

Rebellion en solitario

Juega con la Alianza Rebelde contra un Imperio automático dirigido por el **Protocolo Imperial**: 27 cartas y reglas de decisión fijas.

Qué necesitas: un ejemplar de *Star Wars: Rebellion*, sus reglamentos oficiales (*Aprende a jugar* y *Guía de referencia*) y las 27 cartas que se imprimen al final de este documento.

Cómo está organizado: la Parte I explica qué necesitas. La Parte II explica cómo piensa y actúa el Imperio. La Parte III contiene el registro de partidas y las hojas de cartas.

Variante no oficial creada por fans. No está afiliada, patrocinada ni aprobada por Fantasy Flight Games, Asmodee ni Lucasfilm. *Star Wars* y *Star Wars: Rebellion* son marcas de sus respectivos titulares. Para jugar necesitas un ejemplar original del juego.

Parte I · Antes de empezar

1. Qué necesitas

Esta variante no sustituye al reglamento: usa todas las reglas normales del juego salvo las que cambia este documento. Ten a mano los reglamentos oficiales en castellano, *Aprende a jugar y Guía de referencia*, que Asmodee España publica gratis en su web.

La variante está pensada para el **juego base**. Tú juegas con la Alianza Rebelde con todas sus reglas y cartas; el Imperio usa el

Protocolo Imperial.

Diseño de la variante: Lluís Wenceslau Aparicio (Wens), con la ayuda de Claude (IA). Texto de la variante bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0: puedes compartirlo y adaptarlo sin fines comerciales, citando la autoría.

¡Juega y cuéntame qué tal! Prueba la variante y envíame tu opinión, tus dudas o tus propuestas de mejora en mi página de Facebook: facebook.com/wencesgrafic. Con vuestras partidas iré publicando nuevas versiones.

Parte II · El Imperio automático

2. Cómo funciona

El Imperio no tiene mano de misiones ni decide libremente. Lo dirige el **Protocolo Imperial**:

- **24 cartas de Operación** en 4 mazos por habilidad (7 Espionaje, 6 Operaciones especiales, 5 Diplomacia, 6 Logística). Sustituyen a las misiones imperiales: cada una indica dónde se hace, qué efecto tiene y un plan B.
- **3 cartas de Referencia**: el turno del Imperio, la caza de la base y el combate.
- Una prioridad fija para cada decisión: a quién asignar, qué sistema activar, cuándo atacar, dónde desplegar.

Tú juegas la Alianza con todas las reglas normales. El Imperio usa todas las reglas normales salvo las que cambia esta parte. Las misiones, los Proyectos y las cartas de acción imperiales originales no se usan (salvo en nivel Difícil).

3. Juego limpio

Sabes dónde está tu base, así que el bot solo puede usar **información pública**: sus Sondas, el tablero y las pistas que tú le das al moverte. Para que funcione:

- **Nunca** uses lo que sabes de tu base para desempatar una decisión del Imperio. Los desempates de la búsqueda están fijados (sección 5).
- Cuando una regla te obligue a revelar algo (la base, si está en una región...), dilo con sinceridad.
- Para no condicionarte, puedes elegir la base **al azar**: roba Sondas hasta sacar un sistema que no sea adyacente a unidades imperiales.

En el resto de decisiones del Imperio (a qué unidad dañar, qué táctica usar...) aplica la **regla de oro**: si hay duda, lo que peor te venga a ti.

4. Preparación del modo solitario

1. Prepara la partida con la **preparación de primera partida** (página 16 del reglamento *Aprende a jugar*). Usa las cartas de acción rebeldes con normalidad.
2. Deja en la caja las misiones, Proyectos y cartas de acción imperiales. El Imperio sí usa su mazo de acción para reclutar (sección 9).
3. Separa las Operaciones en sus 4 mazos por habilidad y barájalos.
4. Reserva un espacio junto al tablero como **Registro de Sondas**: ahí irán boca arriba las Sondas que robe el Imperio.
5. Busca dos marcadores sobrantes (por ejemplo, fichas de daño o de sabotaje sin usar) para el **Rastro** y el **Objetivo de caza**.

5. La caza de la base

Candidatos: sistemas donde la base **podría** estar. Excluye los del Registro de Sondas, los marcados como descartados, los que tienen lealtad o unidades terrestres imperiales, los sistemas destruidos y Coruscant.

