

STAR WARS™

ARMADA™

GUÍA DE REFERENCIA

CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA DE REFERENCIA

Este documento es el manual de consulta para todas las dudas que puedan surgir sobre las reglas de *Star Wars: Armada*. A diferencia del cuaderno de *Aprende a jugar*, su finalidad no es enseñar a jugar. Los jugadores deberían leer primero el cuaderno de *Aprende a jugar* en su totalidad y jugar el escenario introductorio, recurriendo a esta *Guía de referencia* según lo vayan necesitando durante el transcurso de las partidas.

Esta guía está organizada en cuatro secciones principales:

GLOSARIO PÁGINA 2

El grueso de esta guía está compuesto por el glosario. Esta sección contiene un listado alfabético de términos de reglas explicados en detalle.

REGLAS OPCIONALES PÁGINA 14

Esta sección contiene reglas opcionales que los jugadores pueden convenir en utilizar, como jugar sin límite de rondas o jugar con más de dos jugadores.

ÍNDICE PÁGINA 15

Esta sección contiene una lista exhaustiva de términos, que incluye algunos que no aparecen en el glosario como encabezados de sección.

CONSULTA RÁPIDA PÁGINA 16

La última página de esta guía resume las fases de la partida en un formato fácil de consultar.

¡NO SIGAS LEYENDO!

Léete el cuaderno de *Aprende a jugar* antes de leer este documento. A medida que vayan surgiendo dudas durante la partida, los jugadores pueden consultar esta *Guía de referencia* para buscar explicaciones más detalladas.

¡LAS REGLAS DE ORO!

Esta *Guía de referencia* es la fuente definitiva de información sobre las reglas de *Star Wars: Armada*. Si alguna explicación de esta *Guía de referencia* contradice el texto del cuaderno de *Aprende a jugar*, siempre tendrá precedencia el contenido de esta guía.

Los efectos de algunos componentes, como los de algunas cartas, a veces contradicen el contenido de esta *Guía de referencia* o el del cuaderno de *Aprende a jugar*. En estos casos, siempre tendrá precedencia el efecto del componente.

Si el efecto de una carta emplea la expresión “no puede”, dicho efecto es absoluto.

GLOSARIO

Este glosario proporciona a los jugadores reglas detalladas para todos los términos y expresiones de juego de *Star Wars: Armada*. Las entradas del glosario están organizadas en orden alfabético por temas. Si un jugador no logra encontrar un tema concreto, puede consultar el índice en la página 15.

ACTIVACIÓN

Véase “Activación de naves” y “Activación de escuadrones”.

ACTIVACIÓN DE ESCUADRONES

Los escuadrones se activan durante la fase de Escuadrones. Los escuadrones también se pueden activar durante la fase de Naves si una nave resuelve una orden ☉.

- Cuando un escuadrón se activa durante la fase de Escuadrones, puede mover o atacar, pero no ambas cosas.
- Cuando un escuadrón es activado por una orden ☉, puede mover y atacar, en el orden que prefiera.
- Tras activar un escuadrón, su indicador de activación se desplaza al lado opuesto para señalar que ese escuadrón ya se ha activado.
- Un escuadrón no se puede activar si el color y el icono que muestra su indicador de activación no coinciden con el de la ficha de iniciativa.

Véase también: Ataque, Enfrentamiento, Órdenes

ACTIVACIÓN DE NAVES

Las naves se activan durante la fase de Naves. Cuando una nave se activa, su propietario lleva a cabo los siguientes pasos:

1. **Revelar selector de Orden:** Revela el primer selector de Orden (el que está más arriba) de la pila de selectores. Luego elige entre colocar ese selector junto a la nave en la zona de juego o gastar ese selector para colocar la correspondiente ficha de Orden junto a la nave en la zona de juego.
2. **Atacar:** Efectúa hasta dos ataques desde secciones de casco distintas de la nave.
3. **Ejecutar maniobra:** Mueve la nave a su velocidad actual.
 - Tras activar una nave, coloca su selector de Orden revelado boca arriba sobre su carta de Nave para señalar que esta nave ya se ha activado.
 - Cada nave sólo se puede activar una vez por ronda.

Véase también: Ataque, Movimiento de naves, Órdenes

AGOTADA

Las cartas y fichas de Defensa se pueden agotar. Las cartas y fichas de Defensa agotadas no se pueden volver a agotar.

- Para agotar una carta de Mejora, se la gira 90 grados, dejándola en posición horizontal.
- Para agotar una ficha de Defensa, se le da la vuelta, mostrando su lado agotado.
- Cuando se prepara una carta o ficha de Defensa, deja de considerarse agotada.

Véase también: Cartas de Mejora, Fase de Estado, Fichas de Defensa, Preparada

ALCANCE DE ATAQUE

El alcance de ataque es el alcance al que un escuadrón o la sección de casco de una nave pueden efectuar un ataque, tal como determina el armamento que se está usando.

- El alcance de ataque máximo de una sección de casco es alcance corto si su batería sólo posee dados negros, alcance medio si dispone al menos de 1 dado azul, o alcance largo si tiene al menos 1 dado rojo.
- El alcance de ataque de los escuadrones es de distancia 1.

Véase también: Alcance y distancia, Medir arco de fuego y alcance

ALCANCE Y DISTANCIA

La regla de alcance tiene dos lados: el lado de alcance y el lado de distancia. El lado de alcance se divide en tres segmentos de alcance: corto, medio y largo. El lado de distancia se divide en cinco segmentos de distancia numerados del “1” al “5”. La parte inferior de la regla de alcance es el extremo de su segmento de alcance corto.

- Al medir con la regla de alcance, se utiliza solamente un único borde de la regla; el ancho y el grosor de la regla de alcance no se tienen en cuenta.
- Las líneas en la regla de alcance que diferencian dos segmentos adyacentes siempre se consideran parte del segmento más cercano a la parte inferior de la regla.
- Los siguientes términos se emplean cuando se habla sobre alcance y distancia:

◇ **“En”:** Si cualquier parte de una sección de casco, peana o ficha está situada dentro de un segmento concreto, ese componente se considera situado en dicho segmento.

◇ **“Más allá”:** Si ninguna parte de una sección de casco, peana o ficha está situada dentro de un segmento concreto o de un segmento más cercano a la parte inferior de la regla de alcance que el segmento especificado, ese componente se considera situado más allá del segmento especificado.

◇ **“Dentro de”:** Si la totalidad de una peana o ficha está situada entre los límites de un segmento concreto, ese componente se considera situado dentro de dicho segmento.

◇ **“Mínimo – máximo”:** Está abreviatura cubre el segmento mínimo, el segmento máximo, y todos los segmentos comprendidos entre ellos, como por ejemplo “distancia 1-4”.

- La regla de alcance tiene 30 centímetros de longitud.

Véase también: Medir arco de fuego y alcance, Movimiento de escuadrones

ALIADO Y ENEMIGO

Todas las naves y escuadrones pertenecientes a una misma flota se consideran aliados entre sí. Todas las naves y escuadrones pertenecientes a una flota adversaria se consideran naves y escuadrones enemigos.

- Una nave o escuadrón se considera aliado respecto a sí mismo y puede ser el blanco de un efecto que especifique un blanco aliado, a menos que se especifique explícitamente que afecta a “otro/a” nave o escuadrón.

Véase también: Cartas de Mejora, Escuadrón, Nave

ARCO DE FUEGO

En cada indicador de Nave hay trazadas cuatro líneas de arco de fuego que delimitan sus cuatro arcos de fuego, uno para cada sección de casco.

- Los arcos de fuego son infinitos; no terminan al final de la regla de alcance.
- Un arco de fuego incluye el grosor de las líneas de arco de fuego que lo delimitan.
- Los escuadrones poseen un arco de fuego de 360 grados.

Véase también: Medir arco de fuego y alcance, Secciones de casco

ATAQUE

Para efectuar un ataque con una nave o con un escuadrón, resuelve los siguientes pasos:

1. **Declarar el blanco:** El atacante declara el defensor y la sección de casco atacante, si la hay. Si el defensor es una nave, el atacante declara la sección de casco atacada. Mide la línea de visión hasta el defensor para confirmar que el ataque es posible y determinar si se considera obstruido.

◊ Si el atacante es una nave, el escuadrón o la sección de casco atacados deben estar situados dentro del arco de fuego y a alcance de ataque de la sección de casco atacante.

◊ Si el atacante es un escuadrón, el escuadrón o la sección de casco atacados deben estar situados a distancia 1.

2. **Tirar dados de ataque:** Coge los dados de ataque necesarios para formar la reserva de ataque y haz una tirada con esos dados. Coge solamente aquellos dados que son adecuados para el alcance del ataque, tal como indican los iconos impresos en la regla de alcance.

◊ Si el defensor es una nave, coge los dados de ataque indicados en la batería de armamento de la sección de casco o escuadrón atacante.

◊ Si el defensor es un escuadrón, coge los dados de ataque indicados en la batería antiescuadrón del atacante.

◊ Si el atacante no puede coger ningún dado adecuado para el alcance del ataque, el ataque se anula.

3. **Resolver los efectos del ataque:** El atacante puede revolver los efectos del ataque tal como se explica a continuación:

◊ **Modificar dados:** El atacante puede resolver cualquiera de sus efectos que modifiquen sus dados. Esto incluye efectos de cartas y la orden ②.

