

STAR WARS™

X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Ases Imperiales** añade muchas opciones adicionales para los Interceptores TIE que representan a la infame Guardia Real y a la 181ª Ala de Cazas Imperiales. Esta hoja incluye además una nueva misión diseñada para evocar el miedo que infunden los interceptores TIE de la Guardia Real cuando entran en combate.

Todas las naves, cartas y fichas incluidas en este pack de expansión siguen las reglas descritas en el manual básico de **X-Wing**. Las naves y cartas de esta expansión pueden utilizarse en cualquier combinación con otras naves y cartas de la línea de productos de **X-Wing**, siguiendo las reglas generales para la formación de escuadrones.

LISTADO DE COMPONENTES

- Esta hoja de reglas
- 2 miniaturas de Interceptores TIE
- 2 peanas de plástico
- 4 clavijas de plástico
- 4 indicadores de Nave
- 2 selectores de maniobras
- 2 fichas de Concentración
- 2 fichas de Evasión
- 2 fichas de Blanco fijado (Q y R)
- 2 fichas de Tensión
- 2 fichas de Escudos
- 6 fichas de Identificación (nºs 32 y 33)
- 1 ficha de Identificación de Prototipo
- 6 indicadores de Función
- 6 fichas de Daño
- 2 cartas de referencia
- 8 cartas de Nave:
 - 1 Carnor Jax
 - 1 Kir Kanos
 - 2 Pilotos de la Guardia Real
 - 1 Tetran Cowall
 - 1 Teniente Lorrir
 - 2 Pilotos del Escuadrón Sable
- 12 cartas de Mejora:
 - 2 Máximo esfuerzo
 - 2 Oportunista
 - 2 Computadora de selección de blanco
 - 2 Blindaje mejorado
 - 2 Escudos mejorados
 - 2 TIE de la Guardia Real



NUEVAS CARTAS DE MEJORA MODIFICACIONES Y TÍTULOS

Las modificaciones y los títulos son mejoras especiales que no aparecen en la barra de mejoras de ninguna nave. Cualquier nave puede equiparse con una modificación o título, a menos que la mejora en cuestión esté limitada a un tipo concreto de nave. Cada nave sólo puede tener **una** modificación y **un** título.



MEJORAS EXCLUSIVAS DE NAVES

Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas con la frase "**SÓLO INTERCEPTOR TIE**". Estas cartas **solamente pueden** utilizarse con miniaturas de Interceptores TIE.

MISIÓN 7: CORTANDO EL CORDÓN

El servicio de inteligencia de la Alianza posee datos especulativos sobre un nuevo sistema de vuelo que supone una tremenda mejora de las prestaciones de los cazas estelares convencionales. Varias imágenes de instalaciones imperiales ocultas captadas en misiones de reconocimiento sugieren que el prototipo aún depende de transmisiones de corto alcance emitidas desde estas estructuras para operar. El alto mando rebelde ha enviado un equipo de asalto para destruir estas instalaciones; si el prototipo desarrolla sus funciones de largo alcance, los cazas rebeldes perderán para siempre la superioridad espacial.

PREPARATIVOS

Rebelde: 110 puntos de escuadrón. El jugador Rebelde debe asignar 2 agentes (marcados con fichas de Referencia) a 1 de sus cartas de Nave.



Ficha de Referencia

Imperial: 100 puntos de escuadrón. El jugador Imperial debe desplegar 1 nave no única como **PROTOTIPO** y asignarle la ficha de Identificación del Prototipo para señalarla como tal.

