande no puede moverse diagonalmente. Mientras se mueve, una figura grande no puede rotar su base a menos que gaste un punto de movimiento para hacerlo. Cuando hace esto, la figura grande debe ocupar al menos la mitad de las casillas que ocupaba antes de moverse.



- Grupos de figuras duplicados.

Es importante que los jugadores puedan identificar fácilmente que figuras corresponden a cada carta de despliegue. Cuando se desplieguen dos o más cartas de despliegue con el mismo nombre, los jugadores pueden usar los marcadores y adhesivos de identificación incluidos.

Simplemente aplicar los adhesivos correspondientes a todas las figuras que compongan una carta de despliegue y poner el mismo marcador sobre su carta. No es necesario que un tipo de figura tenga un color o número específico, mientras que el mismo adhesivo no se use en tipos de figuras diferentes.

Si se desea, los jugadores pueden usar otros modos para diferenciar sus grupos de figuras, como pintar las figuras o las peanas de diferentes colores.

·Condiciones.

Cuando un héroe gana una condición (como “Sangrar”, “Atontar”, o “Concentrar”), él toma la carta de condición del nombre listado y la coloca al lado de su ficha de héroe. Cuando otra figura gana una condición, poner el marcador de condición correspondiente al lado de su figura. Mientras una figura tenga una carta o marcador de condición, debe seguir las reglas de la correspondiente carta de condición.

Los nombres de las condiciones son usados a veces como palabras clave en cartas de despliegue, de objeto o de clase. Por ejemplo, una figura con la habilidad “Rayo (Potenciar): Sangrar”, puede gastar una potenciación cuando ataque para activar esta habilidad. Mientras la figura objetivo sufra al menos 1 daño durante el ataque, la figura empieza a sangrar.

·Recuperar marcadores.

Algunas misiones permiten a las figuras recuperar marcadores específicos del mapa. Para poder recuperar un marcador, la figura debe hacer una acción de interactuar estando sobre o adyacente al marcador. El jugador luego coloca el marcador en la peana de la figura para marcar que la figura ahora lleva el marcador encima. Cuando la figura se mueva, el marcador se mueve con ella.

Si la figura es derrotada, el marcador cae en la casilla en la que está la figura y puede ser recuperado siguiendo las siguientes reglas. Las figuras no pueden soltar voluntariamente los marcadores que lleven.

·Controlando marcadores y casillas.

Algunas misiones requieren que figuras controlen marcadores o casillas en el mapa. Para controlar un marcador o casilla, debe haber una figura amistosa sobre o adyacente al marcador o casilla y que no hayan figuras hostiles sobre o adyacentes al marcador o casilla.

·Tiempo.

Varios efectos del juego permiten a figuras activar habilidades durante la activación de otras figuras. Estas habilidades especifican que interrumpen, seguidas del efecto de la habilidad.

Cuando esto sucede, la activación actual se pausa mientras la habilidad que interrumpe se resuelve. Luego se continúa la activación.

- Efectos simultáneos.

Si dos efectos suceden exactamente en el mismo momento, el jugador que esté activando una figura elige el orden en que se resuelven. Si ninguna figura está siendo activada,

decide el jugador Imperial (durante una campaña) o el jugador que tenga la iniciativa (durante una escaramuza).

*Cuadro. ¿Y ahora qué?.*

*Ya conoces todas las reglas generales y estás listo para jugar una partida completa. Hay dos tipos de juego diferentes a los que jugar.*

*La Campaña es una serie de misiones ligadas con una narrativa progresiva. Durante el curso de una campaña, los jugadores resuelven una variedad de misiones mientras consiguen nuevas cartas de objeto, plan o clase. Para empezar a jugar una campaña, lee las páginas 10-12 de este manual de Aprende a Jugar.*

*Una Escaramuza es una partida de dos jugadores competitiva. Los jugadores construyen armadas usando las figuras de su elección y se enfrentan en misiones especiales de escaramuza. Para jugar una escaramuza, empieza leyendo la Guía de Escaramuza.*

Pag. 10

## JUGANDO UNA CAMPAÑA.

Después de que los jugadores hayan aprendido las reglas de misión en el tutorial, ya están listos para jugar una campaña completa.