◊ **Gastar iconos de precisión (♠):** El atacante puede gastar uno o más de sus iconos ♠ para elegir esa misma cantidad de fichas de Defensa del defensor. Las fichas elegidas no se pueden gastar durante este ataque.

4. **Gastar fichas de Defensa:** El defensor puede gastar 1 o más de sus fichas de Defensa.

5. **Resolver el daño:** El atacante puede resolver uno de sus efectos críticos. Luego el atacante determina la cantidad total de daño. A continuación la sección de casco o escuadrón atacado sufre ese total de daño, que debe infligirse punto a punto.

◊ Si el atacante o el defensor es un escuadrón, el daño es la suma de todos los iconos ♠.

◊ Si el atacante y el defensor son naves, el daño es la suma de todos los iconos ♠ y ⚔.

◊ Todas las naves poseen el siguiente efecto crítico por defecto: “⚔: Si el defensor recibe por lo menos 1 carta de Daño a consecuencia de este ataque, la primera carta de Daño se le asigna boca arriba”.

6. **Declarar como blanco a un escuadrón adicional:** Si el atacante es una nave y el defensor era un escuadrón, el atacante puede declarar a otro escuadrón enemigo como defensor y repetir los pasos 2 a 6. El nuevo defensor debe estar situado dentro del arco de fuego y a alcance de ataque de la misma sección de casco atacante. Cada escuadrón enemigo puede ser declarado como blanco una sola vez por ataque.

• Una nave puede efectuar dos ataques durante su activación, pero no puede atacar más de una vez por activación desde la misma sección de casco.

• Una nave puede atacar al mismo blanco con diferentes ataques.

• Las naves y los escuadrones no pueden atacar a naves y escuadrones aliados.

Véase también: Alcance de ataque, Alcance y distancia, Arco de fuego, Daño, Efectos críticos, Línea de visión, Medir arco de fuego y alcance, Modificar dados

BATERÍAS

Las baterías del atacante indican el color y el número de dados que se pueden usar durante un ataque. Las baterías antiescuadrón se emplean cuando se ataca a un escuadrón. Las baterías de armamento se emplean cuando se ataca a una nave.

• Cada sección de casco de una nave posee su propia batería de armamento, que se utiliza cuando la nave efectúa un ataque desde esa sección de casco.

• Cada escuadrón posee una única batería de armamento.

• Las naves poseen una única batería antiescuadrón, que se utiliza independientemente de cuál sea la sección de casco que efectúa el ataque.

Véase también: Alcance de ataque, Ataque, Reserva de ataque

CARTAS DE MEJORA

Cuando se está formando una flota, sus naves se pueden equipar con cartas de Mejora añadiendo el coste en puntos de flota de dichas cartas al coste total en puntos de flota. Por cada icono de mejora que tenga en la barra de mejoras, una nave se puede equipar 1 carta de Mejora que tenga ese mismo icono.

• Las cartas de Mejora equipadas se colocan junto a la carta de Nave en la que están equipadas.

• Una nave Rebelde no se puede equipar con cartas de Mejora de la facción Imperial, y una nave Imperial no se puede equipar con cartas de Mejora de la facción Rebelde. Si tiene afiliación, la facción a la que está afiliada la carta está indicada por el icono de la facción impreso a la izquierda de su coste en puntos de flota.

• Una nave no puede tener más de 1 carta de Mejora con el rasgo “Modificación”.

• Una carta de Título solamente se puede equipar en una nave si la carta de Título y la carta de Nave comparten el mismo icono de nave.

• Una carta de Comandante se puede equipar en cualquier nave de la facción adecuada.

• Si la carta de Mejora de una nave se descarta, se le da la vuelta para dejarla boca abajo, pero sigue estando equipada a efectos de cálculo de la puntuación.

- En los efectos de las cartas de Mejora, las frases del texto escritas en segunda persona se refieren a la nave en la que dicha mejora está equipada.
- Una carta de Mejora agotada no se puede volver a agotar.
- Las cartas de Mejora se preparan durante la fase de Estado.

Véase también: Comandantes, Facción, Formación de flotas, Nombres únicos, Puntuación, Títulos, Uso y momento de aplicación de efectos

CARTAS DE OBJETIVO

Los objetivos modifican cada partida de *Star Wars: Armada* añadiendo nuevas condiciones para la batalla.

Como parte de su flota cada jugador debe elegir 3 cartas de Objetivo, 1 de cada categoría. Durante el paso “Elegir el objetivo” de la preparación de la partida, el primer jugador mira las cartas de Objetivo de su adversario y elige 1 de ellas. La carta elegida se convierte en el objetivo para esa partida; las cartas de Objetivo no elegidas y las cartas de Objetivo del primer jugador ya no se utilizan más para esta partida.

- Hay tres categorías de objetivos:
 - ◊ **Asalto:** Los objetivos de asalto suelen identificar a 1 o más naves que valen puntos de flota adicionales si son dañadas o destruidas.
 - ◊ **Defensa:** Los objetivos de defensa modifican la zona de juego para proporcionar una ventaja significativa a uno de los jugadores.
 - ◊ **Navegación:** Los objetivos de navegación recompensan a los jugadores que maniobran de forma agresiva y precisa.
- Cuando una nave es elegida como nave objetivo, esto se indica colocando 1 ficha de Objetivo junto a su carta de Nave.

Véase también: Fichas de Victoria, Formación de flotas, Ganar y perder, Preparación, Puntuación

CATEGORÍA DE TAMAÑO

Cada nave posee una categoría de tamaño: pequeño, medio o grande. Las naves pequeñas usan una peana de 41x71 milímetros, las naves medias usan una peana de 61x102 milímetros y las naves grandes usan una peana de 76x192 milímetros.

- Las siguientes naves son de tamaño pequeño:
 - ◊ Corbeta Corelliana CR90
 - ◊ Fragata Nebulon-B
 - ◊ Destructor Estelar clase *Gladiator*
- Las siguientes naves son de tamaño medio:
 - ◊ Fragata de Asalto Mark II
 - ◊ Destructor Estelar clase *Victoria*

Véase también: Nave

COMANDANTES

Un comandante es un tipo especial de carta de Mejora con el icono  en el dorso de la carta y ningún icono de mejora impreso en la esquina inferior izquierda del anverso de la carta.

- Un comandante se puede equipar en cualquier nave.
- Una flota no puede tener más de un comandante.
- Una nave equipada con un comandante es una nave insignia.

Véase también: Cartas de Mejora, Formación de flotas, Nave insignia

DAÑO

Las naves y los escuadrones pueden sufrir daño infligido por ataques, obstáculos y otros efectos de fuego.

- Cuando un escuadrón sufre daño, sus puntos de Casco se reducen en la cantidad de daño recibida. Para indicarlo, gira su dial de Escuadrón de manera que la guía de la clavija de soporte señale los puntos de Casco restantes del escuadrón.
- Cuando una nave sufre daño, los puntos de daño se le infligen de uno en uno. Por cada punto de daño recibido, reduce en 1 los Escudos de la sección de casco atacada. Si la sección de casco atacada se ha quedado sin Escudos que perder, en vez de eso asigna a la nave 1 carta de Daño boca abajo.
- Cuando una nave tiene asignadas una cantidad de cartas de Daño igual a su valor de Casco, resulta destruida de inmediato.
- Cuando una nave sufre daño sin que se especifique ninguna sección de casco concreta, el propietario de la nave elige qué sección de casco sufre todo ese daño.
- Las cartas de Daño que están boca arriba poseen un efecto que debe resolverse inmediatamente cuando la carta es asignada, o un efecto persistente que se aplica mientras la carta esté boca arriba.
- Las cartas de Daño que están boca arriba permanecen boca arriba a menos que un efecto les dé la vuelta. Cuando están boca arriba, el efecto de las cartas de Daño se aplica a las naves a las que están asignadas.
- Las cartas de Daño se asignan de una en una.
- Si cuando se debe robar o mirar 1 carta de Daño ya no queda ninguna carta en el mazo de Daño, se baraja la pila de descarte para crear un nuevo mazo de Daño.
- Cada carta de Daño posee el rasgo “Nave” o “Tripulación”. Estos rasgos no poseen ningún efecto de juego inherente, pero es posible que algunas cartas hagan referencia a ellos.

Véase también: Ataque, Naves y escuadrones destruidos

DISTANCIA

Véase “Alcance y distancia”.

EFFECTOS CRÍTICOS

Un efecto crítico, que se distingue por el encabezado “:”, puede ser resuelto si hay por lo menos un icono  en la reserva de ataque.

- El atacante sólo puede resolver un efecto crítico por ataque.
- El atacante no gasta un icono de dado para resolver un efecto crítico a menos que el efecto indique lo contrario.
- Los efectos críticos se resuelven al comienzo del paso “Resolver el daño” del ataque.
- El efecto crítico por defecto es “: Si el defensor recibe al menos 1 carta de Daño a consecuencia de este ataque, la primera carta de Daño se le asigna boca arriba”.
- Los escuadrones no pueden resolver o sufrir efectos críticos, a menos que se especifique lo contrario.

Véase también: Ataque, Daño, Iconos de dado, Modificar dados

ENFRENTAMIENTO

Mientras un escuadrón está situado a distancia 1 de 1 o más escuadrones enemigos, se le considera enfrentado con dichos escuadrones enemigos.