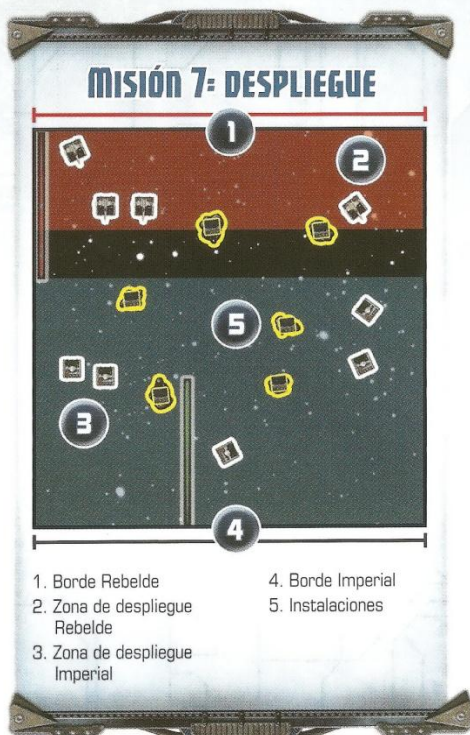


Ficha de Prototipo

El jugador Imperial coloca 6 fichas de Asteroide en la zona de juego. Cada Asteroide debe situarse a alcance 1–2 de al menos otro Asteroide, pero sin solaparse, y no se pueden colocar a alcance 1 de ningún borde de la zona de juego. Después el jugador Imperial mira en secreto el reverso de todos los indicadores de Función y pone 1 boca abajo sobre cada ficha de Asteroide.

A continuación, el jugador Rebelde puede mover un máximo de 3 fichas de Asteroide a cualquier lugar situado a alcance 1 de sus posiciones originales. Después escoge un borde de la zona de juego como propio. El borde del jugador Imperial será el opuesto.

Finalmente, el jugador Imperial despliega sus naves en cualquier lugar de la zona de juego que no esté



1. Borde Rebelde
2. Zona de despliegue Rebelde
3. Zona de despliegue Imperial
4. Borde Imperial
5. Instalaciones

a alcance 1–3 del borde Rebelde. Luego el jugador Rebelde sitúa sus naves como máximo a alcance 1–2 de su propio borde de la superficie de juego. El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Instalaciones:** Cada una de las parejas formadas por una ficha de Asteroide y un indicador de Función representa unas **INSTALACIONES**. Las instalaciones se consideran obstáculos que pueden ser atacados, fijados como blancos, dañados y destruidos como si fueran naves Imperiales. Todas las instalaciones que tienen asignado un indicador de Función boca abajo poseen Casco 3 y Agilidad 4. Las que tienen el indicador de Función boca arriba poseen Agilidad 2.
- **Despliegue de agentes:** Cuando la nave Rebelde que transporta a los agentes ejecute una maniobra que la solape con unas instalaciones, puede desplegar un agente en ella. Para hacerlo, el jugador Rebelde quita 1 agente de la carta de Nave y lo sitúa junto a la peana de la miniatura de la nave. Mientras esta ficha siga colocada junto a la peana de la nave, la Agilidad de ésta se reduce a 0. Cuando una nave trata de introducir agentes en unas instalaciones, no tiene que hacer la tirada de daño habitual debida al solapamiento.



Indicador de Función



- **Sabotaje:** Al principio de la fase Final, si el jugador Rebelde ha desplegado algún agente en la ronda actual, puede mirar el indicador de Función asignado a unas instalaciones con las que su nave esté solapada. A continuación debe elegir entre devolver el agente desplegado a la caja del juego para destruir esas instalaciones, o bien devolverlo a la carta de Nave en la que llegó. Si la nave del agente es destruida antes de la fase Final, dicho agente se devuelve a la caja del juego sin ningún efecto adicional.
- **Sincronización:** El prototipo puede llevar a cabo una acción de **SINCRONIZACIÓN**. Para ello debe elegir unas instalaciones que tenga a un alcance no superior a 1 y darle la vuelta a su indicador de Función para ponerlo boca arriba. Los indicadores de Función que están boca arriba confieren las siguientes capacidades al prototipo:



Al atacar, puedes cambiar todos tus resultados * por *.



Puedes efectuar 1 ataque adicional durante tu activación en la fase de Combate.



Incrementa tu puntuación de armamento principal en 2 y tu Agilidad en 1.



Incrementa tu puntuación de Casco en 3.



No se te puede atacar con armamentos secundarios.



Todas las maniobras que realizas se consideran de color verde.