La campaña empieza con los jugadores resolviendo el escenario introductorio cargado de acción “Consecuencias”. Esta misión pone las bases para el arco principal de la historia y ayuda a los jugadores a sentirse a gusto con las reglas de misión completas.

Para empezar a jugar una nueva campaña, los jugadores han de comenzar con los siguientes pasos.

### - PREPARACION DE LA CAMPAÑA.

1. Elegir los roles de los jugadores: Los jugadores deciden quien tomará el papel de jugador Imperial. Se recomienda que sea el jugador más experimentado el que tome este papel. Los demás jugadores serán los héroes Rebeldes.
2. Elegir héroes: Cada jugador rebelde elige una ficha de Héroe y toma su baraja de clase y figura correspondiente. Luego cada jugador rebelde busca en su baraja de clase la carta de objeto básica (la que no tiene coste de experiencia), de su baraja de clase y la coloca boca arriba delante suyo.
3. Elegir clase Imperial: El jugador Imperial elige una baraja de clase Imperial. Luego busca su carta de clase básica (la que no tiene coste de experiencia), de su baraja y la coloca boca arriba delante suyo.
4. Preparar la baraja de agenda: El jugador imperial toma todas las cartas de agenda y las separa por su tipo (indicado en la esquina superior izquierda de cada carta). Él elige 6 tipos de agenda y toma las cartas correspondientes y las baraja para formar su mazo de agenda. Las cartas de agenda se describen en detalle en la pag. 14 bajo “Gastando Influencia”.
5. Preparar la baraja de misión secundaria: Después de jugar la misión introductoria, los héroes usan cartas de misión para elegir que misión resolver a continuación. Durante este paso de la preparación, los jugadores Rebeldes crean un mazo de misión secundaria que se usará durante la campaña.

Primero separan las cartas de misión secundaria por los colores en la cara principal de las cartas. Luego forman el mazo de misión secundaria mezclando las siguientes cartas:

- Cada carta de misión secundaria roja correspondiente a sus Héroes.
  - Cuatro cartas verdes a elección de los héroes.
  - Cuatro cartas grises al azar (sin revelarlas a ningún jugador).
6. Preparar la misión introductoria: Los jugadores ya están listos para jugar la misión introductoria de la campaña principal. Para preparar esta misión, seguir los pasos de "Preparación de misión" a continuación. Para resolver esto, el jugador Imperial necesitará referirse a la misión "Consecuencias" en la pag. 4 de la Guía de Campaña.
- Si es tu primera partida, el jugador Imperial debe leerse primero las reglas generales de misión encontradas en la psg. 2 de la Guía de Campaña.

#### *Cuadro. ¿Menos de cuatro héroes?*

*Imperial Assault provee una experiencia equilibrada para de 2 a 5 jugadores. Si se juega con menos de cuatro héroes, los jugadores Rebeldes reciben cartas especiales de la baraja de recompensas durante la preparación de la partida. Estas cartas ayudan a equilibrar el juego incrementando la Salud de los héroes y proveyendo marcadores de activación adicionales.*

*Después de preparar una campaña para menos de cuatro héroes, dale a los héroes los siguientes componentes:*

*· Partida de 2 héroes: Cada héroe recibe una carta de recompensa "Legendaria".*

*· Partida de 3 héroes: Cada héroe recibe una carta de recompensa "Heroica".*

*Si solo hay un jugador Rebelde en la partida, jugará con dos héroes, controlándolos por separado.*

*Un héroe que tenga dos marcadores de activación, solo girará uno de ellos tras resolver una activación (indicando que puede activarse dos veces cada ronda). Un héroe no puede realizar su segunda activación hasta que todos los demás héroes hayan realizado su primera activación.*

#### **- PREPARACIÓN DE LA MISIÓN.**

Antes de jugar una misión, los jugadores han de seguir los siguientes pasos:

1. Montar el mapa: El jugador Imperial monta el mapa de la misión usando las piezas de mapa que se muestran en el diagrama de misión en la Guía de Campaña. Él coloca los marcadores en el mapa, tal como indique el diagrama.
2. Preparando el Dial de Amenaza y Ronda: El jugador Imperial coloca el dial de amenaza a 0 y el dial de ronda a 1.
3. Despliegue y preparación: El jugador Imperial toma todas las cartas de despliegue y los separa en grupos tal como se lista en el cuadro "Despliegue y preparación" en las reglas de misión. Este cuadro tiene hasta cuatro elementos diferentes.
  - a. Grupos Iniciales: Toma las cartas de despliegue listadas y colócalas boca arriba sobre la mesa. Las figuras correspondientes se colocan en el mapa durante el paso 4 "Despliegue de figuras Imperiales".