- Un escuadrón enfrentado no se puede mover.
- Cuando un escuadrón enfrentado ataca, debe atacar a un escuadrón con el que está enfrentado en vez de a una nave enemiga, si le es posible.
- Un escuadrón no se puede quedar enfrentado con naves o escuadrones aliados.
- Si la línea de visión entre dos escuadrones está obstruida, dichos escuadrones no se consideran enfrentados incluso aunque estén situados a distancia 1 uno del otro, aunque pueden seguir atacándose entre ellos.
- Un escuadrón deja de considerarse enfrentado si el último escuadrón con el que estaba enfrentado resulta destruido.
- Los escuadrones no se consideran enfrentados con otros escuadrones mientras se están moviendo, incluso si parte de la regla de alcance queda a distancia 1 de un escuadrón enemigo. Para determinar si se produce un enfrentamiento sólo se tiene en cuenta las posiciones inicial y final del escuadrón.

Véase también: Movimiento de escuadrones, Obstruido

ESCUADRÓN

Un escuadrón consiste en 1 peana de escuadrón, miniaturas de cazas, 1 dial de Escuadrón, 1 indicador de activación y 1 carta de Escuadrón. El dial, los cazas y la carta de Escuadrón deben corresponder al mismo tipo de escuadrón.

- Todas las copias de un escuadrón que no sea único comparten la misma carta de Escuadrón.
- El coste en puntos de flota de cada escuadrón equivale al coste en puntos de flota impreso en su carta de Escuadrón.
- Si el indicador de activación o las miniaturas de cazas de un escuadrón impiden el movimiento o la colocación de otros componentes, gira el escuadrón de manera que los cazas y el indicador no supongan un impedimento.
- En las cartas de Escuadrón, las frases del texto escritas en segunda persona se refieren al escuadrón que resuelve el efecto.

Véase también: Fase de Escuadrón, Nave, Nombres únicos

ESCUDOS

Cada sección de casco posee su propio medidor de Escudos y valor máximo de Escudos. El número mostrado en cada medidor de Escudos indica los Escudos restantes en la sección de casco a la que pertenece.

- Cada nave comienza la partida con sus medidores de Escudos situados en los valores máximos de Escudos impresos en las diferentes secciones de casco.
- Cuando una nave gasta, pierde o recupera Escudos, se gira el medidor de Escudos para indicar los Escudos que quedan en esa sección de casco.
- Una sección de casco no puede tener más Escudos que su valor máximo de Escudos, y no puede recuperar Escudos si ya está en su valor máximo de Escudos.
- Una sección de casco no puede tener un valor de Escudos inferior a "0", y no puede perder Escudos si ya no le queda ninguno.

Véase también: Daño, Fichas de Defensa, Órdenes, Secciones de casco

FACCIÓN

Existen dos facciones en el juego: la facción Rebelde y la facción Imperial. Una nave o escuadrón se considera afiliado a una facción si su carta de Nave o de Escuadrón tiene impreso el icono de dicha facción. Una carta de Mejora se considera afiliada a una facción si tiene impreso el icono de dicha facción junto a su coste en puntos de flota.

Véase también: Cartas de Mejora, Formación de flotas

FASE DE ESCUADRÓN

Durante esta fase, el primer jugador activa 2 de sus escuadrones. Luego el segundo jugador activa 2 de sus propios escuadrones. Los jugadores se van turnando de esta manera hasta que todos los escuadrones han sido activados.

- Un jugador no elige cuál será el segundo escuadrón que va a activar hasta que ha terminado la activación del primero.
- Si a un jugador sólo le queda 1 escuadrón por activar en el momento en que debe elegir su primer escuadrón por activar, sólo activará a dicho escuadrón.
- Si a un jugador no le queda ningún escuadrón por activar, debe renunciar a su turno durante el resto de la fase.
- Cuando se activa durante esta fase, un escuadrón puede mover o atacar, pero no ambas cosas.

Véase también: Activación de escuadrones, Ataque, Escuadrón, Movimiento de escuadrones

FASE DE ESTADO

Durante esta fase, los jugadores preparan todas sus fichas de Defensa agotadas dándoles la vuelta para que muestren su lado preparado. También preparan todas sus cartas de Mejora agotadas girándolas 90 grados para dejarlas en sentido vertical. Luego, el primer jugador le da la vuelta a la ficha de iniciativa para que muestre su otra cara.

- Al final de esta fase, el primer jugador coloca junto a la zona de juego la ficha de ronda con el número inmediatamente superior, para indicar el número de la siguiente ronda.

Véase también: Cartas de Mejora, Fichas de Defensa, Iniciativa, Ronda

FASE DE MANDO

Durante esta fase, los jugadores eligen en secreto y simultáneamente órdenes en sus selectores de Orden y los asignan boca abajo a sus naves.

- Una nave debe tener asignados tantos selectores de Orden como su valor de Mando. Esto puede requerir que a una nave se le asigne más de 1 selector de Orden, tal como sucede durante la primera ronda de la partida.
- Cuando se asigna 1 selector de Orden a una nave, el selector se coloca debajo de cualesquiera otros selectores de Orden que ya estén asignados a esa nave.

Véase también: Fichas de Orden, Órdenes, Selectores de Orden

FASE DE NAVES

Durante esta fase, el primer jugador activa 1 de sus naves. Luego el segundo jugador activa 1 de sus propias naves. Los jugadores se van turnando de esta manera hasta que todas las naves han sido activadas.

- Los jugadores no pueden activar naves que ya han sido activadas.
- Si a un jugador ya no le queda ninguna nave por activar, debe renunciar a su turno para el resto de esta fase.

Véase también: Activación de naves, Primer jugador, Ronda

FICHAS DE DEFENSA

Durante la preparación de la partida, las naves y los escuadrones únicos reciben las fichas de Defensa indicadas en su carta de Nave o de Escuadrón y las colocan junto a sus respectivas cartas. Las fichas de Defensa pueden ser gastadas por el defensor durante el paso “Gastar fichas de Defensa” de un ataque para producir los efectos descritos a continuación:

- **Redirigir** 🔄: El defensor elige una de sus secciones de casco adyacentes a la sección de casco atacada. Cuando el defensor sufre daños provocados por este ataque, puede asignar cualquier cantidad de ese daño a los Escudos de la sección de casco elegida (sin exceder los Escudos restantes en dicha sección) antes de tener que asignar el daño restante a la sección de casco atacada.
- **Evasión** 🏹: A alcance largo, el defensor anula 1 dado de ataque a su elección. A alcance medio, elige y hace volver a tirar 1 dado de ataque. A alcance corto o a distancia 1, esta ficha no tiene ningún efecto.
- **Reforzar** ⚔️: Cuando se contabiliza la cantidad total de daño durante el paso “Resolver el daño” de un ataque, el total se reduce a la mitad, redondeando hacia arriba.
- **Dispersar** 🎲: El defensor anula todos los dados de ataque.
- Las fichas de Defensa empiezan la partida con su lado preparado boca arriba. Cuando se gasta 1 ficha de Defensa preparada, se le da la vuelta para dejar boca arriba su lado agotado. Cuando se gasta 1 ficha de Defensa agotada, se descarta esa ficha.
- Si la velocidad del defensor es “0”, no puede gastar fichas de Defensa.
- El defensor no puede gastar más de 1 ficha de Defensa del mismo tipo por ataque.
- Durante un ataque no se puede gastar más de una vez la misma ficha de Defensa.
- Las fichas de Defensa se pueden gastar como parte del coste para los efectos de algunas cartas de Mejora. Si se gasta de esta forma, la ficha de Defensa no produce su efecto normal.

Véase también: Ataque, Fase de Estado

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Los jugadores utilizan las fichas de identificación para diferenciar sus naves durante la partida. Cada nave insignia debe tener asignada un par de fichas de identificación de nave insignia de la facción adecuada. Si un jugador posee varias copias de una misma nave, debe asignar fichas de identificación a cada una de ellas. Si las flotas de ambos jugadores pertenecen a la misma facción, cada jugador debe asignar fichas de identificación a cada una de sus naves y escuadrones. Las fichas de identificación se asignan durante el paso “Preparar los componentes” de la preparación de la partida.

- Para asignar 1 ficha de identificación a una nave, se introduce la ficha en la ranura de la peana de la nave y se coloca la ficha grande de identificación de nave con el mismo número o icono encima de la carta de Nave correspondiente.

- Para asignar 1 ficha de identificación a un escuadrón, se introduce la ficha en la ranura de la peana del escuadrón.
- Todas las fichas de identificación de una flota deben mostrar el mismo color y no pueden mostrar el color utilizado por la flota adversaria.

Véase también: Facción, Preparación

FICHAS DE ORDEN

Cuando se revela el selector de Orden de una nave, ese selector se puede gastar para asignar a esa nave la ficha de Orden correspondiente. Las fichas de Orden se pueden gastar en el momento adecuado para resolver el efecto menor de dicha orden.

- Una ficha de Orden se asigna a una nave colocándola junto a la nave, en la zona de juego.
- Si, cuando se le asigna una ficha de Orden, una nave tiene más fichas de Orden que su valor de Mando, debe descartar de inmediato 1 de sus fichas de Orden.
- Si, cuando se le asigna una ficha de Orden, una nave ya tiene 1 copia de esa misma ficha de Orden, debe descartarla de inmediato.
- Una ficha de Orden se puede gastar durante la misma ronda en que se recibe.
- Cuando se gastan, las fichas de Orden se devuelven al Suministro.

