

# LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

Un Nuevo Juego de Aventuras en el Espacio  
Pueden participar 2-4 personas;  
edades de 7 a 14 años

Tu y tus adversarios actúan como comandantes en la Alianza Rebelde. Hoth, el remoto planeta de hielo, ha sido tu base desde que pudiste escapar de las fuerzas superiores del Imperio. ¡Pero, aguarda! El Imperio ha enviado sus exploradores a los confines de la galaxia, y han descubierto tu paradero. Ahora mismo, un Caza Imperial TIE, que comanda el perverso Darth Vader, está invadiendo la atmósfera del Planeta Hoth. Para poder escapar, tu deberás pilotar tu Caza X-Wing en un viaje peligroso por lo desconocido, hasta el Planeta Dantooine. Uno —y sólo uno— de los cazas Rebeldes podrá completar ese viaje. ¿Será el tuyo?

## OBJETO DEL JUEGO

Ser el primer comandante Rebelde en llegar al planeta Dantooine.

## EQUIPO

Tablero • 4 fichas para marcar los Cazas X-Wing  
Rebeldes • 1 ficha de color negro para marcar el Caza Imperial TIE • 4 rompecabezas de Cazas X-Wing • Marcadores giratorios Rebelde e Imperial • Tarjeta "La Fuerza".

## PREPARATIVOS

1. Cada jugador selecciona una ficha para marcar un Caza X-Wing, y la coloca en el planeta Hoth.
2. Cada jugador luego elige el rompecabezas de Caza X-Wing cuyo color combine con el de su ficha, arma las piezas, y coloca el Caza frente a él o ella (pero no en el Tablero).
3. Coloca la ficha de marcar color negro del Caza TIE en el símbolo de Caza TIE en uno de los anillos del Planeta Hoth. Esta ficha representará a Darth Vader.
4. Coloca la tarjeta "La Fuerza" junto al tablero.
5. Escoge el jugador que jugará de primero. El juego luego prosigue por el jugador de la izquierda.

**RESUMEN DEL JUEGO** Al tocarle tu turno, podrás hacer 3 cosas, pero solamente en el orden siguiente:

1. **Haz girar el marcador Rebelde**, y mueve tu ficha el número apropiado de espacios. Para llegar al Planeta Dantooine, un Rebelde se moverá primero a través de los anillos del Planeta Dantooine.
2. **Haz girar el marcador Imperial**, y mueve la ficha de Darth Vader el número apropiado de espacios. Trata de moverla frente a, detrás de, o en el mismo espacio que uno de los adversarios. Al hacerlo, ese adversario estará bajo ataque de los rayos laser.

exterior del marcador girador Rebelde para moverte por el Hiperespacio.

## 2. PARA MOVER A DARTH VADER.

Tan pronto hayas movido tu ficha, deberás hacer girar el marcador Imperial y mover a Darth Vader. Mientras estes en los anillos del Planeta Hoth, muévelo en la dirección de la flecha. Darth Vader puede moverse de un anillo a otro, tal como lo haría un Rebelde, aterrizando en un espacio amarillo con cuenta exacta, y corréndose al próximo anillo. Pero él no tiene que moverse a otro anillo si tu no lo deseas. Trata de mover a Darth Vader a un espacio ocupado por un adversario, o a un espacio directamente frente de o detrás de un adversario. Tan pronto hagas ésto, ese adversario estará bajo ataque de los rayos laser.

**NOTA:** Ten cuidado de no mover a Darth Vader a una posición donde él pueda atacarte. Sin embargo, hay veces en que ésto no puede evitarse, y cuando suceda, tu debes atacar.

Darth Vader no podrá salir de los anillos del Planeta Hoth hasta tanto un jugador por lo menos haya entrado al Hiperespacio; él deberá salir cuando todos los jugadores hayan entrado al Hiperespacio. Una vez en el Hiperespacio, no podrá volver al Planeta Hoth.

**Campos de Asteroides.** A Darth Vader no lo afectan los Campos de Asteroides, de forma que, contrario a un Rebelde, puede moverse por ellos sin restricciones.

**Movimiento a través del Hiperespacio.** Una vez que Darth Vader haya entrado al Hiperespacio, podrás moverlo para adelante o para atrás, pero no en ambas direcciones en un turno. Ejemplo: Si marcas "8", no podrás moverle hacia adelante ó espacios y hacia atrás 2 espacios.

## 3. ATAQUE DE DARTH VADER CON RAYOS LASER.

Tan pronto muevas a Darth Vader a una posición de ataque (frente, detrás o en el mismo espacio que la ficha de alguien), haz girar el marcador Imperial y examina el círculo interior para ver el resultado del ataque.

- (a) El espacio verde indica que no se ha causado ningún daño. Termina tu turno, y el juego continúa.
- (b) Un estallido de laser indica haberse causado daño a una parte del Caza X-Wing del jugador. El o ella separa una pieza del rompecabezas.
- (c) Dos estallidos laser indican daño a dos partes del Caza. El o ella separa 2 piezas del rompecabezas.

