

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Ases Rebeldes** añade muchas opciones adicionales para el robusto Ala-B y el escurridizo Ala-A. Esta hoja incluye además una nueva misión diseñada para poner de manifiesto la resistencia del Ala-B y la agilidad del Ala-A.

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.



CONTENIDO

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura de Ala-A
- 1 miniatura de Ala-B
- 2 peanas de plástico
- 4 clavijas de plástico
- 4 indicadores de Nave
- 2 selectores de maniobras
- 3 fichas de Concentración
- 2 fichas de Evasión
- 4 fichas de Blanco fijado (AA, BB, CC y DD)

- 2 fichas de Tensión
- 7 fichas de Escudos
- 1 indicador de Cápsula de salvamento
- 3 fichas de Identificación (nº 43)
- 1 carta de referencia
- 8 cartas de Nave:
 - 1 Jake Farrell
 - 1 Gemmer Sojan
 - 1 Piloto del Escuadrón Verde
 - 1 Piloto de pruebas
 - 1 Keyan Farlander
 - 1 Nera Dantels
 - 1 Piloto del Escuadrón Daga
 - 1 Piloto del Escuadrón Azul
- 13 cartas de Mejora:
 - 2 Cohetes de protones
 - 2 Radar mejorado
 - 2 Piloto de Ala-A experimental
 - 3 Reequipado en Chardaan
 - 2 Ala-B/E2
 - 1 Jan Ors
 - 1 Kyle Katarn

REGLAS NUEVAS

En las secciones siguientes se exponen las reglas que deben utilizarse para jugar con los componentes incluidos en este pack de expansión.

NOMBRES ÚNICOS

Esta expansión contiene cartas de Nave y Mejora con nombres únicos, señaladas con un punto (•) a la izquierda del título. Como ocurre con las demás cartas únicas, ningún jugador puede utilizar en un escuadrón dos cartas que tengan el mismo nombre único, ni siquiera aunque sean de distintos tipos.

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 RESTRINGIDAS POR FACCIÓN

Algunas de las cartas de Mejora de esta expansión están señaladas con la frase "SÓLO REBELDE". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Imperiales.

MEJORAS EXCLUSIVAS DE NAVES

Algunas de las cartas de Mejora de esta expansión están señaladas con las frases "SÓLO ALA-B" o "SÓLO ALA-A". Estas cartas **solamente pueden** utilizarse con miniaturas Ala-B y Ala-A, respectivamente.

COSTE NEGATIVO DE PUNTOS DE ESCUADRÓN

Una de las cartas de Mejora incluidas en esta expansión posee un coste negativo en puntos de escuadrón. Esta carta modifica el coste en puntos de escuadrón de la nave en la que se equipa.



MISIÓN 9: SALTO AL SUBESPACIO

Encorvado en el interior de una cápsula de salvamento, un agente rebelde retiene a punta de bláster a un moff de alta graduación.

—Ya sé que esto es muy estrecho, ¡deje de quejarse! Está gastando todo el oxígeno, y no me fio mucho del sistema de soporte vital de este cacharro —increpa el rebelde antes de volver a probar suerte con el intercomunicador—. Escuadrón Daga, ¿me reciben? ¿Escuadrón Daga?

—Aquí Escuadrón Daga. Su última transmisión sonaba entrecortada. ¿Cuál es su situación?

—Por lo visto me he metido en un buen lío —responde el agente rebelde enfundando su bláster—. La buena noticia es que he conseguido escapar de las instalaciones con el objetivo, y por el momento parece que no conocen nuestra posición actual.

—¡Estupendo! ¡Misión cumplida! ¿Cuál es la mala noticia?

—Que viajamos a la deriva en una cápsula de salvamento averiada, los propulsores empiezan a fallar y nos dirigimos hacia un cinturón de asteroides a una velocidad alarmante. Tienen que enviarnos ayuda cuanto antes. No tardarán mucho en descubrir adónde me llevo a su moff.

—Mantenga su posición, vamos a enviarle unas naves de rescate. Nuestros ingenieros deberían ser capaces de improvisar algo que proporcione a la cápsula potencia suficiente para sacarlos de ahí.

Las luces del interior de la cápsula parpadean.