Véase también: Órdenes

FICHAS DE VICTORIA

Los jugadores pueden recibir fichas de Victoria, tal como se explica en algunas cartas de Objetivo. Las fichas de Victoria recibidas se colocan junto a las cartas de Nave del jugador que las ha conseguido. Al final de la partida, cada ficha de Victoria incrementa la puntuación del jugador en la cantidad indicada en la carta de Objetivo.

Véase también: Cartas de Objetivo, Puntuación

FORMACIÓN DE FLOTAS

Cada jugador forma una flota eligiendo una serie de cartas de Nave, Escuadrón y Mejora cuyo coste total en puntos de flota no exceda la cifra convenida por los jugadores. El coste en puntos de flota de cada nave, escuadrón y mejora está impreso en la esquina inferior derecha de su carta.

Como parte del proceso de formación de una flota, cada jugador debe elegir 3 cartas de Objetivo, 1 de cada categoría.

- El valor total en puntos de flota en una partida estándar es 300 puntos. Si se está jugando sólo con la Caja básica, el valor total en puntos de flota recomendado es 180 puntos.
- Los jugadores pueden formar flotas de cualquier valor total en puntos de flota siempre que ambos estén de acuerdo en dicho valor total.
- La afiliación de una flota debe ser Rebelde o Imperial. No puede incluir ninguna nave, escuadrón o mejora que esté afiliada con la facción adversaria.
- Una flota debe tener una nave insignia y no puede incluir más de una.
- Una flota no puede gastar en escuadrones más de la tercera parte de sus puntos de flota, redondeando hacia arriba.

Véase también: Cartas de Mejora, Cartas de Objetivo, Comandantes, Facción, Nave insignia

GANAR Y PERDER

La partida termina tras jugar seis rondas. Los jugadores calculan sus puntuaciones y el jugador con la mayor puntuación es el ganador.

- Si ambos jugadores tienen la misma puntuación tras jugar seis rondas, el segundo jugador es el vencedor de la partida.
- Si todas las naves de una flota resultan destruidas, la partida termina de inmediato, independientemente del estado de sus escuadrones. El jugador que aún conserve 1 o más naves en la zona de juego es el vencedor de la partida.
- Si las últimas naves de cada flota resultan destruidas simultáneamente, el jugador con la mayor puntuación es el vencedor de la partida. Si ambos jugadores tienen la misma puntuación, el segundo jugador es el vencedor de la partida.

Véase también: Cartas de Objetivo, Puntuación, Ronda

GIRO

Un valor de Giro indica la cantidad máxima de posiciones que se puede desplazar a partir de la posición central un punto articulado concreto del trazador de rumbo. Un valor de Giro de “-” indica que ese punto articulado debe permanecer enderezado.

- Los valores de giro varían según la nave y la velocidad, tal como se indica en la tabla de velocidades de cada carta de Nave.
- Cuando un valor de Giro de “-” se incrementa en 1, se convierte en un valor de “1”. Cuando un valor de Giro de “1” se incrementa en 1, se convierte en un valor de “2”. Un valor de Giro de “2” no se puede incrementar.

Véase también: Movimiento de Naves, Tabla de velocidades, Trazador de rumbo

ICONOS DE DADOS

Los dados de ataque poseen los siguientes efectos durante un ataque:

- **Impacto ***: Este icono añade 1 de daño a la cantidad total de daño.
- **Impacto crítico ✂**: Si tanto el atacante como el defensor son naves, este icono añade 1 de daño a la cantidad total de daño y puede generar un efecto crítico.
- **Precisión ♠**: El atacante puede gastar este icono para elegir 1 de las fichas de Defensa del defensor. La ficha de Defensa elegida no se puede gastar durante este ataque.
- Una cara en blanco es una cara del dado en la que no aparece ningún icono.
- Cuando a un jugador se le pide que haga una tirada de dados para cualquier propósito que no sea un ataque, los iconos de los dados carecen de ningún efecto de juego inherente.

Véase también: Ataque, Efectos críticos, Fichas de Defensa, Modificar dados

ICONOS DE MEJORA

Cada icono de mejora utiliza el nombre que se indica a continuación:

- | | |
|--|--|
|  Cañones de iones |  Municiones |
|  Comandante |  Oficial |
|  Dotación de armamento |  Personal de apoyo |
|  Equipamiento defensivo |  Título |
|  Equipamiento ofensivo |  Turboláseres |

- El icono de las cartas de Comandante y de Título solamente aparece en el dorso de la carta.

Véase también: Cartas de Mejora, Comandantes, Formación de flotas, Títulos

INICIATIVA

La iniciativa determina qué jugador actúa en primer lugar durante la fase de Naves y la fase de Escuadrones. La iniciativa se asigna a un jugador durante el paso “Determinar la iniciativa” de la preparación de la partida. El jugador que tenga la iniciativa es el primer jugador y recibe la ficha de Iniciativa. Su adversario es el segundo jugador.

- El primer jugador conserva la iniciativa durante toda la partida.

Véase también: Cartas de Objetivo, Preparación, Primer jugador, Segundo jugador

LÍNEA DE VISIÓN

Cuando se resuelve un ataque, los jugadores miden la línea de visión entre las naves y los escuadrones en la zona de juego para comprobar si es posible efectuar el ataque y si se considera obstruido.

- Para determinar la línea de visión, se traza con la regla de alcance una línea entre el escuadrón o la sección de casco atacantes y el escuadrón o la sección de casco atacados.
- Al trazar una línea de visión hacia o desde un escuadrón, la línea se traza usando el punto de la peana del escuadrón que está más cerca del escuadrón o la sección de casco del adversario.
- Al trazar una línea de visión hacia o desde una sección de casco, la línea se traza usando el punto de referencia amarillo impreso en esa sección de casco.
- Si la línea de visión trazada pasa por encima de una sección de casco del defensor que no es la sección de casco atacada, el atacante no tiene una línea de visión y por lo tanto debe elegir a otro blanco.
- Si la línea de visión trazada pasa por encima de una ficha de Obstáculo o por encima de una nave que no es el atacante ni el defensor, el ataque se considera obstruido.
- Los escuadrones no bloquean ni obstruyen la línea de visión.
- Las secciones de casco del atacante no bloquean su propia línea de visión.
- Si los jugadores deben trazar una línea que se extiende más allá de la longitud de la regla de alcance, pueden estimar la línea que se extiende desde el extremo de la regla.

Véase también: Ataque, Medir arco de fuego y alcance, Obstruido

MEDICIÓN PREVIA

- Los jugadores pueden medir en cualquier momento con cualquier lado de la regla de alcance.
- El trazador de rumbo se puede colocar y ajustar sin ninguna restricción durante el paso “Fijar el rumbo” de una maniobra para facilitar el trazado de ese rumbo. Una nave no está obligada a ejecutar una maniobra concreta hasta el momento en que las guías del trazador de rumbo se introducen en la peana de la nave.

Véase también: Alcance y distancia, Trazador de rumbo

MEDIR ARCO DE FUEGO Y ALCANCE

Para medir el arco de fuego de una sección de casco, utiliza la regla de alcance para prolongar las líneas de arco de fuego que hay impresas en el indicador de Nave para delimitar esa sección de casco. Si alguna parte de cualquier componente queda situada dentro de la zona comprendida entre esas dos líneas prolongadas del arco de fuego, dicho componente se considera situado dentro de ese arco de fuego.

Para determinar el alcance de ataque desde una nave, se mide desde el punto más cercano de la sección de casco atacante. Para determinar el alcance de ataque hasta una nave, se mide hasta el punto más cercano de la sección de casco atacada. Para determinar el alcance de ataque hasta o desde un escuadrón, se mide hasta o desde el punto más cercano de la peana del escuadrón.

- Los puntos de referencia no se utilizan cuando se mide el alcance; únicamente se utilizan para determinar la línea de visión.
- Cuando se determina el alcance o distancia entre dos componentes en cualquier circunstancia que no se trate de un ataque, se mide desde el punto más cercano del primer componente hasta el punto más cercano del segundo componente.
- Una nave o un escuadrón siempre está a alcance corto y distancia 1 de sí mismo.
- Al medir el arco de fuego, alcance o distancia, ignora los indicadores de activación del escuadrón y los medidores de Escudos de la nave, así como las partes de plástico de la peana que enmarcan el medidor de Escudos.

Véase también: Arco de fuego, Ataque, Línea de visión

MODIFICAR DADOS

Los dados se pueden modificar de las siguientes formas debido a efectos de juego:

- **Volver a tirar:** Cuando se vuelve a tirar 1 dado, el atacante coge ese dado y hace una nueva tirada con él. El mismo dado puede volver a tirarse varias veces.
- **Añadir:** Cuando se añade 1 dado, se suma a la reserva de ataque 1 dado del color adecuado que aún no se ha utilizado.
- **Cambiar:** Cuando se cambia 1 dado, gíralo para mostrar la cara indicada.
- **Gastar:** Cuando se gasta 1 dado o un icono de dado, retira ese dado de la reserva de ataque.
- **Anular:** Cuando se anula 1 dado o un icono de dado, retíralo de la reserva de ataque.

Véase también: Ataque, Iconos de dados

MOVIMIENTO

Véase “Movimiento de escuadrones” y “Movimiento de naves”.

