

Imperial Assault: Guía de Escaramuza.

Pag. 3

*Cuadro. ¡Stop!*

*Antes de leer este documento, leer primero las pag. 1-9 del manual Aprende a jugar. Esto se enseñara los conceptos básicos necesarios para jugar una partida de Imperial Assault.*

VISTA GENERAL.

El juego de escaramuza de Imperial Assault es una experiencia excitante en la que dos jugadores crean armadas usando sus personajes favoritos de Star Wars. Luego, las armadas se enfrentan en el campo de batalla en misiones de escaramuza a todo o nada.

El juego de escaramuza usa las mismas reglas principales encontradas en el manual de Aprende a jugar. Muchas de las estrategias encontradas mientras se juega el tutorial pueden ser trasladadas a una misión de escaramuza para destruir a la oposición.

Un elemento único en el juego de escaramuza es que los jugadores pueden crear sus propias armadas personalizadas. Esto les permita controlar su experiencia y ver como sus propias ideas y estrategias funcionan contra diferentes enemigos.

El crear armadas no solo tiene a los jugadores eligiendo las miniaturas de sus armadas, si no también qué cartas de comando desean usar. Las cartas de comando tienen un amplio rango de habilidades especiales, y añaden suspense y tácticas inesperadas.

Combinaciones diferentes de figuras y cartas de comando crean experiencias muy variadas y dan lugar a estrategias únicas. Los jugadores descubren sinergias inesperadas, planean tácticas audaces y se sienten más unidos a sus armadas.

Jugar una escaramuza no es solo participar en una historia, es sobre todo superar mentalmente a tu oponente y controlar el campo de batalla.

Pag. 4

EL JUEGO DE ESCARAMUZA.

Una escaramuza es una forma especial del juego para exactamente dos jugadores. En una misión de escaramuza, los jugadores intentan ganar puntos derrotando a figuras enemigas y completando los objetivos de la misión.

Para jugar una escaramuza, ambos jugadores tienen que crear primero una armada que conste de figuras y cartas de comando de su elección. Esto se describe en detalle en "Creando armadas" en la pag. 6 de este documento.

- PREPARACION DE LA ESCARAMUZA.

Antes de jugar a una escaramuza, seguir los siguientes pasos:

1. Preparar armadas y cartas de comando: Para jugar una escaramuza, cada jugador necesita una armada que consiste de hasta 40 puntos de cartas de despliegue y un mazo de exactamente 15 cartas de comando. Cada jugador pone sus cartas de despliegue a la vista delante suyo y baraja su mazo de comando.

*Cuadro. Armadas para tu primera escaramuza.*

*Para tu primera misión de escaramuza, cada jugador controla una de las armadas listadas a continuación. Cada jugador recibe todas las cartas de despliegue y comando listadas para su armada:*

*Armada Imperial.*

*· Cartas de despliegue: Darth Vader, Guardia Real, Stormtrooper, Stormtrooper.*  
*· Cartas de comando: Rayo de Fuerza, Atracción del Lado Oscuro, y una copia de cada carta de coste 0.*

*Armada Rebelde.*

*· Cartas de despliegue: Luke Skywalker, Diala Pasil, Jyn Odan, Gaarkhan, Fenn Signis.*  
*· Cartas de comando: Desvío, Hijo de Skywalker, y una copia de cada carta de coste 0.*

*Nota: Las fichas de héroe no se usan en una escaramuza. En vez de eso, los jugadores usan las cartas de despliegue de héroe incluidas.*