• **Destrucción de instalaciones:**

Cuando unas instalaciones sufren daños o impactos críticos, en vez de robar cartas de Daño se le asigna 1 ficha de Daño para señalar su estado actual. Cuando unas instalaciones resultan destruidas, su indicador de Función y sus fichas de Daño se devuelven a la caja del juego y sus efectos dejan de estar vigentes. La ficha de Asteroide se queda donde está y permanece en juego como obstáculo.

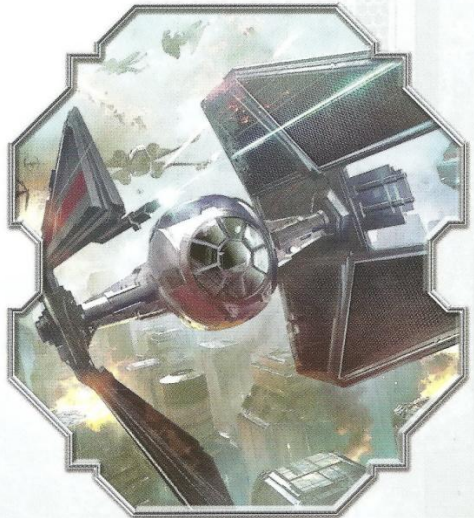


Ficha de Daño

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Destruye el prototipo.

Victoria Imperial: Destruye todas las naves Rebeldes.



MANIOBRAS DEL INTERCEPTOR TIE

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un Interceptor TIE. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

INTERCEPTOR TIE				
5		↑		↻
4		↑		
3	↶	↷	↑	↷
2	↶	↷	↑	↷
1	↶			↷

© 2013 Lucasfilm Ltd. & TM. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply y el logotipo de FFG son ® y ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, EE.UU.; su teléfono de contacto es el 651-639-1905. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 954 357 195. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO SE HA DISEÑADO PARA NIÑOS MENORES DE 14 AÑOS.

WWW.EDGEENT.COM



CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: James Kniffen, Corey Konieczka y Frank Brooks

Diseño del juego básico: Jay Little

Producción: Steven Kimball

Edición y revisión de texto: Adam Baker y Brendan Weiskotten

Ilustración de la caja: Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Matt Bradbury, Brandon Chng, Lukasz Jaskolski, Alejandro Mirabal, Emilio Rodriguez, Nicholas Stohman, Bruno Werneck, Ryan Yee y Ben Zweifel

Modelado de naves en 3D: Jason Beaudoin

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Diseño gráfico de la expansión: Chris Beck, Shaun Boyke y Dallas Mehlhoff

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff con Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby y Evan Simonet

Coordinador de licencias de FFG: Deb Freytag

Coordinador de producción artística: Andrew Navaro

Dirección artística: Zoë Robinson

Responsable de producción: Eric Knight

Coordinadores de producción: John Britton, Megan Duehn y Jason Glawe

Diseñador de juegos ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Ben Anderson, Dave Ankarlo, Matt Baxter, Bret Bays, David Bergstrom, Nathan Bier, Christian Busch, Jay Button, Chet Chisholm, Andy Coffman, Dave Cory, James Elhardt, Brian Engelstein, Andrew Fischer, Nathan Gerber, Michael Gernes, Joe Hamell, Joshua Hayne, Keith Hladik, Colton Hoerner, Chris Hosch, Chris Jenkins, Kalar Komarec, Reese Lloyd, James McMurray, Aaron Myers, Wade Piche, Michael Angelo Russo, Julian Smith, Megan Snow, Sam Stewart, Scott Syverson, Ian Travis, Trey Vail, Jason Walden, Brendan Weiskotten, Eric Wilson y John Zaenglein

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollahr

STAR WARS DICE

¡Lanza tus juegos al hiperespacio! Disponible para iOS y Android, *Star Wars™ Dice* te aporta un nuevo nivel de comodidad para *X-Wing™* el Juego de Miniaturas y para el juego de rol de *Star Wars®*.



Available on the App Store

Google play