Pag. 11

#### *Cuadro. La Guía de Campaña.*

*El diagrama del mapa y las reglas especiales de cada misión se listan en la Guía de Campaña. Para preparar una misión, el jugador Imperial ha de buscar la misión elegida en la Guía de Campaña.*

*La información en la Guía de Campaña es secreta y sólo puede ser leída por el jugador Imperial. A ciertos puntos durante cada misión, el jugador Imperial deberá leer en voz alta partes de la información a los jugadores Rebeldes.*

- b. Grupos de Reserva: El jugador imperial toma en secreto las cartas de despliegue listadas y las coloca en un montón boca abajo a parte. Las figuras correspondientes a estas cartas se colocan en el mapa cuando lo dicte las reglas de misión.
  - c. Grupos Abiertos: El jugador Imperial toma en secreto un número de cartas de despliegue listados en la sección de "Grupos Abiertos". Estas cartas forman una mano secreta de cartas de despliegue y pueden ser usadas para desplegar figuras durante la Fase de Estado (ver "Amenaza y Despliegue", más adelante).

Él puede elegir cualquier carta de despliegue Imperial o Escoria excepto cartas únicas (marcadas por un · antes de su nombre); las cartas únicas deben conseguirse como recompensas de misión antes de poder ser usada como grupo abierto. (ver "Aliados" en la pag. 15).
  - d. Preparación especial: Algunas misiones tienen una sección de "Preparación Especial". Cualquier instrucción listada aquí se realiza en este momento.
4. Desplegar las figuras Imperiales: El jugador Imperial despliega sus figuras en el mapa tal como indique el diagrama.
  5. Preparar Dados, Cartas y otros Marcadores: Coloca todos los dados, mazos de condición y suministro, marcadores de daño, de estrés y de condición al alcance de todos los jugadores.
  6. Leer la información de la misión: El jugador Imperial lee la sección de "Información de la Misión" de las reglas de la misión en voz alta para los jugadores Rebeldes. Si hay alguna pieza de mapa en el diagrama que tengan nombre, debe indicar que piezas son y sus nombres a todos los jugadores. El mantiene el resto de las reglas de misión para él, hasta que se le indique que debe revelarlas.
  7. Desplegar las figuras Rebeldes: Cada jugador Rebelde coloca su figura de héroe en una casilla vacía lo más cerca posible al marcador de entrada. Esto incluye la casilla que contiene el marcador de entrada.

Si los héroes han conseguido algún Aliado, pueden elegir desplegarlo en este momento. Los aliados no se usan en la misión introductoria y se describen más adelante.
  8. Preparar los marcadores de activación: Cada héroe recibe un marcador de activación y lo coloca preparado (con su cara verde a la vista), en su ficha de héroe. Si se juega con menos de 4 héroes, pueden recibir marcadores de activación adicionales tal como se especifica en sus cartas de Recompensa "Legendaria" o "Heroica".

Después de que los jugadores hayan terminado la preparación, están listos para empezar a jugar.

#### - JUGANDO UNA MISIÓN DE CAMPAÑA.

Las Misiones en Imperial Assault se juegan durante un número de rondas. Cada ronda consiste de una Fase de Activación (ver pag. 5), seguida de una Fase de Estado (ver abajo).

Después de resolver la Fase de Estado, los jugadores empiezan una nueva ronda empezando por la Fase de Activación. Estas fases se repiten hasta que la misión termine (ver “Terminando una misión” en la pag. 12).