2. Determinar iniciativa: El jugador cuyo coste de cartas de despliegue sea menor elige que jugador empezará el juego con el marcador de iniciativa. En caso de empate, se ha de decidir aleatoriamente.
3. Determinar y montar la misión de escaramuza: El jugador con la iniciativa baraja su mazo de misiones de escaramuza (ver, "Montar un mazo de misiones de escaramuza" en la pag. 6), y roba una carta. Esta carta lista el nombre de la misión, en qué mapa se juega, y las reglas especiales de la misión. Después de robar la carta, los jugadores han de buscar el diagrama de misión de escaramuza correspondiente para montar el mapa (ver "Mapas de escaramuza" en la pag. 8).
4. Desplegar unidades: El jugador que tiene la iniciativa elige la zona de despliegue roja o azul (el grupo de espacios coloreado), mostrado en el diagrama de misión de escaramuza. El despliega todas sus figuras en esa zona de despliegue. Después, su oponente despliega todas sus figuras en la otra zona de despliegue.
5. Robar cartas de comando: Cada jugador roba tres cartas de su mazo de comando (ver "Cartas de comando" en la pag. 5).

Los jugadores ya están listos para empezar a jugar la partida.

- JUGANDO UNA ESCARAMUZA.

Para jugar una escaramuza, los jugadores siguen todas las reglas básicas usadas para jugar una misión. Cada ronda consta de una fase de activación, seguida de una fase de estado. Nótese que las reglas específicas para estas fases difieren ligeramente de las reglas de una misión de campaña.

1. Fase de activación: Los jugadores resuelven primero cualquier habilidad que se active al principio de una ronda (por ejemplo, de la carta de misión de escaramuza). Luego, empezando por el jugador que tenga la iniciativa, los jugadores toman turnos alternativos activando grupos de despliegue y realizando acciones con las figuras correspondientes. Una vez todas las cartas de despliegue estén agotadas, los jugadores proceden a la fase de estado.
2. Fase de estado: Después de que todas las figuras hayan sido activadas, los jugadores resuelven los

pasos de limpieza en preparación para la siguiente ronda de juego. Notar que estos pasos son diferentes que los de la fase de estado de una campaña (ver abajo).

Estas fases se repiten hasta que la misión termina (ver "Ganando una escaramuza" en la pag. 5).

· Fase de estado de escaramuza.

Para resolver la fase de estado durante una escaramuza, seguir los siguientes pasos:

1. Preparar cartas: Los jugadores preparan todas sus cartas de despliegue.
2. Robar cartas de comando: Cada jugador roba una carta de su mazo de comando, más una carta adicional por cada terminal que controle.
3. Efectos de final de ronda: Resolver cualquier habilidad o reglas de misión que se activen al final de una ronda.
4. Pasar iniciativa: El jugador que tenga el marcador de iniciativa lo pasa a su oponente. Entonces los jugadores empiezan una nueva ronda con una nueva fase de activación.

Pag. 5

· Cartas de comando.

Las cartas de comando son solamente para escaramuzas, y proveen a los jugadores un amplio rango de habilidades. Cada jugador tiene un único mazo de 15 cartas de comando. Durante el último paso de la preparación, cada jugador roba tres cartas de su mazo y mantiene estas cartas en secreto.

Un jugador puede jugar cada carta de comando cuando se especifica en la carta. Para jugar la carta, la revela a su oponente, resuelve su habilidad, y luego la descarta.

No hay límite al número de cartas de comando que un jugador puede jugar cada turno, igual que no hay límite al número de cartas que un jugador puede tener en su mano. Si no quedan cartas en el mazo de comando de un jugador, no puede robar cartas de comando.

Durante la fase de estado de cada ronda, cada jugador roba una carta de comando, más una carta adicional por cada terminal que controle en el mapa. Un jugador controla un terminal si es el único jugador que tiene una figura sobre o adyacente al terminal.

- Figuras usando cartas de comando.

Varias cartas de comando tienen una caja de restricciones listada sobre su habilidad. Estas cartas deben ser jugadas sobre una sola figura amistosa que cuadre con las restricciones listadas (normalmente una característica o el nombre de la figura). Si el jugador no tiene ninguna figura válida en el mapa, no puede jugar la carta. Las cartas de comando con una caja de restricción que use la palabra "tú" se refieren a la figura que usa la habilidad.

Si la carta tiene un icono de flecha, la figura debe usar una de sus acciones para resolver la habilidad de la carta.