MOVIMIENTO DE ESCUADRONES

Para mover un escuadrón, su propietario lleva a cabo los siguientes pasos:

1. **Fijar el rumbo:** Coloca la regla de alcance plana sobre la mesa, con el lado de distancia boca arriba. El centro del extremo de distancia 1 de la regla debe estar en contacto con la peana del escuadrón.
 2. **Mover el escuadrón:** Coge el escuadrón y colócalo en cualquier punto situado a lo largo del centro de la regla de alcance que no esté más allá de la línea que señala el final del segmento de distancia que coincide con el valor de Velocidad del escuadrón. La peana del escuadrón no se puede colocar más allá de esa línea. Luego retira la regla de alcance y coloca el escuadrón en su posición final.
- Un escuadrón no se puede colocar en una posición donde cualquier parte de su peana se solape con otro escuadrón o nave.
 - Un escuadrón se puede mover a través de naves, escuadrones y obstáculos sin ningún problema. Sus posiciones inicial y final son lo único que importa.
 - Si la regla de alcance no se puede colocar sobre la zona de juego porque otras naves o escuadrones lo impiden, mantén la regla de alcance por encima de la zona de juego para estimar la posición final del escuadrón.
 - Cuando un escuadrón se mueve, puede elegir quedarse en su posición actual. En ese caso, se seguirá considerando que se ha movido.

Véase también: Activación de escuadrones, Alcance y distancia, Enfrentamiento, Medición previa, Obstáculos, Órdenes

MOVIMIENTO DE NAVES

Para ejecutar una maniobra con una nave, su propietario lleva a cabo los siguientes pasos:

1. **Fijar el rumbo:** En primer lugar, endereza totalmente el trazador de rumbo. Luego desplaza en cualquier sentido los puntos articulados del trazador de rumbo tantas posiciones como desees, hasta el máximo determinado por los valores de giro impresos en la tabla de velocidades de esa nave para su velocidad en ese momento. La nave puede resolver una orden  para modificar su velocidad y/o giro.
 2. **Mover la nave:** Coloca el trazador de rumbo en la zona de juego y luego introduce las guías de su primera sección en las muescas que hay a un lado de la sección frontal de la peana de la nave. Luego aparta la nave de las guías de la primera sección de la regla de alcance y colócala deslizando sus muescas sobre las guías en el punto articulado que coincide con la velocidad de la nave.
- Una nave se puede mover a través de otras naves, escuadrones y obstáculos sin ningún problema.
 - Al colocar la nave en su posición final, se debe dejar en el mismo lado del trazador de rumbo en el que estaba al empezar su maniobra.
 - Una nave no se puede solapar con el trazador de rumbo al ocupar su posición final. En caso de quedar solapada con el trazador de rumbo, la nave se devuelve a su posición inicial, el trazador de rumbo se coloca en el lado opuesto de la nave, y la nave vuelve a realizar su movimiento.

- Si la nave no queda solapada con el trazador de rumbo independientemente del lado de la nave en que se coloque, su propietario podrá elegir en qué lado de la nave colocar el trazador de rumbo.
- Una vez que las guías del trazador de rumbo se insertan en las muescas en la peana de la nave, los puntos articulados del trazador de rumbo no se pueden modificar.
- Durante el paso “Fijar el rumbo”, el trazador de rumbo se puede colocar sobre la zona de juego y ser manipulado sin ninguna restricción.
- Si una nave ejecuta una maniobra con una velocidad de “0”, la nave no se mueve de su posición, pero se sigue considerando que ha ejecutado una maniobra.

Véase también: Activación de naves, Giro, Solapamiento, Trazador de rumbo

NAVE

Una nave consiste en 1 peana de plástico, 1 miniatura de nave, 1 indicador de Nave y 1 carta de Nave. Todos estos componentes deben coincidir con el tipo de la nave, y el nombre impreso en la carta de Nave debe coincidir con el nombre impreso en el indicador de Nave.

- Cada nave posee un icono de nave impreso en la esquina inferior izquierda de su carta de Nave y en la sección de casco frontal de su indicador de Nave. Este icono indica el tipo de nave y se utiliza para determinar con qué cartas de Título se puede equipar dicha nave.
- Algunas miniaturas de nave sobresalen de su peana de plástico. Por esta razón, la miniatura de una nave no afecta a la medición del alcance, arco de fuego, movimiento o solapamiento, ni a cualquier otra mecánica de juego.

Véase también: Escuadrón, Fase de Naves, Títulos

NAVE INSIGNIA

Una nave insignia es una nave equipada con una carta de Comandante. Algunas cartas de Objetivo incluyen reglas especiales para las naves insignia.

- Cualquier nave puede ser una nave insignia, independientemente de los iconos de mejora que aparecen en su barra de mejoras.
- Una flota debe tener 1 nave insignia y no puede incluir más de 1.
- Cada nave insignia debe tener asignada 1 ficha de identificación de nave insignia de la facción adecuada.

Véase también: Cartas de Objetivo, Comandantes, Fichas de identificación

NAVES Y ESCUADRONES DESTRUIDOS

Una nave resulta destruida si su cantidad total de cartas de Daño asignadas iguala o excede su valor de Casco. Un escuadrón resulta destruido cuando sus puntos de Casco se reducen a “0”. Además, si parte de la peana de cualquier nave o escuadrón queda fuera de la zona de juego, resulta destruido.

- Cuando un escuadrón resulta destruido, retíralo de la zona de juego y colócalo junto a su correspondiente carta de Escuadrón.
- Cuando una nave resulta destruida, retírala de la zona de juego y colócala junto a su correspondiente carta de Nave. Descarta sus cartas de Daño dejándolas en la pila de descarte y devuelve al Suministro todas sus fichas y selectores.

- Las naves y escuadrones destruidos ya no están en juego. Todas las cartas de Nave y de Mejora pertenecientes a las naves destruidas quedan inactivas. Todas las cartas de Escuadrón pertenecientes a escuadrones únicos destruidos quedan inactivas. Las cartas de Escuadrón pertenecientes a escuadrones destruidos que no son únicos quedan inactivas cuando el último escuadrón no único de ese tipo es destruido.
- Al determinar si un escuadrón o una nave están fuera de la zona de juego, ignora el indicador de activación del escuadrón y los medidores de Escudos de la nave, así como las partes de plástico de la peana que enmarcan los medidores de Escudos.

Véase también: Daño, Zona de juego

NOMBRES ÚNICOS

El nombre de una carta se considera único si hay un punto (•) impreso a la izquierda del nombre.

- Una flota no puede incluir más de 1 carta con el mismo nombre único, incluso aunque dichas cartas sean de diferentes tipos.

Véase también: Cartas de Mejora, Formación de flotas

OBSTÁCULOS

Cuando una nave o escuadrón se solapa con un obstáculo tras efectuar una maniobra, se debe resolver un efecto que depende del tipo de obstáculo:

- **Campo de asteroides:** La nave recibe 1 carta de Daño boca arriba. Los escuadrones no se ven afectados.
- **Desechos espaciales:** La nave sufre 2 de daño en una sección de casco cualquiera. Los escuadrones no se ven afectados.
- **Estación:** La nave puede descartarse de 1 de sus cartas de Daño asignadas boca arriba o boca abajo. El escuadrón puede recuperar 1 punto de Casco.
- Una nave o escuadrón se solapa con un obstáculo si tras mover cualquier parte de su peana queda encima de la ficha de Obstáculo (exceptuando los indicadores de activación). Las naves y los escuadrones se pueden mover a través de los obstáculos sin ningún problema.
- Si una nave se solapa con más de 1 obstáculo, resuelve los efectos de cada uno de ellos en el orden que se prefiera.
- Los ataques cuya línea de visión se traza por encima de una ficha de Obstáculo se consideran obstruidos.

Véase también: Línea de visión, Obstruido, Preparación, Solapamiento

OBSTRUIDO

Un ataque se considera obstruido si la línea de visión se traza por encima de una ficha de Obstáculo u otra nave que no sea el defensor.

Si un ataque está obstruido por 1 o más naves u obstáculos, el atacante debe elegir y retirar 1 dado de su reserva de ataque antes de tirar los dados durante el paso “Tirar dados de ataque”.

- Los escuadrones no obstruyen ataques.
- Si la línea de visión se traza por encima de un obstáculo, el ataque se considera obstruido incluso si las peanas del atacante y del defensor están en contacto.