#### -Fase de Estado de Campaña.

Después de que cada figura haya resuelto su activación, los jugadores resuelven los siguientes pasos antes de que empiece la siguiente ronda:

1. Incrementar Amenaza: El jugador Imperial aumenta el dial de amenaza la cantidad indicada en el registro de campaña, que se encuentra detrás de la Guía de Campaña. Para la misión introductoria, el nivel de amenaza es dos.
2. Preparación: El jugador Imperial prepara todas sus cartas de clase y de despliegue agotadas. Cada héroe prepara todos sus marcadores de activación, devolviendo su cara verde hacia arriba.
3. Despliegue y Refuerzos: El jugador Imperial puede gastar amenaza para poner figuras adicionales en el mapa.
4. Efectos de Fin de Ronda: Si hay habilidades o reglas de misión que se activen al final de esta ronda de juego, los jugadores las resuelven en este momento (ver “Eventos de Misión” en la pag. 12).
5. Avanzar el dial de ronda: Avanzar el dial de ronda en 1. Luego se empieza una nueva ronda, comenzando por la fase de activación.

#### - Amenaza y Despliegue.

Durante la fase de estado de cada ronda, el jugador Imperial incrementa la amenaza que puede gastar para desplegar figuras adicionales.

Cada carta de despliegue tiene un coste de despliegue, un coste de refuerzo y un límite de grupo. Durante cada fase de estado, el jugador Imperial puede desplegar grupos de figuras y/o reforzar con figuras individuales en el mapa.

Para desplegar un grupo, el jugador Imperial elige una carta de despliegue de su mano y gasta amenaza igual al coste de despliegue de la carta. Luego él coloca la carta boca arriba en la mesa y coloca un número correspondiente de figuras en el mapa igual al límite de grupo de la carta. Estas figuras se colocan tan cerca posible a un punto verde de despliegue mostrado en el diagrama de misión. Esto incluye el espacio que contiene el punto de despliegue.

Para reforzar con una figura, él elige una carta de despliegue ya en juego y gasta amenaza igual al coste de refuerzo de la carta. Luego coloca una figura de ese grupo lo más cerca posible a un punto verde de despliegue.

Cada vez que gaste amenaza, reduce su dial de amenaza en esa cantidad.

Pag. 12

#### *Cuadro. Ejemplo de Despliegue.*

1. *Al principio de la fase de estado, el jugador Imperial tiene 5 puntos de amenaza. Durante el*

*paso de incrementar amenaza, él incrementa amenaza por el nivel de campaña de 2. Ajusta el dial para reflejar su nuevo total de 7.*

2. *Durante el paso de despliegue y refuerzos, decide desplegar un grupo de Stormtroopers. Él reduce su dial de amenaza en el coste de despliegue de los Stormtroopers de 6, dejándolo con 1 punto de amenaza. Luego, él toma la carta de despliegue de los Stormtroopers de su mano y la coloca boca arriba sobre la mesa.*
3. *El busca en el diagrama de la Guía de Campaña el punto verde de despliegue.*
4. *Finalmente, él coloca tres figuras de Stormtrooper en el mapa lo más cerca posible del punto verde de despliegue.*

#### - Información de Misión.

Cada misión provee reglas específicas de juego, incluyendo objetivos a conseguir para los jugadores Rebeldes e Imperial. Esta información, incluyendo cómo y cuándo termina la misión, se describe en la entrada de la misión de la Guía de Campaña.

Algunas reglas de misión son persistentes y permanecen en juego durante toda la misión. Otras reglas consisten en sucesos individuales que se activan sólo una vez, como desplegar figuras en reserva o incrementar la amenaza.

Cada misión está llena de sorpresas variadas que proveen de un sentido de exploración para los jugadores Rebeldes. Para esa misión, los jugadores Rebeldes no pueden leer la Guía de Campaña. Aunque muchas reglas e información de misión se harán disponibles eventualmente a los héroes, esta información se presenta a través del tiempo mientras juegan durante la misión.

#### - Eventos de misión.

En ciertos puntos durante una misión, el jugador Imperial tendrá que leer información de la Guía de Campaña en voz alta y resolver las reglas que se listen ahí.

Esos eventos suelen activarse al final de una cierta ronda de juego, pero pueden también activarse cuando ocurre una situación específica (por ejemplo, cuando cierta puerta sea abierta por una figura).

Si esto ocurre durante la activación de una figura, el jugador Imperial interrumpe la activación en progreso. Él lee el texto en voz alta, resuelve las instrucciones especiales listadas, y luego el jugador continúa con la activación de su figura.

El cuadro “Sumario de Eventos” en la Guía de Campaña, provee al jugador Imperial una lista de cuando se activan los eventos durante la misión.