**NOTA:** Puedes atacar a más de un jugador a la vez. Ejemplo: Podrás mover a Darth Vader a un espacio ocupado por un Rebelde que este también próximo a un espacio ocupado por otro Rebelde. Identifica y ataca a cada Rebelde a su vez.

**Movimiento de un Caza averiado.** El jugador que tenga un Caza averiado no podrá girar el marcador Rebelde en su próximo turno. En vez de ello, él o ella se moverá en la forma siguiente hasta tanto el Caza haya sido reparado en una Estación de Reparaciones:

- (a) Si le quedan 4 piezas al Caza, él o ella se mueven 4 espacios por turno.
- (b) Si le quedan 3 piezas al Caza, él o ella se mueven 3 espacios por turno.
- (c) Si le quedan 2 piezas al Caza, él o ella se moverá 2 espacios por turno.
- (d) Si le queda 1 espacio al Caza, él o ella se moverá 1 espacio por turno.

Un jugador podrá ser atacado numerosas veces, pero no podrá perder nunca más de 4 piezas de su rompecabezas.

**NOTA:** Un jugador que tenga un Caza averiado continúa girando el marcador Imperial y mover a Darth Vader después de cada turno

**Estaciones de Reparaciones.** Si tu Caza ha sido averiado, deberás aterrizar en una Estación de Reparaciones a fin de reunir todos las piezas que hayan sido separadas del rompe cabezas. No tienes que aterrizar en este espacio por cuenta exacta; puedes dejar de moverte tan pronto llegues a ella.

Mientras estes en una Estación de Reparaciones Darth Vader no podrá atacarte. Una vez concluida la reparación, puedes girar el marcador Rebelde y moverte en la forma normal en tu próximo turno.

**Entrada al Planeta Dantooine y sus anillos.** Una vez llegues al final del Hiperespacio, entrarás en los anillos del Planeta Dantooine. Mientras estes en los anillos, utiliza el círculo interior de números en el marcador Rebelde, y muévete rápidamente al anillo interior.

Darth Vader no podrá entrar a los anillos del Planeta Dantooine hasta que por lo menos un jugador haya entrado en los anillos. Una vez que todos los jugadores hayan entrado a los anillos, él deberá moverse adelante a través del Hiperespacio para entrar a los anillos. Una vez que haya entrado, no podrá volver al Hiperespacio.

**NOTA:** Mientras permanezcas en los anillos del Planeta Dantooine, cerciórate de usar el círculo interior de números y moverte en dirección contraria a como se mueven las agujas del reloj.

**Ganador.** El primer Rebelde que se mueva a través del espacio rojo al Planeta Dantooine, gana el juego. No tienes que aterrizar allí por cuenta exacta, puedes ganar el juego tan pronto llegues allí.



## 2. PARA MOVER A DARTH VADER.

Tan pronto hayas movido tu ficha, deberás hacer girar el marcador Imperial y mover a Darth Vader. Mientras estes en los anillos del Planeta Hoth, muévelo en la dirección de la flecha. Darth Vader puede moverse de un anillo a otro, tal como lo haría un Rebelde, aterrizando en un espacio amarillo con cuenta exacta, y corréndose al próximo anillo. Pero él no tiene que moverse a otro anillo si tu no lo deseas. Trata de mover a Darth Vader a un espacio ocupado por un adversario, o a un espacio directamente frente de o detrás de un adversario. Tan pronto hagas ésto, ese adversario estará bajo ataque de los rayos laser.

**NOTA:** Ten cuidado de no mover a Darth Vader a una posición donde él pueda atacarte. Sin embargo, hay veces en que ésto no puede evitarse, y cuando suceda, tu debes atacar.

Darth Vader no podrá salir de los anillos del Planeta Hoth hasta tanto un jugador por lo menos haya entrado al Hiperespacio; él deberá salir cuando todos los jugadores hayan entrado al Hiperespacio. Una vez en el Hiperespacio, no podrá volver al Planeta Hoth.

**Campos de Asteroides.** A Darth Vader no lo afectan los Campos de Asteroides, de forma que, contrario a un Rebelde, puede moverse por ellos sin restricciones.

**Movimiento a través del Hiperespacio.** Una vez que Darth Vader haya entrado al Hiperespacio, podrás moverlo para adelante o para atrás, pero no en ambas direcciones en un turno. Ejemplo: Si marcas "8", no podrás moverle hacia adelante ó espacios y hacia atrás 2 espacios.

## 3. ATAQUE DE DARTH VADER CON RAYOS LASER.

Tan pronto muevas a Darth Vader a una posición de ataque (frente, detrás o en el mismo espacio que la ficha de alguien), haz girar el marcador Imperial y examina el círculo interior para ver el resultado del ataque.