Rastro: cada vez que muevas unidades hacia o desde el espacio «Base Rebelde», pon el marcador de Rastro en el sistema de origen o destino (quitándolo de donde estuviera). La base está en ese sistema o en uno adyacente.

Sospechosos: sistemas señalados por efectos de Operaciones (por ejemplo, *Droide de interrogatorio*). Marca con monedas o fichas cualquiera.

Objetivo de caza. Al empezar cada fase de Mando (y cuando el actual deje de ser candidato), el Imperio elige un nuevo Objetivo entre los candidatos, en este orden:

1. Un **Sospechoso**, si hay alguno.
2. El Rastro o un sistema adyacente al Rastro.
3. Un candidato de la región con **más candidatos**.

Si empatan, gana el más cercano a una fuerza imperial con naves de transporte; luego, el más cercano a Coruscant; luego, el primero en orden alfabético. **Nunca** apliques la regla de oro aquí.

Base revelada: el Objetivo de caza pasa a ser el sistema de la base y el Imperio entra en modo **Asalto final** (sección 7).

6. Fase de Asignación del Imperio

Cuando termines de asignar tus líderes:

1. **Guardia**: el Imperio deja en su reserva los **2 líderes con más táctica** (suma de espacial y terrestre). Si solo tiene 2 o 3 líderes, deja solo 1.
2. **Agentes**: el resto de líderes se asignan a Operaciones, empezando por el de más iconos de habilidad.
3. Para cada agente, roba sin mirar una Operación del mazo de su **habilidad principal** (la que tenga más iconos; si empata, en este orden: Espionaje → Operaciones especiales → Diplomacia → Logística) y pon el líder encima, boca abajo.
4. Si el agente tiene 2 o más iconos de otra habilidad y el mazo principal está vacío, roba de ese otro mazo.

Cuando un mazo se agota, baraja sus descartes.

7. Fase de Mando del Imperio

En sus turnos, el Imperio sigue un **ciclo**: **Activar → Revelar → Activar → Revelar...** Si no puede hacer lo que toca, hace lo otro. Si no puede hacer ninguna de las dos, **pasa**.

Revelar: revela la Operación más antigua. Elige el sistema según su texto y pon allí a su agente. Si no hay ningún sistema válido, usa su plan B. Si tampoco se puede, el agente vuelve a la reserva y la carta se descarta.

Activar con el líder de la reserva con mayor táctica en el teatro donde va a combatir (terrestre si va a buscar la base). Haz la primera opción posible:

1. **Asalto final:** con la base revelada, activa su sistema y mueve todo lo que pueda llegar desde sistemas adyacentes.
2. **Castigo:** si un grupo rebelde está en un sistema adyacente a fuerzas imperiales que cumplen la **Regla de Ataque**, atácalo (si hay varios, el de más salud rebelde).
3. **Caza:** activa el Objetivo de caza si puede llegar al menos 1 unidad terrestre (con su transporte). Si hay rebeldes allí, necesita cumplir la Regla de Ataque.
4. **Avance:** activa el sistema adyacente que acerque más la fuerza imperial más grande al Objetivo de caza, moviendo naves y todas las tropas que puedan transportar. Si hay un *Superláser operativo* en espera, avanza en su lugar la fuerza de la Estrella de la Muerte.
5. **Guarnición:** activa el sistema imperial con menos tropas terrestres y llévale refuerzos.

Al mover, el Imperio deja siempre **1 unidad terrestre** en cada sistema subyugado (para no perderlo) y respeta el transporte.

Regla de Ataque: el Imperio ataca si la **salud total** de las unidades que mueve es al menos **1,5 veces** la salud total rebelde del sistema (suma de los valores de salud de las hojas de facción). En Asalto final le basta con igualarla.

Oponerse a tus misiones: cuando emprendas una misión, el Imperio envía al líder de su reserva con **más iconos** de esa habilidad, si tiene al menos 1. Si empatan, el que tenga menos táctica. No se opone si al hacerlo se queda sin líderes con táctica y aún no ha pasado.

8. El Imperio en combate

- **Añadir líder:** si no tiene un líder con táctica en el sistema, añade el de la reserva con mayor táctica en el teatro principal del combate.
- **Especiales:** primero juega una táctica con icono Especial si la tiene; si no, roba una táctica.
- **Tácticas:** juega las de daño en cuanto pueda; guarda las de bloqueo para salvar a su unidad de más salud que vaya a ser destruida.
- **Asignar daño:** primero, destruir la unidad de más salud que pueda eliminar del todo; luego, acumular daño en la unidad de más salud. Los Impactos directos, a las naves capitales y a las estructuras.
- **Retirada:** se retira si su salud total en el sistema es menor que la mitad de la rebelde. Nunca se retira en Asalto final ni

con una Estrella de la Muerte.

