



10+



2-4



45 Min.

STAR WARS DARK SIDE RISING

EL DESTINO DE LA GALAXIA ESTÁ EN TUS MANOS

REGLAMENTO

DARK SIDE RISING

REGLAMENTO

Vídeo Cómo Jugar disponible en: <http://TheOp.games/DarkSideRisingHTP>

INTRODUCCIÓN / OBJETIVO DEL JUEGO:

Dark Side Rising es un juego cooperativo de cartas y dados de 2-4 jugadores donde debemos tomar el mando de las fuerzas Rebeldes en una intensa batalla contra el Imperio Galáctico. Impulsado por el Lado Oscuro, el malvado Imperio está construyendo la primera Estrella de la Muerte con la que planean controlar despiadadamente la galaxia. Los jugadores reclutarán miembros de La Alianza Rebelde para sus equipos y trabajarán juntos para luchar contra el Imperio, destruir naves enemigas y enfrentarse con el mismísimo Darth Vader.

El nivel de dificultad se puede ajustar para que los jugadores se familiaricen con el juego, definiendo así, el grado de desafío deseado. Para más información sobre el nivel de dificultad y las variantes de juego, ver FINAL DE PARTIDA en la página 9 y VARIANTES DE DIFÍCULTAD DE JUEGO en la página 12. *Que la fuerza te acompañe.*

CONTENIDO:

Introducción	2
Componentes.....	3
Preparación.....	4-5
Cómo Jugar	6-9
Final de Partida	9
Reglas Adicionales	10-11
Leyenda / Variantes de Juego.....	12



COMPONENTES:

- 1 Dado de Darth Vader
- 1 Dado de La Estrella de la Muerte
- 15 Dados de La Rebelión
- 1 Figura Central de Darth Vader
- 1 Loseta de Zona de Despliegue
- 4 Fichas de Despliegue de Equipo
- 30 Fichas de La Alianza
- 30 Contadores de Activación de La Estrella de la Muerte
- 60 Contadores de Daño
- 1 Loseta Central de La Estrella de la Muerte
- 6 Losetas de Componentes de La Estrella de la Muerte
- 4 Cartas de Base de Equipo / Resumen
- 51 Cartas de Unidades (Rebeldes e Imperiales)
- 1 Reglamento



Cartas de Unidades: cuatro tipos diferentes de Rebeldes y un ejemplo de un Imperial



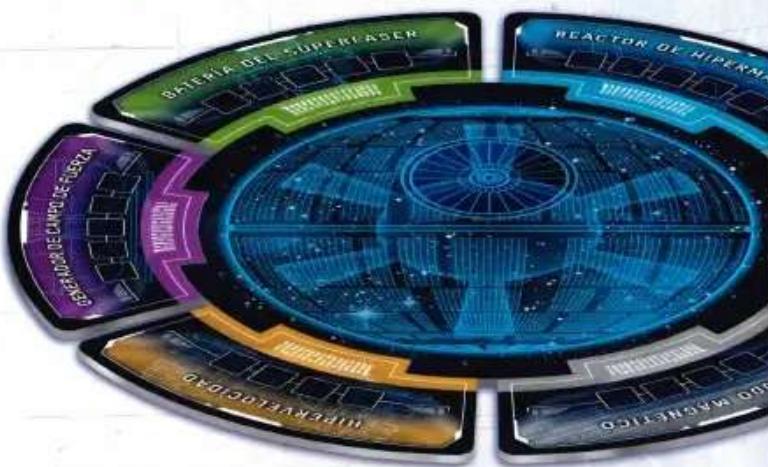
Carta Base de Equipo: indica los dados iniciales, el Líder del Equipo (Rebelde Inicial) y la habilidad de ese equipo. ¡Hay un resumen de turno en su reverso!