#### - Terminando una misión.

Las reglas de cada misión listan las condiciones que causan el fin de una misión. Tan pronto como una condición de fin se cumpla, el jugador Imperial resuelve la sección de “Fin de misión” de las reglas. Él lee el texto de historia listado en voz alta, y luego le da a los jugadores las recompensas listadas más abajo. Después los jugadores reciben las recompensas listadas en la sección “Recompensas adicionales”.

Suele ser común que no se indique quien gana en cada misión individual, aunque ciertos resultados son más favorables a un bando que al otro. El fin intrínseco de cada misión es que los jugadores completen sus objetivos de misión, que normalmente causan el fin de la misión. Cumpliendo sus objetivos, los jugadores obtienen recompensas que les ayudará a ganar la campaña.



*Cuadro. ¡Stop!*

*Ya sabes todo lo necesario para jugar la misión introductoria "Consecuencias". Después de completar esta misión, estás listo para continuar tu aventura, empezando por seguir las reglas para "c. Limpieza post-misión" en la pag. 13.*

*En el curso de la campaña, los jugadores resuelven una variedad de misiones mientras adquieren nuevos objetos y habilidades hasta que la campaña termina en una misión definitiva.*

Pag. 13

#### ESTRUCTURA DE UNA CAMPAÑA.

Jugar una campaña es fácil. Los jugadores primero resuelven una misión, y luego tienen la oportunidad de comprar nuevas cartas de equipo, de clase y de agenda. Después siguen su narración eligiendo y resolviendo una nueva misión. Ellos siguen resolviendo estos pasos hasta que la campaña termina en una misión definitiva conocida como el desenlace.

Para seguir una campaña, los jugadores consultan el diario de campaña, que se encuentra al final de la Guía de Campaña, y resuelven el siguiente paso disponible (que no esté marcado como resuelto).

Hay tres tipos de pasos: Pasos de misión, pasos de mejoras Rebeldes y pasos de mejoras Imperiales.

1. Paso de misión: Los jugadores siguen los siguientes pasos:
  - a. Elegir misión: Los jugadores Rebeldes se remiten al diario de campaña para determinar su siguiente misión. Si la entrada indica "Misión paralela", los héroes eligen una de las cartas de misión paralela activas. Si indica "Misión de historia", eligen una carta de misión de historia activas.
  - b. Resolver misión: Los jugadores resuelven la misión elegida siguiendo las reglas de "Jugando una misión de campaña" en la pag. 11.
  - c. Limpieza post-misión: Después de resolver una misión, los jugadores hacen lo siguiente:
    - i. Los Héroes recuperan toda su salud y estrés. Cualquier héroe herido devuelve su ficha de héroe a su lado sano.
    - ii. Los héroes devuelven todas las cartas de suministro a la baraja de suministro.
    - iii. Los héroes ganan 50 créditos por cada marcador de caja en su área de juego, luego descartas esos marcadores (ver "Recursos de Campaña" en la pag. 14).
    - iv. Los héroes devuelven a la caja del juego las cartas de misión actuales.
    - v. Si los jugadores acaban de resolver la misión inicial, baraja el mazo de misiones paralelas, y colócalas boca arriba en la mesa. Esas son las Misiones Activas que

los jugadores Rebeldes pueden elegir resolver durante futuros pasos de misión.  
Si los jugadores acaban de resolver una carta de misión paralela no-agenda activa, baraja el mazo de misiones paralelas y roba una carta. Esta carta es ahora una misión activa.

*Cuadro. Cartas de misión.*

*Hay tres tipos de cartas de misión: Misiones paralelas, Misiones de historia y Misiones de agenda.*

*Las cartas de misión representan las diferentes aventuras que los jugadores Rebeldes pueden elegir hacer. Cada carta provee una breve narración explicando la historia de la misión, así como las posibles recompensas por completar los objetivos de la misión.*

*Durante la preparación de la campaña, los jugadores Rebeldes montan un mazo de Misiones paralelas y el jugador Imperial monta un mazo de Misiones de agenda. Las Misiones de historia nunca se barajan y se activan como resultado de ciertas recompensas de misión.*