9. Fase de Recuperación del Imperio

- **Misiones:** no roba. Las Operaciones no reveladas se descartan.
- **Sondas:** roba 2 y ponlas boca arriba en el Registro de Sondas.
- **Reclutar:** roba 2 cartas de acción. Si tiene menos de 3 líderes con táctica, elige el líder con más táctica; si no, el de más Espionaje. Quédate la carta (boca arriba) solo en nivel Normal o superior.
- **Construir:** normal.
- **Desplegar:** 2 unidades por sistema, en los sistemas imperiales más cercanos al Objetivo de caza. Las naves con transporte van primero adonde haya tropas terrestres sin transporte.

Cartas de acción imperiales (Normal y superior): el Imperio usa cada una en el primer momento válido en que tenga efecto. Si es de «Asignación», la usa en lugar de asignar al líder que aparece en la carta, colocándolo en el Objetivo de caza o, si no puede, en el sistema rebelde más cercano.

10. Modo sin dados para el Imperio

Si prefieres que el Imperio no tire dados, usa estos resultados fijos. Tú sigues tirando los tuyos.

- **Combate:** por cada 2 dados negros, 1 Impacto negro; por cada 2 rojos, 1 Impacto rojo (redondeando hacia abajo). Si tira 4 o más dados en total, además roba 1 táctica.
- **Misiones:** sus éxitos son iguales a sus iconos de la habilidad de la misión.
- **Planos de la Estrella de la Muerte** y otras tiradas tuyas: sin cambios.

Este modo es más predecible. Pruébalo y ajusta si el Imperio te parece demasiado fuerte o débil.

11. Dificultad

Nivel	Ajuste
Recluta	El Imperio no usa cartas de acción.
Normal	El Imperio usa las cartas de acción que recluta.
Difícil	Normal + la reputación empieza en la casilla 15.
Lord Sith	Difícil + el Imperio roba 3 Sondas por ronda.

Parte III · Material

Registro de partidas

Partida	Nivel	Ganador	Ronda	Qué ha sido raro o confuso
1				
2				
3				

Cómo imprimir las cartas: imprime las hojas siguientes al 100 % (sin «ajustar a página») y recorta por la línea discontinua. Los mazos se distinguen por el color de la cabecera.

REFERENCIA

El turno del Imperio

ASIGNACIÓN

Guardia: los 2 líderes con más táctica se quedan en la reserva. El resto roba una Operación de su habilidad principal (Esp → OpE → Dip → Log).

MANDO

Ciclo Activar → Revelar. Activar: Asalto final → Castigo → Caza → Avance → Guarnición. Se opone con el líder de más iconos.

RECUPERACIÓN

No roba misiones. 2 Sondas al Registro. Recluta: táctica si tiene <3 líderes con táctica; si no, Espionaje. Despliega cerca del Objetivo de caza.

Protocolo Imperial

REFERENCIA

La caza de la base

CANDIDATOS

Sin Sonda en el Registro, sin descartar, sin lealtad ni tropas terrestres imperiales, no destruidos, no Coruscant.

OBJETIVO DE CAZA

1. Un Sospechoso.
2. El Rastro o un adyacente.
3. La región con más candidatos.

DESEMPATE

Más cerca de naves de transporte imperiales → más cerca de Coruscant → orden alfabético. Nunca la regla de oro.

Protocolo Imperial

REFERENCIA

Combate imperial

Atacar	salud ×1,5
Asalto final	salud ×1
Retirarse	< ½ salud rebelde

Especiales: jugar táctica con Especial; si no, robar. Daño: destruir la unidad de más salud posible; Impactos directos a naves capitales y estructuras. Bloqueos: salvar su unidad de más salud.

SIN DADOS

2 dados negros = 1 Impacto negro; 2 rojos = 1 rojo; 4+ dados: roba 1 táctica. Misión: éxitos = iconos.

Protocolo Imperial

ESPIONAJE

Emprender

Reunir información

DÓNDE

En el sistema rebelde más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Roba 1 Sonda al Registro por cada 4 unidades rebeldes en el espacio «Base Rebelde» (mínimo 1).