PREPARACIÓN:

- (A) Coloca la Loseta Central de La Estrella de la Muerte con las seis Losetas de Componentes de La Estrella de la Muerte encajadas en ella (con la cara que muestra el efecto boca abajo). Coloca los contadores de activación de La Estrella de la Muerte junto a ella.
- (B) Cada jugador elige un equipo (o se asigna al azar), y toma su Carta de Base de Equipo con su Ficha de Despliegue de Equipo correspondiente. La carta indica la reserva de dados inicial y el Rebelde Inicial (Líder de Equipo) de ese jugador, que se coge del mazo de Cartas de Unidades.
- (C) Baraja las otras Cartas de Unidades (todos Los Rebeldes restantes y los once Imperiales) en un mazo y colócalo junto a la Zona de Despliegue.
- (D) Coloca todos los dados, los Contadores de Daño y las Fichas de La Alianza (boca abajo) al alcance de todos los jugadores.
Nota: los dados se comparten entre todos los jugadores.
- (E) Coloca la Zona de Despliegue al alcance de todos los jugadores con Darth Vader en el centro mirando a un sector aleatorio.
- (F) Reparte las primeras nueve Cartas de Unidades boca arriba (tres cartas para cada sector) y colócalas alrededor de la Zona de Despliegue.

A Loseta Central de La Estrella de la Muerte con los Componentes de La Estrella de la Muerte encajados dejando boca abajo las caras de efecto al inicio de la partida



Contadores de Activación de La Estrella de la Muerte

B



Carta de Base de Equipo, con su correspondiente Ficha de Despliegue y Líder de Equipo (Carta de Rebelde Inicial) del Mazo de Unidades

C



Mazo de Cartas de Unidades



D

Dados de La Rebelión, usados por los jugadores para reclutar Rebeldes y/o derrotar Imperiales



Dados del Lado Oscuro: Darth Vader y La Estrella de la Muerte
Usados para determinar las acciones de Darth Vader y el progreso hacia la activación total de La Estrella de la Muerte



Fichas de La Alianza



Contadores de Daño

E Darth Vader se coloca en el centro de la Zona de Despliegue (mirando a un sector aleatorio)



F

Zona de Despliegue: con tres Cartas de Unidad por sector



CÓMO JUGAR:

El jugador que ha visto más recientemente una película de *Star Wars* es el jugador inicial, y el juego continúa en sentido horario.

RESUMEN DE ORDEN DE TURNO: Este resumen también aparece en el reverso de cada Carta de Base de Equipo como ayuda.

1. Coloca la Ficha de Despliegue de tu equipo.
2. Lanza y resuelve Los Dados del Lado Oscuro.
3. Lanza y asigna los Dados de La Rebelión.
4. Resuelve los Dados de La Rebelión y finaliza el turno.

ORDEN DE TURNO EN DETALLE

1. COLOCA LA FICHA DE DESPLIEGUE DE EQUIPO:

El jugador activo elige dónde desplegar su equipo colocando su Ficha de Despliegue de equipo en uno de los tres sectores de la Zona de despliegue. Durante su turno, los jugadores **solo pueden interactuar con** las tres Cartas de Unidad boca arriba de este sector **y con** Los Rebeldes de su equipo (que también están presentes en el sector elegido), a menos que una habilidad indique lo contrario.



Ejemplo:

El jugador activo (Ben), ha elegido la base de equipo de Tatooine con Luke Skywalker como Rebelde Inicial (Líder de Equipo).

Ben decide desplegar su equipo en Eadu, colocando su Ficha de Despliegue en ese sector. Darth Vader también se encuentra actualmente en ese sector, al igual que Baze Malbus, Sabine Wren y un Soldado de Asalto.

2. LANZA Y RESUELVE LOS DADOS DEL LADO OSCURO (LA ESTRELLA DE LA MUERTE Y DARTH VADER):

Primero lanza el dado de La Estrella de la Muerte que representa el progreso del Imperio hacia la activación total de La Estrella de la Muerte. Esto se indica añadiendo un contador de activación en la loseta de Componente de La Estrella de la Muerte que coincida con el color de la tirada del dado.

Si se completa el marcador de un Componente de La Estrella de la Muerte (espacios para los Contadores de Activación), no puede recibir más contadores.

Si continúa completo al final del turno, se dará la vuelta a la Loseta de Componente y entrará en funcionamiento.

Si el dado de La Estrella de la Muerte muestra el color de un Componente que ya está en funcionamiento, se activa el efecto descrito en ese Componente. Ver **LA ESTRELLA DE LA MUERTE** en página 11 para más información.

Después, tira el dado de Darth Vader que indica sus acciones y movimientos por los sectores.

Dos caras del dado rotan a Darth Vader al sector de su izquierda y dos al de su derecha.

Las otras dos caras, una con el Casco de Darth Vader y otra con La Estrella de la Muerte, lo mantienen en su sector actual, pero tienen efectos adicionales.