2. Fase de mejoras rebeldes: Los jugadores Rebeldes siguen los siguientes pasos:
  - a. Gastar Créditos: Los jugadores Rebeldes roban 6 cartas del mazo de objetos listado en el diario de campaña y pueden comprar estas cartas gastando créditos (ver "Gastando créditos" a continuación).
  - b. Gastar puntos de experiencia: Cada héroe puede gastar puntos de experiencia (PX) para comprar cartas de su mazo de clase (ver "Gastando puntos de experiencia" en la pag. 14).
3. Fase de mejoras imperiales: El jugador imperial sigue los siguientes pasos:
  - a. Gastar influencia: El jugador Imperial roba cuatro cartas del mazo de agenda y puede comprar cualquiera de estas gastando influencia (ver "Gastando influencia" en la pag. 14).
  - b. Gastar puntos de experiencia: El jugador Imperial puede gastar PX para comprar cartas de su mazo de clase (ver "Gastando puntos de experiencia" en la pag. 14).

Después de resolver cada fase, los jugadores marcan la casilla correspondiente en el diario de campaña para llevar un control de su progreso.

· Gastando créditos.

Durante el paso de gastar créditos, de la fase de mejoras rebeldes, los jugadores roban seis cartas de objeto de la baraja del nivel correspondiente.

Pon las cartas robadas a la vista sobre la mesa. Los jugadores Rebeldes deciden colectivamente que cartas quieren comprar gastando una cantidad de créditos igual al coste de la carta. Ellos dan cada objeto comprado a un héroe, que puede usar esa carta en futuras misiones.

Durante este paso, los jugadores también pueden vender cualquier objeto que ya posean. Para vender una carta, los jugadores Rebeldes reciben una cantidad de créditos igual a

la mitad del coste de la carta. Luego se baraja esa carta en su correspondiente mazo.

Luego baraja cualquier carta no comprada de nuevo en su mazo de objetos correspondiente.

Los créditos no son poseídos por un héroe en concreto, si no que se comparten entre el grupo.

Pag. 14

#### *Cuadro. Recursos de campaña.*

*Durante una campaña, los jugadores adquieren diversos recursos como recompensa por completar misiones. Estos recursos se gastan para conseguir una gran variedad de ventajas.*

*Puntos de Experiencia: Tanto héroes como el jugador Imperial consiguen puntos de experiencia (PX). Los PX se pueden gastar para comprar cartas del mazo de clase del jugador.*

*Créditos: Los héroes en conjunto ganan créditos que pueden ser gastados para comprar poderosas nuevas armas, armaduras, equipo y modificaciones.*

*Influencia: El jugador Imperial recoge influencia la cual gasta para resolver poderosas cartas de Agenda.*

*Estos recursos no se controlan con marcadores. En vez de eso, los jugadores deben usar un lápiz para marcar esta información en el diario de campaña, que se encuentra el pacontraportada de la Guía de Campaña. Cuando un jugador gasta o consigue uno de estos recursos, marca la nueva cantidad en el diario.*

*Los jugadores pueden imprimir diarios de campaña adicionales online en: [www.FantasyFlightGames.com](http://www.FantasyFlightGames.com)*

· Gastando influencia.

El jugador Imperial puede activar eventos especiales o crear misiones paralelas activas mediante el uso de cartas de Agenda.

Durante la fase de mejoras imperiales, el jugador Imperial baraja su mazo de Agendas y roba en secreto cuatro cartas de Agenda. Él puede gastar influencia para comprar una o más de estas cartas. Las cartas que no elija comprar se barajan de nuevo en el mazo sin ser reveladas a los jugadores Rebeldes.

Si la carta le ordena que la mantenga en secreto, él no la debe mostrar a los jugadores Rebeldes tras comprarla, y la única información a revelar es el coste de la carta. Por ello se recomienda que el jugador Imperial muestre la parte de la carta que indica el coste antes de descontar los puntos de influencia gastados en el diario de campaña, para que no se cometan errores. Después de comprar, se queda la carta y la puede resolver más adelante durante la campaña tal como se indique en la carta.

Las demás cartas de Agenda se revelan y se resuelven inmediatamente después de comprarlas. A menos que se indique el mantener la carta en juego o barajarla de nuevo en el mazo de Agenda, el jugador Imperial devuelve las cartas de Agenda a la caja del juego tras resolverlas.