PLAN B

Si no hay sistemas rebeldes: resuélvela en el Objetivo de caza y roba 1 Sonda.

Operación imperial · basada en «Gather Intel»

ESPIONAJE

Emprender

Reunir información

DÓNDE

En el sistema rebelde más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Roba 1 Sonda al Registro por cada 4 unidades rebeldes en el espacio «Base Rebelde» (mínimo 1).

PLAN B

Si no hay sistemas rebeldes: resuélvela en el Objetivo de caza y roba 1 Sonda.

Operación imperial · basada en «Gather Intel»

ESPIONAJE

Resolver

Iniciativa de droides sonda

DÓNDE

En el sistema con Destructor Estelar más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Roba 2 Sondas al Registro.

PLAN B

Si no hay Destruyores en el mapa: roba 1 Sonda.

Operación imperial · basada en «Probe Droid Initiative»

ESPIONAJE

Resolver

Iniciativa de droides sonda

DÓNDE

En el sistema con Destructor Estelar más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Roba 2 Sondas al Registro.

PLAN B

Si no hay Destruyores en el mapa: roba 1 Sonda.

Operación imperial · basada en «Probe Droid Initiative»

ESPIONAJE

Emprender

Sonda de largo alcance

DÓNDE

En el Objetivo de caza.

EFFECTO

Dices si la base está en ese sistema (no se revela). Si está, mácalo como Sospechoso. Si no, mácalo como descartado.

Operación imperial · basada en «Long-Range Probe»

ESPIONAJE

Emprender

Sonda de largo alcance

DÓNDE

En el Objetivo de caza.

EFFECTO

Dices si la base está en ese sistema (no se revela). Si está, mácalo como Sospechoso. Si no, mácalo como descartado.

Operación imperial · basada en «Long-Range Probe»

ESPIONAJE

Emprender

Información robada

DÓNDE

En el sistema rebelde más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Roba 1 Sonda al Registro y descarta al azar 1 misión no inicial de tu mano.

PLAN B

Si no hay sistemas rebeldes: se usa como «Reunir información».

Operación imperial · basada en «Stolen Intel»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Capturar agente rebelde

DÓNDE

Contra un líder rebelde que esté en un sistema con unidades imperiales (el de más iconos de habilidad).

EFFECTO

Captura a ese líder.

PLAN B

Si no hay ninguno: se usa como «Cazarlos».

Operación imperial · basada en «Capture Rebel Operative»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Capturar agente rebelde

DÓNDE

Contra un líder rebelde que esté en un sistema con unidades imperiales (el de más iconos de habilidad).

EFFECTO

Captura a ese líder.

PLAN B

Si no hay ninguno: se usa como «Cazarlos».

Operación imperial · basada en «Capture Rebel Operative»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Cobrar recompensa

DÓNDE

Contra el líder rebelde del mapa más cercano a una unidad imperial.

EFFECTO

Captura a ese líder. Muévelo, junto al agente, al sistema más cercano con unidades imperiales.

PLAN B

Si no hay líderes rebeldes en el mapa: se usa como «Cazarlos».

Operación imperial · basada en «Collect Bounty»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Droide de interrogatorio

DÓNDE

Contra un líder capturado. Se cuentan todos los iconos de habilidad.

EFFECTO

Nombras 3 sistemas candidatos; uno debe ser el de tu base. Márcalos como Sospechosos.

PLAN B

Si no hay capturados: se usa como «Capturar agente rebelde».

Operación imperial · basada en «Interrogation Droid»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Quebrar su voluntad

DÓNDE

Contra un líder capturado. Se cuentan todos los iconos de habilidad.

EFFECTO

El Imperio elige la región con más candidatos. Dices si tu base está en ella. Si está, sus candidatos pasan a Sospechosos; si no, se descartan todos.

PLAN B

Si no hay capturados: se usa como «Capturar agente rebelde».

Operación imperial · basada en «Break Their Will»

OPERACIONES ESPECIALES

Emprender

Cazarlos

DÓNDE

En el sistema con más salud rebelde que contenga unidades imperiales. Si no hay, en el sistema con unidades rebeldes más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

Destruye unidades rebeldes por un total de hasta 2 de salud (la de más salud posible).

Operación imperial · basada en «Hunt Them Down»

DIPLOMACIA

Emprender

Gobernar por el miedo

DÓNDE

En un sistema populoso con unidades imperiales y sin lealtad imperial: primero uno rebelde, si no, uno neutral; el más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

El Imperio gana 1 lealtad en ese sistema.