Después del despliegue, Ben lanza Los Dados del Lado Oscuro, obtiene el símbolo azul de La Estrella de la Muerte y una rotación en sentido horario (R).

Resuelve Los Dados del Lado Oscuro:

- Añade un Contador de Operaciones al Componente azul de La Estrella de la Muerte.
- Darth Vader rota hacia el sector adyacente en sentido horario (R indica derecha).
- Ahora, Darth Vader ataca a todos Los Rebeldes presentes en ese sector, y añade un Contador de Daño a cada uno.
- Darth Vader activa las Habilidades de Los Imperiales que estén en su sector, el AT-AT, causa un daño a todos Los Rebeldes del equipo de Ben.

Darth Vader atacará a Los Rebeldes en su sector actual, añadiendo un Contador de Daño a cada uno de ellos (ver **DAÑO** en la página 10). Esto incluye a Los Rebeldes del equipo del jugador activo si están (como indica su Ficha de Despliegue) en el sector donde se encuentra Darth Vader.

Los Imperiales en el sector de Darth Vader tendrán activadas sus habilidades (ver **IMPERIALES** en la página 11). Esto suele producir mayor daño a Los Rebeldes, hace que Los Imperiales se curen o tienen otras habilidades que ayudarán a avanzar al Imperio para alcanzar la dominación total.

Si tras lanzar el dado se obtiene el símbolo de La Estrella de la Muerte, vuelve a tirar el dado de La Estrella de la Muerte y coloca un contador de activación sobre el Componente que coincide en color con el símbolo del dado.

Si tras lanzar el dado se obtiene el símbolo del Casco de Darth Vader, Darth Vader también activa las habilidades de TODOS Los Imperiales que NO estén en su sector actual. En este caso, después de resolver las Habilidades Imperiales en el sector actual de Darth Vader, procede en sentido horario a resolver las Habilidades Imperiales de los otros sectores.

Ver página 12 para más información sobre el Dado de Darth Vader y sus acciones.



CONTINUACIÓN DEL TURNO:

3. LANZA Y ASIGNA LOS DADOS DE LA REBELIÓN:

Después de resolver Los Dados del Lado Oscuro, el jugador activo **lanza su reserva de Dados de La Rebelión**: los cuatro dados indicados en su Carta de Base de Equipo (Fig. A), y cualquier dado adicional de las habilidades Rebeldes y/o Fichas de La Alianza.

Los Dados de La Rebelión son de cuatro colores diferentes, cada color tiene una combinación distinta de símbolos que representan los rasgos de Los Rebeldes: TÁCTICA, INTELIGENCIA, APOYO y LIDERAZGO (Fig. B). Cada color es fuerte en un rasgo concreto, incluye un símbolo doble (2) de ese rasgo que cuenta como 2 de ese símbolo. Ver página 12 para más información sobre los Dados de La Rebelión.

El jugador activo revisa su tirada inicial de dados y **asigna al menos un dado** (pero puede asignar más) para que coincida:

- Con los símbolos de las Unidades en su sector, ya sea para reclutar a un Rebelde o atacar a un Imperial.
- Con una habilidad de una Unidad Rebelde que ya esté en su equipo.

Si un jugador no puede o no quiere asignar ningún dado de la tirada, debe seleccionar y perder (durante ese turno) un dado de su reserva de dados que aún no haya sido asignado.

Después, el jugador lanza los dados restantes de su reserva, intentando combinar más símbolos. Por lo general, querrá que sean de la misma carta a la que asignó dados en su primer lanzamiento, pero pueden elegir otra de su sector o de su equipo.

Después de resolver Los Dados del Lado Oscuro, Ben actúa e intenta reclutar a un Rebelde de su sector (Baze Malbus o Sabine Wren) y/o dañar a un Imperial (Soldado de Asalto). Lanza su reserva de Dados de La Rebelión con cuatro dados de táctica (rojos), como indica su Carta de Base de Equipo (Fig. A superior).

(A) Tras su primer lanzamiento obtiene: TÁCTICA, TÁCTICA, APOYO, INTELIGENCIA. Ahora, asigna uno o más dados a las cartas de su sector, y decide asignar los dos resultados con símbolo TÁCTICA a Sabine, con la esperanza de obtener un símbolo de TÁCTICA más para reclutarla con éxito. Podría haberlos asignado al Soldado de Asalto para atacarlo, pero quiere intentar añadir un nuevo Rebelde a su equipo este turno.

