- Ganhar Líder: Mova o Líder do tabuleiro do inimigo para a área de Recrutamento. Se ele foi atacado pelo jogador, coloque-o com a face para baixo. Lembre-se: o inimigo não ignora o texto da habilidade do Líder.

Depois que o inimigo chegar ao final da Trilha de Progresso, ele não terá mais utilidade para os ⚙ não gastos. Simplesmente devolva-os ao suprimento durante a etapa de Fim de Turno.

Lembre-se: Depois de obter o Líder, o inimigo não fará mais Caça à Recompensa / Sabotagem.

CARTAS SEM VALORES IMPRESSOS

O inimigo utiliza as seguintes cartas conforme indicado abaixo:

Guardião do Templo, Inquisidor, Lobot: No final da etapa de Ganhar Força, após ganhar Força de outras cartas com valor de ⊛ impresso, se o valor de ⊛ dessas cartas fizer com que o cubo da força se afastasse do jogador, ele faz isso. Caso contrário, o inimigo utilizará o valor de 🗡.

Transportador Rebelde **(1⚙)**, Fragata Nebulon-B **(3⚙)**, Barcaça de Pouso **(4⚙)**: Trate-as como se tivessem um valor R impresso de **1, 3 e 4**, respectivamente.

ATAQUE AO LÍDER

Uma vez por jogo, antes do inimigo ganhar o Líder, o jogador tem a opção de Caça à Recompensa / Sabotagem como se ele estivesse na fileira da galáxia. Após receber suas recompensas, ele não é descartado. Coloque um cubo de dano no Líder como lembrete de que ele foi atacado com sucesso. Quando o inimigo ganha o Líder, ele será colocado virado para baixo na área de Recrutamento, atrasando-o por um turno.

HABILIDADES DE DESCARTE

Ao usar uma habilidade de "descarte da mão" contra o inimigo, vire a carta de menor custo na área de Recrutamento para baixo (isso ativa o efeito da Base Rebelde Yavin 4). Em caso de empate, vire aquela com o menor valor de Ataque. Se for um efeito de "descarte aleatório", vire uma carta aleatória da área de Recrutamento que esteja virada para cima.

Ao usar as seguintes **Cartas Rebeldes** contra o inimigo:

- Espião Duros: Se a força estiver completamente ao lado do inimigo, "descartade" o inimigo. Caso contrário, você ganha 1⊛.

- B-Wing: Se o inimigo tiver apenas 1 base restante, "descartade" o inimigo. Caso contrário, o B-Wing ganha 2 🗡.

- Jyn Erso: (Personagem única) Substitua a habilidade por: "Se a força estiver ao seu lado, vire uma carta de sua escolha na área de Recrutamento do inimigo para baixo."

AJUSTANDO A DIFICULDADE

Para uma experiência mais tranquila, dê ao inimigo um Transporte a menos durante a configuração inicial. Para uma experiência muito mais desafiadora, dê ao inimigo até dois Transportes extras durante a configuração inicial.

STAR WARS
THE DECKBUILDING GAME
LEADERS

Ver. 1.1 5/5/2023

Uma variante Solo por Robert J. (AzureDeath)
Traduzido com ChatGPT por Victor de Jesus.

Seu oponente será referido como o inimigo. Você precisará: destas regras e do tabuleiro do inimigo com dois lados.

CONFIGURAÇÃO

Siga as etapas de configuração, com a seguinte alteração: se você escolher os Rebeldes, remova Darth Vader do baralho da galáxia antes de embaralhar. Se você escolher o Império, remova Luke Skywalker.

- Pegue o tabuleiro do inimigo de dois lados e coloque-o no lado oposto da sua facção, acima da linha da galáxia.

- Pegue a carta de Vader (ou Luke) que foi removido do baralho da galáxia e coloque-o na área de Líder do tabuleiro do inimigo, com a face para cima.

- Embaralhe as bases não iniciais do inimigo (galáxia completa, então 9 no total). Compre duas sem olhar para elas e devolva o restante para a caixa. Coloque-as com a face para baixo na área de "Bases" do tabuleiro do inimigo, cobrindo completamente a tabela de habilidades da base (veja o exemplo abaixo). Coloque a base inicial do inimigo em cima.

Cartas Iniciais do Inimigo:

- Transporte: Coloque três com a face para cima ao lado da área de Transportes.
- Troopers: Coloque ambos ao lado da área de Recrutamento e vire um deles com a face para baixo.
- Coloque o restante das cartas iniciais com a face para baixo ao lado da área de Reservas.

Coloque um cubo de recurso no primeiro quadrado da Trilha de Progresso do inimigo (aquele com o logotipo REBELDE ou do IMPÉRIO), e outro no primeiro quadrado da Trilha de Recursos.

Você está pronto para jogar! O Império começa.

EXEMPLO DE CONFIGURAÇÃO



JOGABILIDADE

Realize suas jogadas da mesma maneira que faria em um jogo multiplayer. As condições de vitória permanecem as mesmas. Ao contrário de você, o inimigo não possui um baralho, mão ou pilha de descarte.

Exceto pelo Líder, o inimigo ignora o texto de habilidade escrito em suas cartas. Ele utiliza apenas os valores de Ataque, Recurso, Força e Pontos de Vida das cartas. Para cartas sem valores (por exemplo, Guardião do Templo, Inquisidor, Lobot), as instruções podem ser encontradas na próxima página.