Véase también: Ataque, Línea de visión, Obstáculos

ÓRDENES

Una nave puede resolver el efecto de una orden gastando 1 selector de Orden o 1 ficha de Orden con el mismo icono en el momento adecuado. El efecto de la orden depende de qué componente fue gastado:

- **Maniobrar:** Se resuelve durante el paso de movimiento "Fijar el rumbo".
 - ◇ **Selector:** Incrementa o reduce en 1 la velocidad de la nave, y/o incrementa en 1 el valor de Giro de un punto articulado disponible para esta maniobra.
 - ◇ **Ficha:** Incrementa o reduce en 1 la velocidad de la nave.
- **Escuadrón:** Se resuelve tras revelar el selector de Orden de la nave.
 - ◇ **Selector:** Activa tantos escuadrones aliados que estén a un alcance corto-medio de la nave como el valor de Escuadrón de dicha nave. Cada escuadrón activado de este modo puede atacar y mover en cualquier orden. Los escuadrones se eligen y activan de uno en uno.
 - ◇ **Ficha:** Activa 1 escuadrón tal como se explica más arriba.
- **Reparar:** Se resuelve tras revelar el selector de Orden de la nave.
 - ◇ **Selector:** Recibes tantos puntos de ingeniería como el valor de Ingeniería de la nave y puedes gastarlos en los siguientes efectos de reparación.
 - **Transferir escudos:** Gasta 1 punto para transferir 1 de Escudos reduciendo en 1 el medidor de Escudos de una sección de casco de la nave y luego incrementando en 1 el medidor de Escudos de otra sección de casco de la nave (sin exceder su valor máximo de Escudos).
 - **Recuperar escudos:** Gasta 2 puntos para recuperar 1 de Escudos en una sección de casco cualquiera de la nave (sin exceder su valor máximo de Escudos).
 - **Reparar casco:** Gasta 3 puntos para elegir y descartar 1 carta de Daño asignada boca arriba o boca abajo a esta nave.
 - ◇ **Ficha:** Recibes tantos puntos de Ingeniería como la mitad del valor de Ingeniería de la nave, redondeando hacia arriba, que puedes gastar en los efectos de reparación mencionados anteriormente.
 - ◇ Una nave puede resolver efectos de reparación en cualquier orden.
 - ◇ Una nave puede pagar y resolver cada efecto varias veces si dispone de los puntos de ingeniería necesarios para hacerlo.
 - ◇ Cuando una nave resuelve una orden , debe resolver por completo un efecto de reparación antes de pagar y resolver otro. Por ejemplo, si una nave tiene 5 puntos de ingeniería, puede descartar 1 carta Daño "Condensadores averiados" y luego recuperar 1 de Escudos en una sección de casco a la que no le quedan Escudos.
 - ◇ Después de que una nave resuelva una orden , pierde cualquier punto de ingeniería restante. Los puntos de ingeniería no se conservan de ronda en ronda.
- **Fuego concentrado:** Se resuelve durante el paso "Resolver los efectos del ataque" del ataque.
 - ◇ **Selector:** Añade 1 dado de ataque a la reserva de ataque. Dicho dado debe ser de un color que ya esté presente en la reserva de ataque.
 - ◇ **Ficha:** Vuelve a tirar 1 dado de la reserva de ataque.

- Una nave no puede resolver la misma orden más de una vez por ronda.
- Una nave puede gastar 1 selector de Orden y 1 ficha de Orden para combinar sus efectos. Hacerlo cuenta como una única resolución de dicha orden. Por ejemplo, una nave puede incrementar su velocidad dos veces gastando 1 selector de Orden  y 1 ficha de Orden .
- Un jugador puede resolver varias órdenes durante la misma ronda, como por ejemplo gastando 1 ficha de Orden  y 1 ficha de Orden  durante el paso de activación "Revelar selector de Orden", y luego gastando 1 selector de Orden  durante el paso de movimiento "Fijar el rumbo".

Véase también: Ataque, Cartas de Mejora, Escudos, Movimiento de naves, Selectores de Orden, Uso y momento de aplicación de efectos

PALABRAS CLAVE DE ESCUADRÓN

Cada escuadrón posee 1 o más palabras clave, que cuentan con sus correspondientes iconos. Cada palabra clave produce el siguiente efecto para ese escuadrón:

- **Contraofensiva X:** Después de que un escuadrón efectúe un ataque contra ti que no sea una CONTRAOFENSIVA, puedes atacar a ese escuadrón con una batería antiescuadrón compuesta por un número de dados azules igual a X, incluso aunque tu escuadrón haya resultado destruido.
- **Bombardero:** Cuando efectúes un ataque contra una nave, cada uno de tus iconos  añade 1 de daño a la cantidad total de daño y puedes resolver un efecto crítico.
- **Escolta:** Los escuadrones con los que estás enfrentado no pueden atacar a escuadrones sin ESCOLTA a menos que estén efectuando un ataque de Contraofensiva.
- **Pesado:** No impides mover o atacar naves a los escuadrones con los que estés enfrentado.
- **Enjambre:** Cuando efectúes un ataque contra un escuadrón enfrentado con otro escuadrón, puedes volver a tirar 1 dado.
 - ◇ Un ataque de Contraofensiva puede ser modificado por efectos que modifican un ataque normal, como la palabra clave ENJAMBRE.

Véase también: Ataque, Baterías, Enfrentamiento

PREPARACIÓN

Para preparar una partida estándar de *Star Wars: Armada* se deben llevar a cabo los siguientes pasos en el orden presentado.

1. **Definir la zona de juego y la zona inicial:** Despeja una zona de juego de 90x180 centímetros. Luego, define una zona inicial de 90x120 centímetros utilizando la longitud completa de la regla de alcance para colocar los delimitadores de zona inicial a 30 centímetros de los lados cortos de la zona de juego. Los jugadores se sientan uno frente al otro en los lados largos de la zona de juego.
2. **Preparar los componentes:** Cada jugador coloca todas sus naves, escuadrones y cartas frente a sí, junto a la zona de juego. Cada medidor de Escudos y dial de Escuadrón se sitúa en su valor máximo de Escudos y Casco respectivamente. Luego el indicador de activación de cada escuadrón se sitúa mostrando el extremo azul con el icono . Se asignan las fichas de Defensa adecuadas a cada nave y escuadrón único. Deben prepararse suficientes selectores de Orden y selectores de velocidad para cada flota. Se asignan fichas de identificación a las naves y escuadrones según sea necesario.

3. **Determinar la iniciativa:** El jugador cuya flota tenga el menor coste total en puntos de flota elige quién será el primer jugador. El primer jugador coloca la ficha de iniciativa frente a sí con el lado  boca arriba. Si se produce un empate en el coste total en puntos de flota de las fuerzas de los jugadores, se determina al azar (lanzando una moneda al aire o de cualquier otro modo) quién elegirá al primer jugador.

4. **Elegir el objetivo:** El primer jugador mira las 3 cartas de Objetivo de su adversario y elige 1 de ellas para que sea el objetivo de la partida.

5. **Colocar los obstáculos:** Empezando por el segundo jugador, los jugadores se van alternando en elegir y colocar 6 obstáculos en la zona de juego. Los obstáculos se deben colocar dentro de la zona inicial, a más allá de distancia 3 de los límites de la zona de juego y más allá de distancia 1 de cualquier otro obstáculo.

6. **Desplegar las naves:** Empezando por el primer jugador, los jugadores se van alternando en desplegar sus fuerzas dentro de la zona inicial. Un único turno de despliegue consiste en el despliegue de 1 nave o 2 escuadrones.

◊ Las naves se deben colocar dentro de la zona de despliegue del jugador al que pertenecen. Cuando un jugador coloca una nave, su selector de velocidad debe estar fijado en una velocidad que figure en su tabla de velocidades.

◊ Los escuadrones se deben colocar a distancia 1-2 de una nave aliada y pueden colocarse fuera de las zonas de despliegue.

◊ Si a un jugador sólo le queda 1 escuadrón cuando debe colocar 2, no puede desplegarlo hasta después de haber colocado todas sus naves.

◊ Las naves y los escuadrones se pueden colocar encima de los delimitadores de zona inicial siempre que permanezcan en su totalidad dentro de la zona inicial.

7. **Preparar los demás componentes:** Baraja el mazo de Daño y colócalo cerca de la zona de juego, junto con las fichas de Orden, el trazador de rumbo, la regla de alcance y la ficha de ronda con el número "1".

8. **Despejar la zona de juego:** Retira de la zona de juego los delimitadores de zona inicial.

Véase también: Alcance y distancia, Cartas de Objetivo, Fichas de identificación, Iniciativa, Obstáculos, Zona de despliegue, Zona de juego, Zona inicial

PREPARADA

Las cartas y fichas de Defensa se preparan durante la fase de Estado y comienzan la partida preparadas. Una carta preparada se puede agotar como parte del coste de un efecto.

- Cuando una carta de Mejora se prepara, se la gira 90 grados para dejarla en posición vertical.
- Cuando una ficha de Defensa se prepara, se le da la vuelta para que muestre su lado preparado en vez de su lado agotado.
- Cuando una carta o ficha de Defensa se agota, ya no se la considera preparada.

Véase también: Agotada, Cartas de Mejora, Fase de Estado, Fichas de Defensa

PRIMER JUGADOR

El primer jugador es aquel jugador que tenga la iniciativa.

Véase también: Cartas de Objetivo, Iniciativa, Segundo jugador

PUNTO DE REFERENCIA

Véase "Línea de visión".

PUNTUACIÓN

Los jugadores calculan su puntuación al final de la partida. La puntuación de un jugador es igual al coste total en puntos de flota de las naves y escuadrones enemigos destruidos, más el valor en puntos de flota de cualquier ficha de Victoria que el jugador haya conseguido.

- El coste en puntos de flota de una nave destruida incluye el coste de todas las cartas de Mejora equipadas en esa nave.
- Las cartas de Mejora descartadas no se añaden a la puntuación de un jugador a menos que estén equipadas en una nave destruida.
- Cada ficha de Victoria vale la cantidad de puntos de flota indicada en la esquina inferior derecha de la carta de Objetivo utilizada en esa partida.

Véase también: Cartas de Objetivo, Fichas de Victoria, Ganar y perder

RESERVA DE ATAQUE

Durante un ataque, la reserva de ataque se compone de todos los dados que son usados para dicho ataque. Esto incluye los dados acumulados antes de realizar la tirada así como los dados conseguidos después de haber realizado la tirada.

Véase también: Ataque, Modificar dados

RONDA

Una ronda de juego completa consta de cuatro fases que se resuelven en el siguiente orden: fase de Mando, fase de Nave, fase de Escuadrón y fase de Estado.