(B) Despues de asignar los dos dados, vuelve a tirar los dos restantes, obteniendo un símbolo de INTELIGENCIA y uno de APOYO. No obtuvo la TÁCTICA que necesitaba por lo que asigna el APOYO al Soldado de Asalto para no perder un dado.

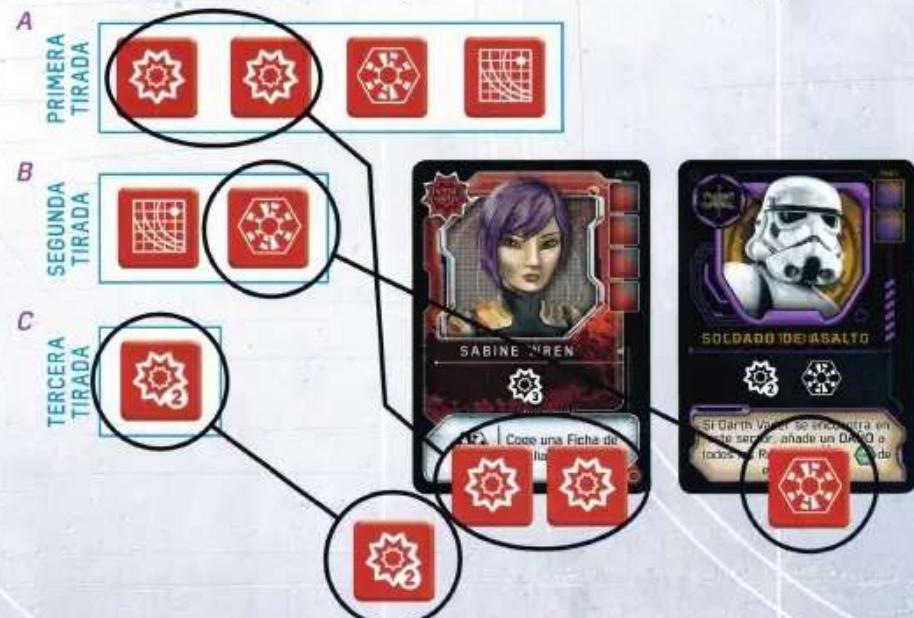
(C) Luego vuelve a tirar el último dado no asignado y obtiene TÁCTICA 2. Podría asignarlo al Soldado de Asalto para atacarlo, pero en lugar de eso, lo asigna a Sabine Wren, la recluta con éxito y coge su carta añadiéndola a su equipo (eliminando cualquier Contador de Daños que tuviera).



FIG. A



FIG. B



4. RESUELVE LOS DADOS DE REBELIÓN Y TERMINA EL TURNO: Cuando un jugador ha asignado o perdido todos sus dados (o ya no se pueden asignar dados para completar al menos una carta disponible), se resuelven los Dados de La Rebelión.

Cuando se asignan dados de manera que coincidan con todos los símbolos de una Unidad, al final del turno, esa Unidad es reclutada (en el caso de Los Rebeldes) o es dañada (en el caso de Los Imperiales).

Los dados asignados a las habilidades *de las Unidades del equipo de un jugador*, permiten activar estas habilidades de inmediato. Por ejemplo, si un jugador asigna un dado para activar una habilidad Rebelde de su equipo que le permite eliminar un Contador de Activación de La Estrella de la Muerte, puede eliminarlo inmediatamente de un Componente de La Estrella de la Muerte a su elección.

Para terminar el turno, cualquier Rebelde reclutado con éxito en el turno (dados asignados para que coincidan con TODOS sus símbolos) se añade al equipo de ese jugador *eliminando antes todos sus Contadores de Daño*. A Los Imperiales atacados con éxito (dados asignados para que coincidan con TODOS sus símbolos) se les añade un Contador de Daño, Y el jugador activo gana una Ficha de La Alianza por cada Contador de Daño añadido a un Imperial. *Nota: solo se puede asignar dados para causar daño a un mismo Imperial una vez por turno, pero algunas habilidad Rebeldes permiten causarle daño extra. Todos los dados se devuelven a la reserva de dados.*

Todos Los Rebeldes e Imperiales con el Marcador de Daño completo al final del turno, se colocan en un área de descarte (*ver DAÑO en la página 10 para más información*). Todas las Unidades reclutadas y/o derrotadas (en los sectores de la Zona de Despliegue) se reemplazan con la(s) primera(s) carta(s) del Mazo de Unidades. Todos los Componentes de La Estrella de la Muerte que tengan sus marcadores llenos de Contadores de Activación se voltean para revelar el efecto del Componente. Después, es el turno del siguiente jugador en sentido horario.