PLAN B

Si no hay ninguno válido: se usa como «Demostración de poder».

Operación imperial · basada en «Rule by Fear»

DIPLOMACIA

Emprender

Gobernar por el miedo

DÓNDE

En un sistema populoso con unidades imperiales y sin lealtad imperial: primero uno rebelde, si no, uno neutral; el más cercano al Objetivo de caza.

EFFECTO

El Imperio gana 1 lealtad en ese sistema.

PLAN B

Si no hay ninguno válido: se usa como «Demostración de poder».

Operación imperial · basada en «Rule by Fear»

DIPLOMACIA

Emprender

Demostración de poder

DÓNDE

En el sistema populoso rebelde más cercano a Coruscant; si no hay, en el neutral más cercano.

EFEECTO

El Imperio gana 2 lealtades en ese sistema.

Operación imperial · basada en «Display of Power»

DIPLOMACIA

Emprender

Propaganda imperial

DÓNDE

En un sistema imperial de la región con más sistemas rebeldes.

EFEECTO

Todos los sistemas rebeldes de esa región pasan a ser neutrales.

PLAN B

Si no hay sistemas rebeldes o no hay sistema imperial en esa región: se usa como «Gobernar por el miedo».

Operación imperial · basada en «Imperial Propaganda»

DIPLOMACIA

Emprender

El miedo los mantendrá a raya

DÓNDE

En un sistema con Estrella de la Muerte, Destructor o Superdestructor, en la región con más sistemas no imperiales.

EFEECTO

El Imperio gana 1 lealtad en 2 sistemas de esa región (primero rebeldes, luego neutrales).

Operación imperial · basada en «Fear Will Keep Them in Line»

LOGÍSTICA

Emprender

Conquista planetaria

DÓNDE

En el Objetivo de caza.

EFEECTO

Mueve allí 1 AT-AT, 1 AT-ST y 2 Soldados de asalto desde cualquier sistema (los más alejados del frente, sin vaciar sistemas subyugados), ignorando transporte y adyacencia. Si hay unidades terrestres rebeldes, combate.

Operación imperial · basada en «Planetary Conquest»

LOGÍSTICA

Emprender

Conquista planetaria

DÓNDE

En el Objetivo de caza.

EFEECTO

Mueve allí 1 AT-AT, 1 AT-ST y 2 Soldados de asalto desde cualquier sistema (los más alejados del frente, sin vaciar sistemas subyugados), ignorando transporte y adyacencia. Si hay unidades terrestres rebeldes, combate.

Operación imperial · basada en «Planetary Conquest»

LOGÍSTICA

Resolver

Resolver retrasos

DÓNDE

En el sistema imperial con más iconos de recurso.

EFEECTO

Coloca unidades en la cola de construcción según los iconos y números de ese sistema.

Operación imperial · basada en «Address Delays»

LOGÍSTICA

Resolver

Redoblar esfuerzos

DÓNDE

En cualquier sistema imperial.

EFEECTO

Baja 1 casilla la unidad de más salud que esté en la casilla 2 o 3 de la cola de construcción.

PLAN B

Si la cola está vacía en esas casillas: se usa como «Resolver retrasos».

Operación imperial · basada en «Double Our Efforts»

LOGÍSTICA

Resolver

Construir Superdestructor

DÓNDE

En un sistema imperial con icono de recurso azul.

EFEECTO

Coloca 1 Superdestructor Estelar en la casilla 3 de la cola de construcción.

PLAN B

Si no quedan Superdestructores: se usa como «Resolver retrasos».

Operación imperial · basada en «Construct Super Star Destroyer»

LOGÍSTICA

Resolver

Superláser operativo

DÓNDE

En un sistema con Estrella de la Muerte que sea el Objetivo de caza, el de la base revelada o un sistema rebelde con unidades rebeldes.

EFEECTO

Destruye el sistema. Si es el de tu base, el Imperio gana. Después gana 1 lealtad en otro sistema populoso de esa región.

PLAN B

Si no hay objetivo válido: deja la carta boca arriba «en espera». El Imperio la revelará en cuanto una Estrella de la Muerte esté en un sistema válido, y mientras tanto su Avance mueve la fuerza de la Estrella de la Muerte.

Operación imperial · basada en «Superlaser Online»