Las fichas de ronda sirven para indicar en qué ronda se encuentra la partida; el número de ronda es igual al número más alto de las fichas de ronda colocadas junto a la zona de juego. Durante la preparación de la partida, la ficha de ronda con el "1" impreso se coloca al lado de la zona de juego, y en cada fase de Estado se coloca en el mismo lugar la ficha de ronda que tiene impreso el número inmediatamente superior.

La partida termina tras jugar seis rondas.

Véase también: Fase de Estado, Ganar y perder, Preparación

SECCIONES DE CASCO

Una sección de casco es una sección de 1 indicador de Nave delineada por las dos líneas de arco de fuego que la delimitan. Esta sección **no** incluye ninguna parte de la peana de plástico.

- Cada nave posee cuatro secciones de casco: frontal, izquierda, derecha y trasera.
- Los escuadrones no poseen secciones de casco.
- Una sección de casco se considera adyacente a otra sección de casco si ambas secciones comparten una misma línea de arco de fuego.

Véase también: Arco de fuego, Ataque, Escudos

SEGUNDO JUGADOR

El segundo jugador es aquel jugador que no tenga la iniciativa.

Véase también: Cartas de Objetivo, Iniciativa, Preparación, Primer jugador

SELECTORES DE ORDEN

Cuando se activa una nave, su propietario revela el selector de Orden superior de esa nave y lo coloca junto a la nave, en la zona de juego. El selector de Orden revelado se puede gastar inmediatamente para asignar a dicha nave la ficha de Orden correspondiente, o se puede gastar en el momento adecuado para resolver la orden mostrada en el selector.

- Después de que una nave termine su activación, si no ha gastado su selector de Orden, ese selector se descarta.
- Cuando se gastan o se descartan, los selectores de Orden se colocan boca arriba sobre la correspondiente carta de Nave y permanecen allí hasta que se asignan como una nueva orden durante la siguiente fase de Mando.
- Una nave con algún selector de Orden boca arriba sobre su carta de Nave no puede ser activada.
- Un jugador puede mirar en cualquier momento los selectores de Orden colocados boca abajo junto a sus naves. Cuando un jugador mira los selectores de Orden de una de sus naves, debe mantener el orden en el que están apilados.

Véase también: Fase de Mando, Fichas de Orden, Órdenes

SOLAPAMIENTO

Si una nave ejecuta una maniobra cuya posición final la deja solapada con 1 o más escuadrones, aparta esos escuadrones de la posición final de la nave y concluye la maniobra de la nave. A continuación, el jugador que **no** mueve esa nave coloca los escuadrones con los que se solapaba, independientemente de a quién pertenezcan, en cualquier posición alrededor de la nave que ha movido, pero siempre de forma que estén en contacto con ella. El jugador puede colocar estos escuadrones en el orden que prefiera.

Si una nave ejecuta una maniobra cuya posición final la deja solapada con otra nave, no puede terminar su maniobra de la forma normal. En su lugar, la velocidad de la nave se reduce en 1 temporalmente (sin alterar el selector de velocidad) y la nave se mueve a esa nueva velocidad. Este proceso se repite hasta que la nave puede terminar su maniobra, incluso si esa maniobra consiste en permanecer en su posición actual a una velocidad de "0". Luego asigna 1 carta de Daño boca abajo a la nave que ha movido y a la nave más cercana con la que se solapaba.

Si una nave o escuadrón que se está moviendo se solapa con una ficha de Obstáculo, se debe resolver un efecto que depende del tipo concreto de ficha de Obstáculo con el que se ha solapado.

- Si la velocidad de una nave se reduce temporalmente, su velocidad regresa al número indicado en su selector de velocidad inmediatamente después de que termine de ejecutar su maniobra.
- Incluso si la posición de una nave no varía como resultado de estar a una velocidad de "0", sigue habiendo ejecutado una maniobra y debe resolver cualquier efecto producido por solaparse con un obstáculo y/o otra nave.
- Si una nave debe ejecutar una maniobra a una velocidad reducida debido al solapamiento con otra nave, se le permite solaparse con el trazador de rumbo en su posición final.
- Un escuadrón no se puede colocar de manera que fuera a solaparse con otro escuadrón o nave.
- Las naves y los escuadrones se pueden mover a través de otras naves y escuadrones sin ningún problema.

- Si un escuadrón se coloca encima de un obstáculo como resultado de haber sido solapado, no resuelve los efectos del solapamiento.
- Los medidores de Escudos de una nave y las partes de plástico que los enmarcan también cuentan como parte de la peana de la nave en lo que refiere a las reglas de solapamiento, pero los indicadores de activación de un escuadrón se ignoran.

Véase también: Movimiento de escuadrones, Movimiento de naves, Obstáculos

SUMINISTRO

El Suministro consiste en todas las fichas y selectores que no se están usando en ese momento.

Véase también: Fichas de Orden, Naves y escuadrones destruidos

TABLA DE VELOCIDADES

Cada nave posee una tabla de velocidades en su carta de Nave que indica cuántas posiciones se puede desplazar cada punto articulado desde su posición central (enderezada). Cada columna de esta tabla corresponde a una velocidad concreta indicada por un número en la parte inferior de dicha columna. Cada recuadro de una columna representa un punto articulado del trazador de rumbo y el valor de Giro impreso dentro de cada recuadro indica cuántas posiciones se puede desplazar el punto articulado correspondiente en cualquier dirección (izquierda o derecha) cuando la nave se mueve a la velocidad de esa columna.

Véase también: Giro, Movimiento de naves, Velocidad

TÍTULOS

Una carta de Título es una carta de Mejora que posee un icono de nave en su esquina inferior izquierda. Una carta de Título solamente se puede equipar en una nave si dicha nave y carta de Título comparten el mismo icono de nave.

Véase también: Cartas de mejora, Comandantes, Formación de flotas

TRAZADOR DE RUMBO

El trazador de rumbo se utiliza para mover con precisión las naves situadas dentro de la zona de juego.

- Cada punto articulado del trazador de rumbo se corresponde con la velocidad impresa en el disco numerado encajado en el orificio más cercano a ese punto articulado.
- Al mover una nave, los jugadores ignoran las secciones del trazador de rumbo que están más allá del último punto articulado al que la nave va a mover. Dichos puntos articulados pueden ajustarse para facilitar la colocación y uso del trazador de rumbo.
- Si el trazador de rumbo no se puede colocar en la zona de juego porque quedaría solapado con una nave o un escuadrón, el jugador debe mantener el trazador de rumbo por encima de la zona de juego y estimar la posición final de la nave que mueve.

Véase también: Medición previa, Movimiento de naves

USO Y MOMENTO DE APLICACIÓN DE EFECTOS

Cada efecto del juego tiene un momento de aplicación concreto en el que puede ser resuelto. Este momento suele estar especificado por el propio efecto, aunque algunos efectos poseen un momento de resolución más específico, que se explica en esta sección.

- Un efecto que modifica dados de ataque sólo se puede resolver durante el paso “Resolver los efectos del ataque” de un ataque, a menos que se especifique otro momento.
- Los efectos “☠:” son efectos críticos que se pueden resolver al comienzo del paso “Resolver el daño” de un ataque.
- Los efectos con un icono de orden como encabezado, como por ejemplo “Ⓞ:”, sólo se pueden resolver en el momento en que la nave resuelve esa misma orden.
- Un efecto con la palabra “cuando” se produce en el momento en que tiene lugar el suceso especificado, y no puede volver a producirse para un mismo suceso.
- Un efecto con la palabra “mientras” se puede resolver durante el suceso especificado y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- Un efecto con la palabra “antes” se produce inmediatamente antes del suceso especificado y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- Un efecto con la palabra “después” se produce inmediatamente después del suceso especificado y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- Si dos o más de los efectos de un jugador tienen el mismo momento de aplicación, dicho jugador puede resolver esos efectos en el orden que prefiera.
- Si ambos jugadores poseen efectos con el mismo momento de aplicación, el primer jugador resuelve primero todos sus efectos con dicho momento de aplicación.
- Resolver el efecto de una carta de Mejora es opcional a menos que se especifique lo contrario. Todos los demás efectos de cartas son obligatorios a menos que se especifique lo contrario.
- Si algún selector, ficha, dado o cualquier otro componente se gasta como parte del coste del efecto de una carta, dicho componente no produce su efecto normal.
- Las naves y los escuadrones no pueden gastar selectores de Orden, fichas de Orden o fichas de Defensa pertenecientes a otra nave o escuadrón.
- Durante la preparación de la partida, no se puede resolver el efecto de ninguna carta salvo los efectos de la carta de Objetivo.
- Cuando una carta se descarta o se le da la vuelta para dejarla boca abajo, su efecto deja de estar activo en la partida.

Véase también: Cartas de Mejora, Efectos críticos, Modificar dados, Palabras clave de escuadrón

VELOCIDAD

La velocidad de una nave determina lo lejos que se puede mover en cada activación; la velocidad actual de una nave se indica en su selector de velocidad. El valor de Velocidad de un escuadrón indica el segmento de distancia más lejano al que se puede mover.

- La velocidad de una nave se mantiene constante hasta que esa nave resuelve una orden Ⓞ o utiliza un efecto de carta de Mejora para modificar su velocidad.
- El valor de Velocidad mínimo de todas las naves es de “0”.
- El valor de Velocidad máximo de cada nave se indica en su tabla de velocidades. Si una nave no posee ningún valor de Giro en una columna de velocidad concreta, significa que la nave no puede acelerar hasta esa velocidad.