De este modo, el juego continúa con el jugador activo asignando su Ficha de Despliegue, tirando y resolviendo Los Dados del Lado Oscuro y luego la reserva de dados de su equipo, intentando reclutar Rebeldes y dañar Imperiales. A medida que los jugadores añadan Rebeldes a su equipo, también añadirán habilidades, incluyendo lanzar dados extra, manipular y volver a tirar dados y eliminar Contadores de Daño.

Ver pág 10 y 11 para saber más sobre REBELDES, DAÑO, IMPERIALES, FICHAS DE ALIANZA Y COMPONENTES DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE

FINAL DE PARTIDA:

Si los jugadores logran derrotar suficientes Imperiales antes de que el Imperio cumpla con sus planes de dominación, ¡ganarán!

Para una partida más fácil, los jugadores deben derrotar a siete de los once Imperiales del Mazo de Unidades. La dificultad se puede aumentar intentando derrotar a más Imperiales. ¡Si eres un experto, intenta derrotar a los once Imperiales!

Los jugadores pueden **perder** la partida de diferentes formas:

- ***Si La Estrella de la Muerte se vuelve completamente operativa (los seis Componentes se voltean dejando ver su efecto)***, todos los jugadores pierden. Con esta estación de batalla completamente operativa, el Imperio se vuelve imparable.
- ***Si en total, diez (o más) Rebeldes son derrotados***, todos los jugadores pierden, ya que han sufrido demasiadas bajas como para llevar a cabo un ataque coordinado con éxito contra La Estrella de la Muerte y el Imperio Galáctico.
- ***Si todos Los Rebeldes del equipo de un jugador son derrotados***, todos los jugadores pierden, ya que Darth Vader ha eliminado una de las bases de operación clave de Los Rebeldes.

Nota: Si los jugadores ganaran y perdieran el juego al mismo tiempo (por ejemplo: el Imperio hace que los seis Componentes de La Estrella de la Muerte estén completamente operativos y el último Imperial es derrotado en el mismo turno) ***los jugadores ganan!***

REGLAS ADICIONALES:

REBELDES:

- (A) Tipo y afiliación Rebelde: este ícono indica la afiliación Rebelde y es importante tenerlo en cuenta para resolver algunas habilidades Rebeldes y ataques Imperiales. Los tipos de Rebelde incluyen Héroe, Vehículo y Droide.
- (B) Capacidad de daño: esto indica cuántos Contadores de Daño puede tener un Rebelde antes de ser derrotado (*ver DAÑO a continuación*).
- (C) Símbolos de Reclutamiento: esta es la combinación de símbolos requerida que se deben obtener y asignar a la carta para reclutar al Rebelde y añadirlo al equipo de un jugador.
- (D) Habilidad Rebelde: detallado a continuación.

Todos Los Rebeldes tienen una habilidad especial que figura en su carta. Algunos añaden dados adicionales a la reserva de un jugador. Otros permiten que un jugador cambie el valor de un dado o vuelva a lanzar los dados antes de asignarlos. Además, algunos Rebeldes pueden coger Fichas de La Alianza o eliminar Contadores de Daño o de Activación de La Estrella de la Muerte. Ten en cuenta que algunas habilidades Rebeldes requieren que un jugador asigne un símbolo específico de su tirada de dados para usar la habilidad. Estas se resuelven en cuanto se asignan los dados.

Recuerda, la habilidad de un Rebelde solo se puede activar una vez por turno, por lo que solo se le puede asignar un dado.

Las habilidades Rebeldes que permiten a un jugador cambiar un símbolo concreto por otro símbolo del dado, pueden usarse para cambiar tanto la versión simple como la doble de ese símbolo a cualquier otro símbolo disponible en ese dado.

DAÑO:

Cada Rebelde e Imperial tiene una capacidad de Contadores de Daño que pueden recibir antes de ser derrotados, como se indica en el lado derecho de su carta.

