

STAR WARS™

ARMADA™

TOMAR LA ESTACIÓN

En el caos de la Guerra Civil Galáctica, varias flotillas pequeñas se encuentran enfrentadas por un mismo objetivo: deben transportar a sus comandos y técnicos de élite hasta una estación de paso en un extremo del Borde Exterior para recuperar una información vital. El primer equipo que llegue podrá conseguir más información, pero en tanto que cada flotilla actúe con rapidez tienen garantizada al menos una parte. Este escenario de *Star Wars: Armada* está diseñado como un combate de todos contra todos entre 3 ó 4 jugadores. Se han cambiado algunas reglas para adaptarse a este número de jugadores.

FORMACIÓN DE FLOTAS

En este escenario, cada jugador dispone de 150 puntos para su flota y sigue las reglas de formación de flota de la Guía de referencia con las siguientes excepciones:

- La flota no puede tener nave insignia. No se pueden equipar cartas de Comandante.
- No se usan cartas de Objetivo. Este escenario reemplaza a los objetivos.

PREPARACIÓN

En la preparación de este escenario, se siguen los pasos de la Guía de referencia con las siguientes excepciones:

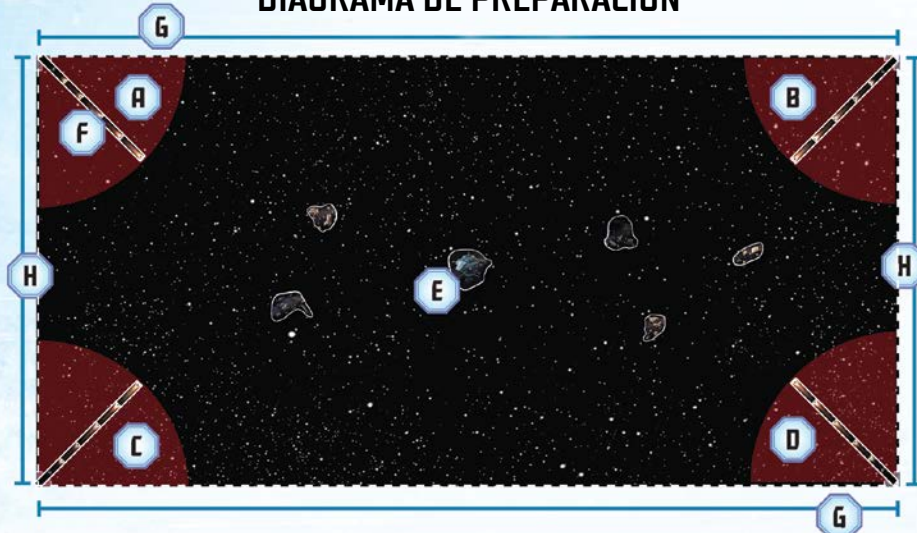
Definir la zona de juego y la zona inicial: La zona inicial es la zona de juego al completo. Cada jugador elige una esquina de la zona inicial.

Preparar los componentes: Cada jugador coloca sus componentes de modo que sea fácil tener acceso a su esquina.

Determinar la iniciativa: La iniciativa va pasando entre los jugadores durante el escenario (ver "Fin de ronda" en la página 2). El jugador con el menor coste total de flota elige quién será el primer jugador en la primera ronda.

El primer jugador recibe la ficha de Iniciativa. Siguiendo el sentido de las agujas del reloj, los demás jugadores son el segundo, tercer y cuarto jugador. Los jugadores usan este orden de iniciativa en las fases de Nave y Escuadrón, y al resolver los conflictos en el orden de resolución de efectos.

DIAGRAMA DE PREPARACIÓN



A. Zona de despliegue del jugador 1

B. Zona de despliegue del jugador 2

C. Zona de despliegue del jugador 3

D. Zona de despliegue del jugador 4

E. Obstáculo de Estación

F. Regla de alcance

G. Delimitador del lado largo de la zona de juego

H. Delimitador del lado corto de la zona de juego

Elegir el objetivo: Se ignora este paso.

Colocar los obstáculos: Los jugadores colocan el obstáculo de Estación en el centro de la zona de juego. Después, comenzando por el primer jugador, los jugadores se turnan para colocar el resto de obstáculos según el orden de iniciativa.

Desplegar las naves: La zona de despliegue de cada jugador está dentro de distancia 5 de su esquina.

Una vez desplegadas todas las flotas, cada jugador debe colocar una ficha de Objetivo en una de sus naves, comenzando por el primer jugador y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

REGLAS ESPECIALES

Si una nave con ficha de Objetivo ataca a otra nave, el atacante puede sumar 1 dado rojo a su reserva de ataque.

Cuando una nave a distancia 1 de la Estación revela su selector de órdenes, puede colocar su ficha de Objetivo en la estación. Si aún no hay otras fichas en la Estación, ese jugador gana 50 puntos de flota para su puntuación final. Si ya hay una ficha en la estación, ese jugador gana 40 puntos. Si ya hay dos o más fichas en la estación, ese jugador gana 30 puntos. Estos puntos se anotan para determinar el vencedor al final de la partida.

Cuando una nave con ficha de Objetivo es destruida, se descarta la ficha de Objetivo.

Cuando la nave de un jugador se solapa con escuadrones, el jugador que coloca los escuadrones es el siguiente al que ha movido la nave, según el orden de iniciativa (el primer jugador coloca los escuadrones del último).

Si todas las naves de un jugador son destruidas, ese jugador es eliminado al final de la ronda actual. Después, cualquier escuadrón de ese jugador que aún siga en la zona de juego se destruye. Si solo queda una de las flotas y el resto de naves han sido destruidas, la partida termina al final de la ronda actual.

FIN DE RONDA

El primer jugador debe pasar la ficha de Iniciativa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Ese jugador se convierte en el primer jugador, y el orden de iniciativa se determina en el sentido de las agujas del reloj a partir de este nuevo primer jugador.

FIN DEL JUEGO

Al final de la partida, la puntuación de cada jugador es igual al coste en puntos de flota de las naves y escuadrones que mantenga en juego, más los puntos obtenidos por colocar su ficha de Objetivo en la Estación. El jugador con la puntuación más alta gana. Si hay empate en la puntuación, el vencedor es el jugador con el último lugar en el orden de iniciativa.

EDGE



© & ™ 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.

Se permiten las fotocopias sólo para uso personal.