Véase también: Giro, Movimiento de escuadrones, Movimiento de naves, Órdenes, Tabla de velocidades

ZONA DE DESPLIEGUE

La zona de despliegue de un jugador es la parte de la zona inicial situada dentro de distancia 1-3 de su lado de la zona de juego.

Véase también: Zona de juego, Zona inicial

ZONA DE JUEGO

La zona de juego es el espacio común ocupado por naves, escuadrones, fichas de Obstáculo y fichas de Objetivo. El espacio recomendando para la zona de juego es de 90x90 centímetros para la Caja básica y de 90x180 centímetros para una partida de 300 puntos de flota.

- Si cualquier parte de la peana de una nave o escuadrón queda fuera de la zona de juego, dicha nave o escuadrón resulta destruido. Los indicadores de activación y los medidores de Escudos se ignoran al determinar el cumplimiento de estas reglas, al igual que las partes de plástico de las peanas de nave que enmarcan los medidores de Escudos.

Véase también: Formación de flotas, Movimiento de escuadrones, Movimientos de naves, Preparación

ZONA INICIAL

La zona inicial es el espacio de la zona de juego en el que las naves, escuadrones, fichas de Obstáculo y fichas de Objetivo se colocan durante la preparación de la partida.

La zona inicial para una partida de 300 puntos de flota es un área de 90x120 centímetros situada en el centro de la zona de juego. Si se juega con una zona de juego de 90x90 centímetros, la zona inicial consistirá en la totalidad de la zona de juego.

La zona inicial se señala con los delimitadores de zona inicial. Tras completar la preparación de la partida, los delimitadores de zona inicial se retiran de la zona de juego.

Véase también: Preparación, Zona de despliegue, Zona de juego

REGLAS OPCIONALES

Antes de empezar una partida, los jugadores pueden convenir en utilizar una o más de las siguientes reglas adicionales.

RONDAS ILIMITADAS

Los jugadores que quieran librar una lucha a muerte pueden utilizar esta regla. La partida no termina tras la sexta ronda; en su lugar, la partida sólo termina cuando todas las naves de un jugador han sido destruidas. No utilices cartas de Objetivo cuando estés jugando con esta regla, pero coloca los obstáculos de la manera habitual. Además, al final de cada ronda, el jugador que tenga la iniciativa debe cederla a su adversario, entregándole la ficha de iniciativa.

JUEGO EN EQUIPO

Star Wars: Armada está diseñado para dos jugadores, pero pueden participar más. Sólo hay que repartir a los jugadores participantes lo más equitativamente posible entre dos equipos. Cada equipo controla una flota. Cada equipo debe también elegir entre sus miembros a un comandante de equipo.

Cada jugador toma el control exclusivo de una o más de las cartas de Nave y de Escuadrón del equipo al que pertenece,

y se encarga de tomar todas las decisiones para las correspondientes naves y escuadrones. Esto incluye elegir órdenes, efectuar ataques, gastar fichas, etc.

Durante la fase de Mando, cada jugador sólo elige órdenes para las naves que controla. Puede consultar sus decisiones con sus compañeros de equipo, pero debe hacerlo hablando abiertamente en la mesa; no se pueden mostrar los selectores de Orden a ningún otro jugador. Durante la fase de Naves, los jugadores del equipo deben acordar qué nave activar cuando sea su turno de activar naves. Durante la fase de Escuadrones, los jugadores del equipo deben acordar qué escuadrones activar.

Si los miembros de un mismo equipo no logran ponerse de acuerdo sobre una elección, el comandante de equipo toma la decisión final.

Si todas las naves y escuadrones de un jugador resultan destruidas, su equipo continúa la partida y puede ganar destruyendo a todas las naves del equipo adversario o alcanzando la puntuación más alta tras seis rondas de partida.

CRÉDITOS

Diseño del juego: James Kniffen y Christian T. Petersen

Contenido y desarrollo adicional: Michael Gernes con Alex Davy y Lukas Litzsinger

Producción: Michael Gernes

Diseño gráfico: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, Sam Shimota y Evan Simonet con Christopher Beck

Maquetación y diagramas adicionales: Christopher Hosch con Steve Kimball y Edge Studio

Edición: Adam Baker

Revisión de texto: Adam Baker, Alex Davy, Richard A. Edwards, Lukas Litzsinger, Sean O'Leary y Nikki Valens con Kara Centell-Dunk

Traducción: Alfred Moragas

Ilustración de portada: Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Piotr Arendzikowski, Tiziano Baracchi, Matt Bradbury, Emile Denis, Sacha Diener, Allen Douglas, Tony Foti, Zach Graves, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Tony Shasteen, Chris Trevas, Magali Villeneuve, Richard Wright, Ben Zweifel

Dirección artística: Zoë Robinson

Diseño de componentes de plástico: Jason Beaudoin y Bexley Andrajack

Gestión de componentes de plástico: Jason Beaudoin

Gestión de dirección artística: Andy Christensen

Gestión de diseño gráfico: Brian Schomburg

Responsable de producción: Steven Kimball

Coordinador del proyecto: Mark Larson

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Gestión de producción: Eric Knight

Coordinación de producción: John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott, Jason Glawe y Johanna Whiting

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Diseñador ejecutivo: Corey Konieczka

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

¡Un agradecimiento especial a Sam Stewart y a todos los participantes en las pruebas de juego!

Pruebas de juego: Sam Bailey, Max Brooke, Nayt Brookes, Frank Brooks, Christian Busch, Joshua Callaway, Kara Centell-Dunk, Erik Dahlman, Alex Davy, Andrew Fischer, Donal Gordon, Daniel Hars, Colton Hoerner, Daniel Howell, Tim Huckelbery, Steven Kimball, Kalar Komarec, Lukas Litzsinger, James Meier, Zachary Mott, Niklas Norman, Michael Ptak, Christine Pugh, Daniel Ramey, John Shaffer, Niko Simmons, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Brendan Weiskotten, Paul Winchester, Stuart Wilson, Mike Youtz

Permisos de Lucasfilm: Chris Gollaher

© & TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es TM de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Distribuido exclusivamente en España Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



Disney

CONSULTA RÁPIDA

RONDA DE JUEGO

Cada ronda de juego consta de cuatro fases. Durante la fase de Naves y la fase de Escuadrones, los jugadores se van alternando, empezando por el jugador que tenga la iniciativa.

1. FASE DE MANDO

Los jugadores eligen y asignan selectores de Orden (boca abajo) a sus naves de forma simultánea, colocándolos en la parte inferior de las pilas de selectores de Orden. Cada nave debe tener asignados tantos selectores de Orden como su valor de Mando.

2. FASE DE NAVES

Los jugadores se van alternando en activar 1 de sus naves no activadas, siguiendo estos pasos:

1. **Revelar selector de Orden:** Revela el selector de Orden situado en la parte superior de la pila de selectores de Orden. Elige gastar o no ese selector para recibir la correspondiente ficha de Orden.
2. **Atacar:** Efectúa hasta dos ataques desde secciones de casco diferentes.
3. **Ejecutar maniobra:** Mueve la nave a su velocidad actual.

3. FASE DE ESCUADRONES

Los jugadores se van alternando en activar 2 de sus escuadrones no activados, de uno en uno. Si a un jugador sólo le queda 1 escuadrón sin activar, debe activar ese escuadrón. Si a un jugador no le queda ningún escuadrón sin activar, debe pasar en su turno.

Cuando un escuadrón se activa, puede mover o atacar.

4. FASE DE ESTADO

Los jugadores renuevan la zona de juego siguiendo estos pasos:

1. **Preparar fichas de Defensa:** Se le da la vuelta a cada ficha de Defensa agotada para que muestre su lado preparado.
2. **Preparar cartas de Mejora:** Se gira cada carta de Mejora agotada para devolverla a su posición preparada.
3. **Dar la vuelta a la ficha de iniciativa:** Se le da la vuelta a la ficha de iniciativa.
4. **Colocar ficha de Ronda:** La ficha de Ronda con el número inmediatamente superior se coloca junto a la zona de juego.

RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Para efectuar un ataque con un escuadrón o una nave, sigue estos pasos:

1. **Declarar el blanco:** Declara un blanco que esté situado dentro del arco de fuego y a alcance de ataque del escuadrón o la sección de casco atacante. Declara la sección de casco atacante y/o atacada, si la hay.
2. **Tirar los dados de ataque:** Coge y tira los dados de ataque adecuados para el alcance de ataque y las baterías usadas.
3. **Resolver los efectos del ataque:** Gasta iconos  y resuelve los efectos que modifican dados.
4. **Gastar fichas de Defensa:** El defensor puede gastar 1 o más de sus fichas de Defensa.
5. **Resolver el daño:** El atacante puede resolver un efecto crítico. Luego el defensor un daño igual al número de iconos . Si tanto el atacante como el defensor son naves, el número de  se añade a la cantidad de daño total.
6. **Declarar como blanco a un escuadrón adicional:** Si el atacante es una nave y el defensor era un escuadrón, el atacante puede declarar como nuevo defensor a otro escuadrón enemigo que esté situado dentro del arco de disparo y a alcance de ataque de la misma sección de casco atacante. Repite los pasos 2 a 6 contra el nuevo defensor. Cada escuadrón enemigo puede ser declarado como blanco una sola vez por ataque.