· Diferencias con la campaña.

Esta sección lista la mayoría de diferencias entre las reglas de una misión de campaña y una misión de escaramuza.

- Sufriendo estrés: Si una figura sufre estrés en una escaramuza, esa figura sufre daño en su lugar. Por cada punto de estrés que sufra una figura, el jugador que controla esa figura puede elegir descartar una carta de comando de la parte

superior de su mazo para prevenir que la figura sufra el daño resultante. Las figuras no pueden recuperar estrés en una escaramuza.

- Descansando: Las figuras no pueden descansar.
  - Atacando: Las figuras sólo pueden usar una de sus acciones para atacar. Esto incluye el uso de acciones especiales que involucran el realizar uno o más ataques (como la del Nexu "Saltar" o la de Darth Vader "Brutalidad").
  - Héroe: Las fichas de héroe no se utilizan en escaramuzas. En vez de estas, los jugadores usan las cartas de despliegue correspondientes. Estas cartas tienen características y habilidades parecidas, pero no iguales, a las usadas en la campaña.
- A causa de que los héroes usan cartas de despliegue, no siguen las reglas de héroes de la campaña, y en vez de estas, funcionan igual que las demás figuras. Sus activaciones se controlan cansando sus cartas de despliegue, sólo pueden usar una de sus acciones para atacar por activación, y se remueven del mapa cuando son derrotados.
- Sin cartas de Suministro: Las figuras no pueden interactuar con los marcadores de caja para robar cartas de suministro. Los efectos de los marcadores de caja se describen en las reglas de misión.

- GANANDO UNA ESCARAMUZA.

El juego termina tan pronto como uno de los jugadores haya acumulado 40 puntos de victoria (PVs). El jugador con más PVs gana la partida. Los PVs se obtienen principalmente de dos formas:

- Derrotando figuras: Cuando la última figura de un grupo es derrotada, el jugador oponente obtiene PVs igual al coste de despliegue del grupo. Para contar esto, el controlador de la carta coloca la carta de despliegue cerca de su oponente.
- Efectos de cartas de misión: Cada carta de misión de escaramuza lista formas especiales en las que los jugadores pueden ganar PVs. Adicionalmente, algunas cartas de comando o despliegue pueden listar formas adicionales en las que los jugadores pueden ganar PVs.

Cuando un jugador gana PVs de una de estas formas, debe anotar el número de PVs y mantenerlo junto a las figuras que ha derrotado. Se recomienda usar el dial de amenaza para contar estos PVs, aunque algunos jugadores pueden preferir usar marcadores, dados o en papel.

Si todas las figuras de un jugador son derrotadas, él pierde la partida inmediatamente, sin contar los puntos de victoria.

Pag. 6.

- CREANDO UNA ARMADA.

Para jugar una escaramuza, cada jugador necesita montar una armada consistente de cartas de despliegue y cartas de comando. Las armadas se montan sin conocimiento alguno de la armada del oponente o de la misión de escaramuza que van a jugar.

Esta sección detalla los requisitos y restricciones para montar una armada.

· Eligiendo cartas de despliegue.

Las cartas de despliegue de la armada de un jugador determinan que figuras usará en la escaramuza. Las cartas de despliegue de la armada de un jugador han de obedecer las siguientes restricciones:

- Coste de despliegue: El coste total de despliegue de sus cartas tiene que ser de 40 o menos puntos de despliegue (se muestra en la esquina superior izquierda de cada carta).
- Restricción de afiliación: Todas las cartas de despliegue de una armada deben ser contener el mismo icono de afiliación (se muestra en la esquina superior derecha de cada carta).
- Restricción de nombres: Cada armada está limitada a un número de cartas de despliegue con el mismo nombre tal como sigue:
  - o Un máximo de 1 de cada carta de despliegue Única. Estas cartas se identifican con un punto delante del nombre (por ejemplo, “Darth Vader”).
  - o Un máximo de 2 cartas de cada carta de despliegue élite (rojas).
  - o Un máximo de 4 cartas de cada carta de despliegue normal (grises).
- Cartas de mejora de escaramuza: Algunas cartas de despliegue tienen la característica “Mejora de escaramuza”. Estas cartas proveen de habilidades especiales, pero en contra a las cartas de despliegue normales, no tienen una figura que les corresponda. Estas cuestan puntos de despliegue y suelen tener una habilidad que cambia el juego (por ejemplo, permitiendo a una armada contener cartas de despliegue de varias afiliaciones).