Cuando causes daño a las Unidades, coloca los Contadores de Daño rojos en los espacios vacíos de la carta. Los Imperiales son dañados por los jugadores cuando asignan dados para que coincidan con sus símbolos (*ver IMPERIALES en la página siguiente*). **Nota: El daño no puede superar la capacidad máxima de daño de un Rebelde o Imperial.** Si la capacidad de daño de un Rebelde está llena, no puede recibir daño adicional de los ataques ni activar habilidades que requieren daño.

Al final de cada turno, si los Contadores de Daño de un Rebelde igualan su capacidad máxima de daño, ese Rebelde es derrotado y colocado en la pila de descarte. **Recuerda, si muchos Rebeldes son derrotados, los jugadores perderán la partida.**

Algunas habilidades permiten "curar" a Los Rebeldes eliminando los Contadores de Daño. Esto puede requerir asignar un dado para activar la habilidad.

A Tipo de Rebelde y Afiliación



B Capacidad de Daño: El admirante Raddus puede recibir 4 daños. Si todos los espacios tienen contadores al FINAL DEL TURNO, es derrotado.

C Símbolos de Reclutamiento: Usa esta cantidad de símbolos para reclutar Rebeldes.

D Habilidad Rebelde: Una vez en tu equipo, puedes usar estas habilidades en tu turno.

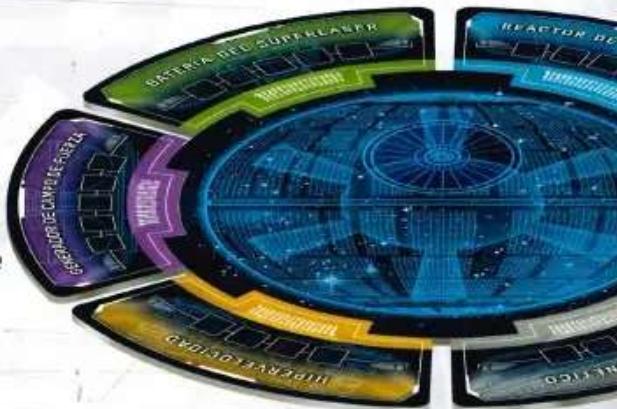


Si El Espíritu está en tu equipo, tendrás la oportunidad de asignarle 2 símbolos de SOPORTE y activar la habilidad. Esta habilidad en particular elimina un Contador de Daño de CUALQUIER Rebelde del equipo de cada jugador.

Un Imperial con el Contador de Daño completo es derrotado



La habilidad Imperial se activa cuando Darth Vader está en su sector o aparece el casco de Darth Vader en la tirada de dados del Lado Oscuro.



IMPERIALES:

El Mazo de Unidades incluye villanos Imperiales como Gran Moff Tarkin y Soldados de la Muerte, así como Vehículos Imperiales como el Caza TIE y Destructores Estelares. Después de resolver Los Dados del Lado Oscuro, las habilidades de Los Imperiales se activarán si Darth Vader está presente en su sector (mirando hacia él).

Para añadir un daño a un Imperial, asigna Dados de La Rebelión para que coincidan con los símbolos que se muestran en la carta Imperial. **NOTA: Solo se puede agregar un Contador de Daño a cada Imperial por turno asignando dados (a menos que un jugador tenga una habilidad Rebelde o de Equipo que permita causarle más daño).**

Por cada Contador de Daño causado a un Imperial, el jugador activo roba una Ficha de La Alianza como recompensa. Cuando se añaden Contadores de Daño a un Imperial y llenan su capacidad, son derrotados y descartados al final del turno.

Separa a Los Imperiales derrotados para realizar un seguimiento del progreso hacia la victoria.

LA ESTRELLA DE LA MUERTE:

El Imperio está tratando de completar la construcción de La Estrella de la Muerte. Cada vez que se lanza el dado de La Estrella de la Muerte, coloca un nuevo marcador de activación en la loseta de Componente de La Estrella de la Muerte correspondiente al color que aparece en el dado. Al final de cada turno, cualquier Componente de La Estrella de la Muerte que tenga completo su marcador con Contadores de Activación se vuelve operativo. Esto se indica retirando todos los contadores y volteando la loseta. A partir de ahora Los Imperiales tendrán habilidades especiales que se activarán cuando aparezca el color de ese Componente en el dado de la Estrella de la Muerte, ¡en lugar de agregar contadores!