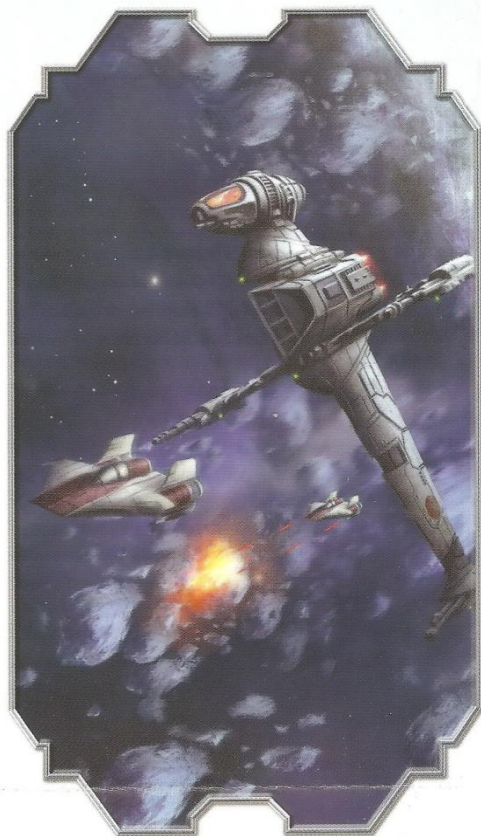
—Tranquilos, que de aquí no nos movemos.

Tras pasar algunos minutos flotando en silencio a través del espacio, el moff ve algo a través de una portilla y se endereza en su asiento.

—¡Ja! ¿Ves eso? Tu pequeña operación de rescate ha terminado antes siquiera de empezar —exclama el oficial.

Casi al instante, unos haces láser de color verde pasan fugazmente junto a la portilla. El agente rebelde se vuelve hacia el imperial con una sonrisa burlona en el rostro.

—Parece que estamos a punto de comprobar hasta qué punto es usted imprescindible.



PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón. El jugador Rebelde debe desplegar como mínimo 1 Ala-A y 1 Ala-B como parte de su escuadrón; al menos 1 de estas naves debe ser única.

Imperial: 75 puntos de escuadrón. El jugador Imperial no puede desplegar naves grandes.

El jugador Imperial coloca 1 de las 6 fichas de Asteroide en la zona de despliegue de Asteroides (ver diagrama de preparación en la página siguiente). A continuación, el jugador Rebelde elige 1 de las restantes fichas de Asteroide y la coloca en la zona de despliegue. Los jugadores se van turnando de este modo para poner fichas de Asteroide hasta haberlas colocado todas. No se puede colocar ningún Asteroide a alcance 1 de otro Asteroide. Una vez hecho esto, el jugador Rebelde sitúa el indicador de Cápsula de salvamento como máximo a alcance 2 del borde Imperial, y a la misma distancia de ambos bordes neutrales.

Después, empezando por el jugador Rebelde, los jugadores se turnan para colocar de una en una sus naves en una de las dos zonas de despliegue señaladas en el diagrama de preparación. En cada zona de despliegue hay que desplegar un mínimo de 25 puntos de escuadrón en naves.

El jugador Imperial tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Cápsula de salvamento:** El indicador de Cápsula de salvamento no se considera nave ni obstáculo. No puede realizar acciones ni atacar, no obstruye ataques, etc. Si puede moverse a través de obstáculos y solaparse con ellos sin ninguna penalización.
- **Arrancar motores:** Al final de la fase de Activación, el jugador Rebelde puede elegir 2 naves que tenga a alcance 1-2 entre sí. Si puede trazar una línea recta entre estas dos naves que también pase a través de la Cápsula de salvamento, podrá asignar 2 fichas de Referencia a la Cápsula de salvamento.
- **Movimiento de la Cápsula de salvamento:** Al comienzo de la fase de Activación, si la Cápsula de salvamento tiene asignada al menos 1 ficha de Referencia, el jugador Rebelde debe quitarle 1 ficha de Referencia y mover la Cápsula ejecutando una de estas tres maniobras posibles: (↑ 2), (↖ 1) o bien (↗ 1). La Cápsula de salvamento no puede realizar ninguna acción.
- **Refuerzos imperiales:** Al terminar cada fase Final, el jugador Imperial puede solicitar 1 refuerzo por cada nave Imperial con una Habilidad del piloto de 4 o más que haya sido destruida en esa ronda. Para cada refuerzo ha de coger la carta de Nave de menor coste correspondiente al tipo de la nave destruida en esa ronda. A continuación coloca su miniatura a alcance 1-2 de cualquier esquina elegida por el jugador **Rebelde**. El jugador Imperial utiliza esta nave con normalidad.