Algunas cartas de Agenda se convierten en misiones paralelas activas cuando se compran. Los héroes pueden encoger resolver una de estas misiones en cualquier momento que puedan resolver una misión paralela. Estas cartas proveen una recompensa automática al jugador Imperial si los héroes deciden resolver otra misión paralela en vez de la misión de esta Agenda.

Las misiones de Agenda se devuelven a la caja del juego tras descartarlas o completarlas.

· Gastando puntos de experiencia.

Cuando a un jugador se le permite gastar puntos de experiencia, puede mirar las cartas de su mazo de clase y elegir comprar cualquiera de sus cartas gastando PX igual al coste de la carta.

Después de comprar una carta de clase, el jugador la pone a la vista en su área de juego. Puede usar las habilidades de la carta por el resto de la campaña.

- GANANDO LA CAMPAÑA.

El objetivo final de los jugadores es ganar la última misión de la campaña, conocida como el desenlace.

Durante el curso de la campaña, los jugadores reciben recompensas tales como cartas de objeto, cartas de clase, cartas de agenda y aliados que les ayudaran a ganar este desenlace. Ciertas recompensas de misión también marcan la dirección de la narración y pueden dictar que misión de desenlace resolverán los jugadores.

Los jugadores que ganen el desenlace son los vencedores definitivos y han ganado la campaña.

- REGLAS AVANZADAS DE CAMPAÑA.

Hay un número de conceptos avanzados que los jugadores no encontrarán en sus primeras misiones. Esta sección describe estas reglas avanzadas en detalle.

· Pruebas de atributos.

Aunque no se usen en las misiones iniciales, otras misiones, habilidades, y otros efectos del juego requieren que los héroes resuelvan una prueba de atributo.

Por ejemplo, una regla de misión puede decir: “Un héroe puede interactuar con un terminal (Llave inglesa – Tecnología) para abrir una puerta.” Eso significa que el héroe puede interactuar con un terminal para hacer una prueba de su atributo de Tecnología. Si la supera, él inmediatamente abre la puerta.

Para resolver una prueba de atributo, el jugador lanza los dados listados en ese atributo en su ficha de héroe. Si consigue al menos 1 potenciación (rayo), supera la prueba. Si no consigue ninguna potenciación, falla.

Superar una prueba suele proveer de beneficios específicos o avanzar a través de la misión. Fallar una prueba suele resultar en consecuencias negativas como retrasar el progreso en los objetivos de misión.

Pag. 15

· Manterner el registro de la campaña.

Cuando los jugadores terminen su día de juego a Imperial Assault, deben seguir los siguientes pasos para guardar su progreso. Esto permite a ellos guardar el juego y rápidamente continuar la campaña al principio de su siguiente misión.

- Registrar el progreso: Aseguraos que el diario de campaña tiene la información actualizada sobre los PX de todos los jugadores, créditos e influencia. Los jugadores también deben marcar la actual fase de la campaña y listar el nombre de todas las misiones completadas.

- Guardar los componentes: Los jugadores deben usar algunas bolsitas de plástico (no incluidas) para guardar con seguridad los componentes y mantenerlos separados entre sesiones.
  - o Bolsa General: Para guardar las misiones activas, y las cartas de agenda que están en juego.
  - o Bolsa Imperial: Para guardar las cartas de clase Imperial ya compradas, y el mazo de agendas que no se han comprado aún. También se ha de guardar aquí las cartas de agenda secretas que ya haya comprado, teniendo cuidado de mantenerlas separadas del mazo de agendas sin comprar
  - o Bolsas de héroes (2-4): Cada héroe mantiene su propia bolsa, que consiste de su ficha de héroe, cartas de objeto y cartas de clase que ya haya comprado. Un jugador debe guardar también los aliados disponibles, si hay alguno.

Todos los demás componentes no necesitan ser guardados por separado, y se devuelven a la caja del juego, esto incluye las cartas de clase que los jugadores no hayan comprado, para que no se confundan con las que previamente hayan adquirido.

· Aliados.

Algunas cartas de despliegue tienen un punto (·) antes de su nombre. Estos aliados representan personajes únicos, tales como Luke Skywalker. Los aliados Imperiales, como Darth Vader, se llaman villanos aunque siguen las mismas reglas que los aliados. Aliados y villanos no pueden ser usados a menos que lo dicte la misión o que sean ganados como recompensa de misión.