Las habilidades de La Estrella de la Muerte NO se activan en el turno en que se completan. Si todos los Componentes de La Estrella de la Muerte se vuelven Operativos, los jugadores pierden.

FICHAS DE LA ALIANZA:

Por cada daño que un jugador cause a un Imperial, roba una ficha de La Alianza. Las Fichas de La Alianza tienen una variedad de efectos y **pueden usarse en el turno de CUALQUIER jugador**, excepto en el turno en el que se cogen. **¡Los jugadores pueden ayudarse mutuamente compartiendo fichas!**

Las Fichas de La Alianza pueden permitir que un jugador lance un dado de rebelión adicional (A), eliminar los Contadores de Daño o activación (B), o representar un símbolo de los dados de rebelión (C), que puede asignarse a una carta para reclutar Rebeldes o atacar Imperiales (adicional a los dados asignados).

Un jugador puede esperar hasta después de lanzar y asignar dados de rebelión antes de decidir si usará fichas y cómo usarlas. **Una vez usadas, las Fichas de La Alianza se descartan.** Si el suministro se agota, pon todas las Fichas de La Alianza descartadas boca abajo y barájálas para crear una nueva pila de robo.



LEYENDA Y VARIANTES DE JUEGO

SÍMBOLOS DEL DADO DE DARTH VADER



Darth Vader rota en sentido horario un sector, activa a Los Imperiales de ese sector y ataca a todos Los Rebeldes que estén en él incluyendo Los Rebeldes del equipo del jugador **SI** su Ficha de Despliegue se encuentra en ese sector.



Darth Vader rota en sentido antihorario un sector, activa a Los Imperiales de ese sector y ataca a todos Los Rebeldes que estén en él incluyendo Los Rebeldes del equipo del jugador **SI** su Ficha de Despliegue se encuentra en ese sector.



Darth Vader permanece en el sector actual, ataca a Los Rebeldes y activa las habilidades Imperiales. Además, activa las habilidades de todos Los Imperiales que **NO** se encuentren en el sector con Darth Vader (Como si él estuviera ahí).



Tras resolver el resultado del dado de La Estrella de la Muerte, lánzalo nuevamente y resuelve el nuevo resultado. Darth Vader permanece en el sector actual, y seguirá atacando a Los Rebeldes y activará las habilidades Imperiales de ese sector.

SÍMBOLOS DE LOS DADOS DE LA REBELIÓN



VARIANTES DE DIFICULTAD:

Como se describe en la sección FINAL DE PARTIDA en la página 9, hay tres formas de perder la partida: (A) La Estrella de la Muerte se completa y se vuelve completamente operativa, (B) diez o más Rebeldes son derrotados, o (C) todos Los Rebeldes de un jugador, son derrotados.

Para ganar en la primera partida, se recomienda derrotar a siete en vez de once Imperiales antes de que se cumpla cualquiera de las condiciones de derrota descritas anteriormente. Para hacer el juego más desafiante, aumenta el número de Imperiales a derrotar para ganar, hasta los once! Los jugadores pueden elegir las condiciones de victoria ajustando cualquiera de los valores enumerados anteriormente para ganar o perder, o comenzar el juego con un contador en cada Componente de La Estrella de la Muerte para modificar la dificultad.

Basado en las mecánicas de juego RISING creadas previamente por USAopoly, Inc.

Agradecimientos especiales a: Carol Johnston (Dirección de producción), Rick Hutchinson (Diseño gráfico e ilustración), Darren Donahue (Escultor 3D), Pat Marino (Mejora de contenidos)



EXTENDEDPLOY S.L., Mejorada del Campo, Madrid, España. Email de contacto: ventas@extendedplay.es Importación, localización y distribución: Extended Play. Maquetación y traducción edición en español: Sulker Studio.



© & ™ Lucasfilm, Ltd. El logo de OP y USAOPOLY son marcas registradas de USAopoly, Inc.
© 2019 USAopoly, Inc. Todos los derechos reservados. Diseñado, fabricado y distribuido
por USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.

FABRICADO EN CHINA. Los colores y piezas pueden variar de los mostrados.

EXTENDED PLAY S.L. Atención al cliente: C/Segura 1, Nave 11 y 12, 28840 Mejorada del
Campo -Madrid Telf: 918 64 38 57



© & ™ Lucasfilm Ltd.
www.starwars.com