· Eligiendo cartas de comando.

Las cartas de comando de la armada de un jugador determinan los trucos y sorpresas que él puede lanzar a lo largo de la escaramuza (ver “Cartas de comando” en la pag. 5).

El mazo de comando de cada jugador debe seguir las siguientes restricciones:

- Tamaño del mazo: Cada mazo de comando de armada debe contener exactamente 15 cartas.
- Coste de comando: El coste total de las cartas de comando de un jugador debe de ser de 15 puntos o menos (ver diagrama inferior).
- Restricción sobre duplicados: Cada carta de comando tiene un número de iconos de límite de cartas mostrado a la derecha del coste de la carta. El número de iconos representa el número de copias de dicha carta que un jugador puede tener como máximo en su mazo. La mayoría de cartas de comando solo tienen 1 icono, representando que un jugador solo puede tener una copia de esa carta en su mazo de comando.

#### REGLAS DE ESCARAMUZA ADICIONALES.

· Marcando figuras.

Como es posible para un jugador el tener múltiples copias de cartas de despliegue en su armada, es importante que cada figura se pueda identificar para su jugador y grupo.

Los jugadores son libres de utilizar cualquier método de su elección para diferenciar estas figuras, como pintarlas o marcarlas. Los jugadores también pueden utilizar las etiquetas ID incluidas y sus marcadores aplicando las etiquetas iguales a cada figura de un grupo y colocando el marcador correspondientes sobre su carta de despliegue.

No hay restricciones sobre que armadas pueden jugar contra otras. Por ejemplo, ambos jugadores pueden controlar armadas Imperiales en una escaramuza. En esta situación, los jugadores deben marcar las figuras idénticas para ayudar a distinguirlas de las del oponente.

· Construyendo un mazo de misión de escaramuza.

Durante la preparación del juego, el jugador con la iniciativa baraja su mazo de escaramuza y roba una carta para determinar la misión a jugar. El mazo de escaramuza de un jugador consta de una copia de cada carta de misión de escaramuza que posea. Los jugadores no pueden personalizar las cartas de sus mazos de escaramuza.

· Sobrellenando una zona de despliegue.

Si un jugador no puede llenar con todas sus figuras su zona de despliegue, debe llenar tantos espacios como le sea posible. Esto puede requerir que él quite algunas figuras y redespiegue en un orden diferente.

Después de llenar tantos espacios como sea posible, el jugador puede desplegar el resto de figuras en los espacios más cercanos posibles a su zona de despliegue.

· Problemas de memoria.

Algunas cartas de comando tienen habilidades que se aplican hasta un momento determinado, como puede ser, el final de la ronda de juego. Para ayudar a recordar que el efecto de la carta está activo, los jugadores pueden querer poner la carta al lado del componente al que afecten. Por ejemplo, si una carta de comando da a una figura un bono cada vez que defiende en esta ronda, los jugadores pueden querer mantener la carta al lado de la figura o de su carta de despliegue hasta el final de la ronda.

Cuadro. ¿Y ahora qué?

En la parte trasera de esta Guía de escaramuzas se muestra el mapa de escaramuza “Afueras de Mos Eisley” y las reglas para entender los mapas de escaramuza. Después de leer esta página, ya conocerás todo lo necesario para jugar tu primera misión de escaramuza. Si aparece alguna pregunta durante la partida, debes usar la Guía de referencia de reglas.

Una vez que hayas jugado tu primera escaramuza, está listo para crear tu propia armada y probar tus habilidades contra tus oponentes.