As habilidades das cartas da base do inimigo não são usadas, apenas o valor de Pontos de Vida. Em vez disso, o inimigo utiliza a tabela de habilidades da base no tabuleiro do inimigo, que é revelada gradualmente à medida que o jogador derrota as Bases.

ÁREAS DO TABULEIRO DO INIMIGO

As únicas cartas que o inimigo considera em **Jogo** são sua Base ativa e as cartas em sua área de Jogo. As cartas nas áreas de Reservas, Transportes e Recrutamento nunca são consideradas em jogo. As cartas colocadas na área de Transportes permanecem lá.

TURNOS DO INIMIGO

O inimigo tem sua própria estrutura de turno. Ele realiza as etapas a seguir:

1. INICIAR TURNO - Faça o seguinte na ordem:

- Se uma base do inimigo foi destruída no último turno: Deslize as bases para cima no tabuleiro do inimigo até a próxima área designada e revele a próxima base. Verifique seu valor de Pontos de Vida impresso e consulte a linha da tabela de habilidades da base diretamente abaixo dele. Resolva a habilidade da tabela que corresponda ao seu valor de Pontos de Vida. A maioria são efeitos únicos que são resolvidos imediatamente. Efeitos em negrito são contínuos até que a base seja destruída.
- Se a força estiver completamente voltada para o inimigo: ele ganha 1.
- Mova as cartas com a face para cima na área de Recrutamento para a área de Jogo.
- Vire as cartas com a face para baixo na área de Recrutamento para a face de cima (elas não serão movidas para a área de Jogo neste turno).

2. GANHAR RECURSOS - O inimigo ganha igual ao valor total de impresso das cartas em sua área de Jogo e na área de Transporte.

3. GANHAR FORÇA - O inimigo ganha F igual ao valor total de F impresso nas cartas em sua área de Jogo.

4. COMPRAR - O inimigo compra a primeira carta que atende aos critérios abaixo, respeitando a ordem. As cartas compradas pelo inimigo são colocadas com a face para baixo na área de Recrutamento. Após za galáxia, ele repete esse processo até não poder comprar mais cartas:

- Nave Capital: A carta de custo mais alto que ele pode pagar (a mais próxima do baralho da galáxia em caso de empate).

- Carta de Unidade mas não de Piloto da Orla Exterior: A carta de custo mais alto que ele pode pagar (a mais próxima do baralho da galáxia em caso de empate).

- **Piloto da Orla Exterior** (no máximo 2).

Qualquer não utilizado na Trilha de Recursos do inimigo é reservado para a etapa de Fim de Turno (isso inclui qualquer ganho durante a etapa de Ataque).

5. ATAQUE - O inimigo usa as cartas em sua área de Jogo com valores de A para atacar. Faça o seguinte na ordem:

- Se o Líder estiver na área de Jogo, o inimigo usa sua habilidade.
- Caça à Recompensa / Sabotagem: Uma vez por turno, o inimigo verifica se pode agrupar cartas para atacar com sucesso uma carta na fileira da galáxia com base no tipo de recompensa que ela proporciona:

- Recurso : O inimigo engaja cartas para atacar com sucesso o alvo que proporciona mais (em caso de empate, ele ataca o mais próximo do baralho da galáxia). Qualquer recompensada por esse ataque também é usada.

- Força : Se não houver cartas que recompensem e a força não estiver completamente voltada para o inimigo, ele ataca o alvo que proporciona mais (em caso de empate, ele ataca o mais próximo do baralho da galáxia).

- O inimigo pula a Caça à Recompensas / Sabotagem se não houver cartas que possam recompensar /, ou se o inimigo ganhou o Líder.

- O inimigo agrupa as cartas restantes e as engaja para atacar a base do oponente. Ao distribuir danos contra Naves Capitais do oponentes, ele prioriza aquelas com menor quantidade de Pontos de Vida restantes (em caso de empate, o jogador escolhe). **Quando o inimigo agrupa cartas para atacar um alvo na fileira da galáxia, ele o faz de maneira que resulte na menor quantidade de danos excedentes.**

6. FIM DE TURNO - Faça o seguinte na ordem:

- Se alguma das seguintes cartas estiverem na área de Jogo, mova-as para a área de Recrutamento e vire-as com a face para baixo:
- Cartas Iniciais: Soldado Rebelde / Stormtrooper, Guardião do Templo / Inquisidor.
- Carta do Líder inimigo.

- Exile todas as cartas que não sejam de Naves Capitais na área de Jogo do inimigo. Para cada Piloto da Orla Exterior exilado neste turno, o inimigo ganha 1.

- Se não houver na Trilha de Recursos do inimigo: Mova o cubo de recurso na Trilha de Progresso do inimigo um espaço para frente (ignore isso se o cubo estiver no final da trilha).

- Se houver na Trilha de Recursos do inimigo: Devolva-os ao suprimento. Mova o cubo de recurso para a frente na trilha de progresso do inimigo um espaço para cada devolvido.

- O inimigo ganha todas as recompensas alcançadas pelo cubo na Trilha de Progresso, como e bônus (**!**). Quando o inimigo ganha uma carta inicial, ela é retirada da área de Reservas:

- Ganhar Transporte: Coloque-a com a face para cima na área de Transporte. Isso também pode ser obtido por meio de habilidades de base.

- Ganhar Guardião do Templo / Inquisidor: Coloque-a com a face para baixo na área de Recrutamento.