Durante las misiones, los aliados funcionan como figuras adicionales en el bando del jugador. Si un jugador desea traer un aliado a una misión, debe seguir las reglas de “Aliado” que se encuentran en la Guía de referencia de reglas.

· Restricciones de objetos.

Durante el curso de una campaña, los jugadores adquirirán un gran número de cartas de objeto. Los Héroes pueden potencialmente poseer un número ilimitado de cartas de objeto, pero cada héroe está limitado en que puede llevar a una misión individual:

- 1 carta de armadura.
- 2 cartas de arma (cualquier carta con un tipo de ataque seguido de iconos de dados).
- 3 cartas de equipo.

- Intercambiando objetos.

Antes de desplegarse a una misión, los héroes pueden dar libremente cualquiera de sus cartas de objeto, excepto las cartas de los mazos de clase o recompensa, a otros héroes. Las cartas de objeto no pueden ser intercambiadas durante una misión.

- Modificaciones.

Algunos objetos son modificaciones. Estas cartas se ponen bajo un arma y proveen de la habilidad listada a esa arma.

Cada arma tiene un límite en el número de modificaciones que puede tener, listado en el número de barras en la esquina inferior derecha de la carta.

## Cuadro. Y ahora, ¿qué?

*Ya conoces las reglas generales necesarias para jugar una campaña completa de Imperial Assault. Si surge alguna pregunta durante el juego, buscar la respuesta en la Guía de referencia de reglas. La Guía de referencia de reglas tiene reglas completas para cualquier tema, e incluye varias excepciones a las reglas que no se listan en este manual de Aprende a jugar.*

*A parte de la campaña, os animamos a ojear la Guía de escaramuza. Estas reglas permiten a los jugadores construir armadas tanto de figuras Imperiales, Rebeldes o Mercenarias y enfrentarlas a un oponente individual en rápidas misiones de escaramuza.*

Pag. 16

## REFERENCIA RÁPIDA DE CAMPAÑA.

### - ESTRUCTURA DE MISION DE CAMPAÑA.

Las Misiones en Imperial Assault se juegan durante un número de rondas. Cada ronda consiste de dos fases que se resuelven en el siguiente orden:

1. Fase de Activación.
2. Fase de Estado.
  - a. Incrementar amenaza.
  - b. Preparación.
  - c. Despliegue y refuerzos.
  - d. Efectos de fin de ronda.
  - e. Avanzar el dial de ronda.

· Acciones.

Durante la fase de activación, los jugadores se alternan activando grupos de figuras, empezando por un jugador Rebelde. Al activar una figura, recibe 2 acciones y puede usarlas para realizar cualquier combinación de las siguientes:

- Mover: Gana puntos de movimiento igual a su velocidad.
- Atacar: Atacar a una figura hostil. Sólo los héroes pueden usar más de una acción para atacar.
- Interactuar: Abrir una puerta adyacente, usar una caja adyacente o un marcador de terminal.
- Descansar: Recuperar estrés y posiblemente daño. Sólo los héroes pueden descansar.
- Especial: Usar otros efectos que requieran una acción (marcado con una flecha).

### - FASES DE UNA CAMPAÑA.

Mientras se juega una campaña, los jugadores resuelven los siguientes pasos:

1. Paso de Misión: Los jugadores eligen y resuelven una misión tal como sigue:
  - a. Los Rebeldes eligen la misión activa.
  - b. Resolver la misión.
  - c. Limpieza post-misión.
    - i. Los héroes se recuperan del estrés y las heridas.
    - ii. Los héroes devuelven sus cartas de suministro a su baraja correspondiente.
    - iii. Los héroes ganan 50 créditos por cada caja en su área de juego, luego descartan las cajas.

- iv. Devolver la carta de misión actual a la caja del juego.
    - v. Robar una nueva carta de misión paralela (si procede).
- 2. Fase de Mejoras Rebeldes: Realizar los siguientes pasos:
  - a. Gastar créditos (6 cartas del mazo de objetos actual).
  - b. Gastar experiencia en cartas de clase.
- 3. Fase de Mejoras Imperiales: Realizar los siguientes pasos:
  - a. Gastar influencia (4 cartas del mazo de Agendas).
  - b. Gastar experiencia en cartas de clase.