- (a) El espacio verde indica que no se ha causado ningún daño. Termina tu turno, y el juego continúa.
- (b) Un estallido de laser indica haberse causado daño a una parte del Caza X-Wing del jugador. El o ella separa una pieza del rompecabezas.
- (c) Dos estallidos laser indican daño a dos partes del Caza. El o ella separa 2 piezas del rompecabezas.

**NOTA:** Puedes atacar a más de un jugador a la vez. Ejemplo: Podrás mover a Darth Vader a un espacio ocupado por un Rebelde que este también próximo a un espacio ocupado por otro Rebelde. Identifica y ataca a cada Rebelde a su vez.



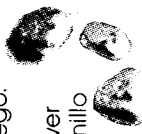
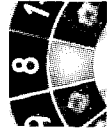
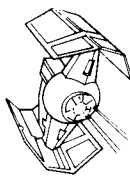
Mientras estes en una Estación de Reparaciones Darth Vader no podrá atacarte. Una vez concluida la reparación, puedes girar el marcador Rebelde y moverte en la forma normal en tu próximo turno.

**Entrada al Planeta Dantooine y sus anillos.** Una vez llegues al final del Hiperespacio, entrarás en los anillos del Planeta Dantooine. Mientras estes en los anillos, utiliza el círculo interior de números en el marcador Rebelde, y muévete rápidamente al anillo interior.

Darth Vader no podrá entrar a los anillos del Planeta Dantooine hasta que por lo menos un jugador haya entrado en los anillos. Una vez que todos los jugadores hayan entrado a los anillos, él deberá moverse adelante a través del Hiperespacio para entrar a los anillos. Una vez que haya entrado, no podrá volver al Hiperespacio.

**NOTA:** Mientras permanezcas en los anillos del Planeta Dantooine, cerciórate de usar el círculo interior de números y moverte en dirección contraria a como se mueven las agujas del reloj.

**Ganador.** El primer Rebelde que se mueva a través del espacio rojo al Planeta Dantooine, gana el juego. No tienes que aterrizar allí por cuenta exacta, puedes ganar el juego tan pronto llegues allí.



3. Si mueves a Darth Vader a una posición de ataque, haz girar el marcador Imperial para determinar cuál es el resultado del ataque.

Cada paso de tu turno se describe en las secciones siguientes:

## 1. MOVIMIENTO DE UN REBELDE.

En tu primer turno, haz girar el marcador Rebelde y refiérete al círculo interior de números. Luego, comenzando con el espacio color rojo, mueve tu ficha —en dirección de la flecha— el número apropiado de espacios.

Ejemplo: Si el marcador al girar marca "5", mueve exactamente 5 espacios. Pero si marcas "1-10", podrás moverte cualquier número que escogas del 1 al 10. Trata de moverte al anillo exterior del Planeta Hoth. Para hacerlo, deberás aterrizar en espacios amarillos con cuenta exacta. Ejemplo: Digamos que en tu primer turno, tiras "1-10". Si te mueves 3 espacios, podrás aterrizar con cuenta exacta en un espacio amarillo.

Al aterrizar en un espacio amarillo, podrás correr tu ficha al próximo anillo y pararte. En tu próximo turno, continuarás moviéndote en dirección contraria a como se mueven las agujas del reloj, hasta que puedas entrar al Hiperespacio. Si no deseas correrle a un espacio amarillo, no tienes que hacerlo. Pero no podrás correrle en ese espacio al comenzar tu próximo turno.

**NOTA:** Dos o más jugadores podrán ocupar el mismo espacio en cualquier momento del juego. Como los espacios del anillo del planeta son pequeños, hay que tener cuidado de no mover accidentalmente otra pieza de juego a un anillo diferente.

## Campos de Asteroides.

Si aterrizas en un espacio con Campo de Asteroide, mueve sólo 1 espacio por cada turno hasta salir fuera del campo. No gires el marcador Rebelde, pero continúa girando el marcador Imperial y mueve a Darth Vader en tu turno.

**La Fuerza esta Contigo.** Si al girar el marcador te sale "La Fuerza esta Contigo", coloca la tarjeta "La Fuerza" arriba de tu rompecabezas de Caza X-Wing y mueve tu ficha el número apropiado de espacios. Esta tarjeta te protege de un ataque de Darth Vader. Pero deberás rendir la tarjeta "La Fuerza" tan pronto como alguien gire "La Fuerza esta Contigo".

**NOTA:** Mientras permanezcas en los anillos del Planeta Hoth, cerciórate de continuar el círculo interior de números del marcador girador Rebelde, moviéndote en dirección contraria a como se mueven las agujas del reloj.

**Entrada al Hiperespacio.** Una vez que llegues al símbolo del Caza TIE de Darth Vader, puedes moverte fuera de los anillos del Planeta Hoth y entrar en el Hiperespacio. Usa el círculo de números