

Expansión Death Star II – Suplemento de Reglas

La Estrella de la Muerte y la Segunda Estrella de la Muerte – Las dos Estrellas de la Muerte vistas en *A New Hope* ('Una Nueva Esperanza') y en *Return of the Jedi* ('El Regreso del Jedi') son completamente diferentes en términos del juego; cada una tiene sus propios Lugares, su propio Superláser y sus propias cartas de acrecentamiento. En consecuencia, dentro del texto de juego, el término "Death Star" (*Estrella de la Muerte*) se refiere solamente a la primera de ellas; y el término "Death Star II" (*Segunda Estrella de la Muerte*) se refiere solamente a la segunda. (Por ejemplo, las cartas 'Put All Sections On Alert' y 'Set Your Course For Alderaan', las cuales hacen referencia a cualquier carta con el nombre "Death Star" en su título, trabajan solamente con la Primera Estrella de la Muerte).

A pesar que tanto la Primera como la Segunda Estrella de la Muerte pueden estar en mesa al mismo tiempo, cada jugador puede poner en juego Localidades que solamente pertenezcan a una de ellas. En otras palabras, una vez que hayas puesto en juego una Localidad de la Primera Estrella de la Muerte, no puedes poner en juego una Localidad de la Segunda Estrella de la Muerte (y viceversa).

Puesta en Juego de las Localidades de la Segunda Estrella de la Muerte – Los Sectores que representan el interior de la Segunda Estrella de la Muerte, están relacionadas a dicho Sistema. La distribución de los Sectores (así como de los Lugares relacionados) de la Segunda Estrella de la Muerte, se muestra en el siguiente diagrama:



Sectores de la Segunda Estrella de la Muerte – Ningún jugador puede poner en juego, combatir o iniciar disminuciones de Fuerza en un Sector de la Segunda Estrella de la Muerte.

Las Naves de Combate (conocidos también como *Cazas*), pueden moverse hacia los Sectores de la Segunda Estrella de la Muerte, pero los Escuadrones y las Naves Capitales no pueden hacerlo (incluidas aquellas que se mueven como Naves de Combate). Dos tipos de movimiento regular están permitidos en los Sectores de la Segunda Estrella de la Muerte (cada movimiento requiere 1 Fuerza):

- Sistema → Sector – Una Nave de Combate puede moverse desde la Segunda Estrella de la Muerte (Sistema) hacia el Pozo de Ventilación (Sector; 'Death Star II: Coolant Shaft'); o viceversa.
- Sector → Sector – Una Nave de Combate puede moverse desde un Sector hacia otro Sector adyacente.

Los Cazas del Lado Oscuro pueden moverse hacia los mencionados Sectores solamente si hay uno o más Cazas del Lado de la Luz ahí. Si por algún motivo, no hubiera Cazas del Lado de la Luz en dichos Sectores durante la Fase de Movimiento del Lado Oscuro, cualquier Caza del Lado Oscuro en dichos Sectores debe regresar hacia la Segunda Estrella de la Muerte (sin costo, un Sector por turno)

Evento Épico 'That Thing's Operational' ('Está en Funcionamiento') – Si el Lado de la Luz "destruye" la Segunda Estrella de la Muerte usando el texto de juego de este Evento Épico, antes que las Localidades (el Sistema y los Sectores) se pierdan, cada Caza pilotado que se encuentre en el Reactor Central de la Segunda Estrella de la Muerte ('Death Star II: Central Core') puede intentar 'escapar', con un *movimiento ilimitado*. Dicho Caza debe moverse *hacia* la Segunda Estrella de la Muerte (moviéndose un Sector a la vez, sin costo; y robando cada *destino de movimiento* requerido, hasta que llegue al Sistema de la Segunda Estrella de la Muerte o se pierda). Los Cazas del Lado de la Luz intentan primero escapar todos a la vez, para que luego los Cazas del Lado Oscuro hagan lo mismo (robando los correspondientes *destino de movimiento* utilizando el texto de juego del Lado de la Luz).



El Emperador Palpatine – El Emperador posee un nuevo ícono de Maestro Jedi Oscuro, el cual *incluye* un ícono de Fuerza del Lado Oscuro. Por tanto, la generación de Fuerza del Lado Oscuro aumenta en 1 en la Localidad donde se encuentre el Emperador. Debido a que el texto de restricción de puesta en juego usa la palabra 'nunca' ('never'), dicha restricción no puede ser pasada por alto (ignorada) por cartas como 'Quarren' y 'Cane Addis'.



Órdenes del Almirante ('Admiral's Orders') — Un nuevo tipo de carta introducido en esta expansión. Estas cartas se ponen en juego sin pagar ningún costo, pero *solamente* durante tu Fase de Poner en Juego y *solamente* si ocupas un Sistema que sea un Campo de Batalla. Solo puede haber una Orden del Almirante en juego a la vez; cuando una nueva es puesta en juego, la anterior (sin importar a qué jugador pertenezca) es puesta en las Cartas Usadas de su propietario. Varias funciones listadas en el texto de juego de la carta se aplican a ambos jugadores, en vez de solamente a ti o a tu oponente; si una sentencia en particular no se aplica específicamente a un solo jugador, entonces se sobreentiende que se aplica a ambos.

Carta 'You Must Confront Vader' ('Debes enfrentar a Vader') — Esta, la sexta y final Prueba Jedi, permite a Luke (o Leia) convertirse finalmente en un Caballero Jedi encarando a Vader y enfrentándose a duelo con él. A diferencia de otras Pruebas Jedi, esta en particular no requiere que su objetivo se encuentre en Dagobah. Nótese que el *robo de destino* necesario cuando se intenta la prueba es parte de un duelo, y por tanto no es un 'destino de entrenamiento' (es decir, no está sujeto a los modificadores del destino de entrenamiento).