Cápsula de salvamento



Ficha de Referencia

OBJETIVOS

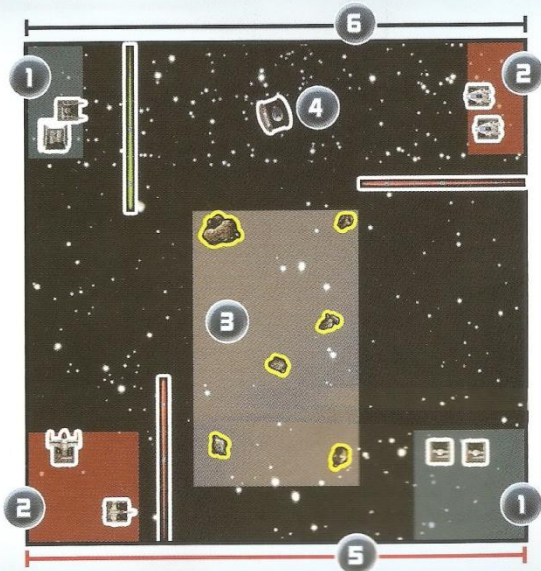
Victoria Rebelde: La Cápsula de salvamento debe huir del tablero por el borde Rebelde.

Victoria Imperial: Destruye todas las naves Rebeldes.



MISIÓN 9: PREPARACIÓN

1. Zona de despliegue Imperial
2. Zona de despliegue Rebelde
3. Zona de despliegue de Asteroides
4. Cápsula de salvamento
5. Borde Rebelde
6. Borde Imperial



MANIOBRAS DEL ALA-A Y EL ALA-B

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que pueden ejecutar un Ala-A y un Ala-B. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

ALA-A				
5		↑		↻
4		↑		
3	↶	↷	↑	↷
2	↶	↷	↑	↷
1	↶			↷

ALA-B				
4		↑		
3	↶	↑	↷	
2	↶	↷	↑	↷
1	↶	↷	↑	↷

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Frank Brooks y Alex Davy

Diseño del juego básico: Jay Little

Traducción: Juanma Coronil

Ilustración de la caja: Ignacio Bazán Lázcano

Ilustraciones interiores: Ryan Barger, Matt Bradbury, Anthony Devine, Jonathan Lee, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jake Murray, Matt Zeilinger y Ben Zweifel.

Modelado de naves en 3D: Jason Beaudoin

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Christopher Hosch

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

Maquetación: Edge Studio

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, Simone Elliott y Jason Glawe

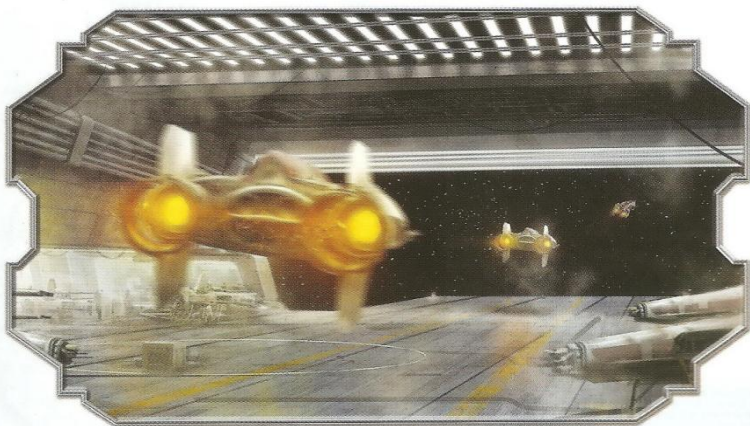
Jefe de producción de juegos: Steven Kimball

Diseñador de juegos ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Neil Amswych, Matt Baxter, Eric Berling, Jeff Berling, Ashley Brannan, Ronald Brannan, Christian Busch, Sean Dawson, Adrien Dawson, Josh Derksen, Tim Dolgos, James Elhardt, Curt Elliott, Michael Gernes, Colton Hoerner, Matt Holland, Richard Hsu, Chris Jenkins, Doug Kinney, Kalar Komarek, Don Komhyn, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Andrew Liberko, Robert McCowen, Frank Omilian, Ben Oosting, Troy Perry, Michael Ptak, Nick Sibikey, David Sleet, Daniel Springer, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Darron Tong, Nathanael Tripp, Sean Vayda, Jeremy Wiley, Josh Wilson, Keith Wilson, Brendan Weiskotten, Blake Wise, James Pilsen-Wood, Joseph Woodworth y Kelly Yuhas.

Aprobación de Lucasfilm: Chris Gollaher



© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es ™ de Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. 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.