

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Castigadora** presenta el Saltador Maestro 5000, una nave de exploración altamente maniobrable, y todo tipo de nuevo contenido para **X-Wing**. Las reglas de todas estas novedades se explican en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja, que también incluye una nueva misión que enfrenta al despiadado cazarrecompensas Dengar contra la Alianza Rebelde.

A excepción de las reglas que se explican a continuación, 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 Saltador Maestro 5000
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 ficha de Identificación de selector
- 1 ficha de Concentración
- 2 fichas de Blanco fijado (YY y ZZ)



- 5 fichas de Tensión
- 1 ficha de Impacto crítico
- 6 fichas de Identificación (nºs 52 y 53)
- 6 fichas de Escudos
- 3 fichas de Misión:
 - 3 ficha de Microsalto
- 4 cartas de Nave:
 - 1 Dengar
 - 1 Tel Trevura
 - 1 Manaroo
 - 1 Explorador contratado
- 14 cartas de Mejora:
 - 1 Furia
 - 2 Enlace mental attanni
 - 1 Torpedos de plasma
 - 1 Dengar
 - 1 Boba Fett
 - 1 "Gonk"
 - 1 R5-P8
 - 2 Droide R4 trucado
 - 1 Transmisor de sobrecargas
 - 1 *Castigadora*
 - 2 Chips de guiado

REGLAS NUEVAS

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

ESCORIA Y VILLANOS

Las cartas de Nave incluidas en esta expansión no pertenecen a la Alianza Rebelde ni al Imperio Galáctico. En lugar de eso, representan a una tercera facción llamada Escoria y villanos que persigue sus propios objetivos en plena Guerra Civil Galáctica. Los escuadrones de la facción Escoria y villanos no pueden incluir ninguna nave Rebelde ni Imperial, y los escuadrones Rebeldes o Imperiales no pueden incluir ninguna nave de Escoria y villanos.



NOMBRES ÚNICOS

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

TORRETAS COMO ARMAS PRINCIPALES

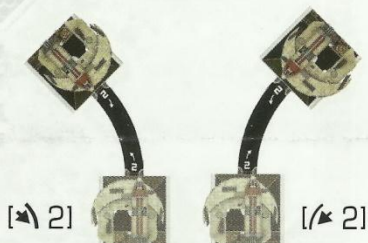


Las naves de esta expansión disponen de una torreta como armamento principal. Así, en cada carta de Nave figura el icono de **ARMA PRINCIPAL DE TORRETA**, y los indicadores de Nave presentan una flecha roja circular a modo de recordatorio.

Al atacar con un arma principal de torreta, la nave puede seleccionar como objetivo a cualquier nave enemiga que esté **dentro o fuera de su arco de fuego**. Pero si ataca con un sistema de armamento secundario, deberá seleccionar como objetivo una nave que esté situada dentro de su arco de fuego (a menos que se indique lo contrario en la carta de Mejora correspondiente).

GIRO DE SEGNOR

El giro de Segnor (↖ o ↗) emplea la misma plantilla de maniobra que la inclinación (↖ o ↗). La única diferencia entre estas maniobras radica en que, después de ejecutar un giro de Segnor, el jugador debe **girar su nave 180°**. Si una nave ejecuta un giro de Segnor que la deja superpuesta a otra nave, en vez de eso se trata como una maniobra de inclinación con la misma velocidad, color y dirección que muestre el selector.



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 cartas de Mejora están señaladas con la frase **"SÓLO REBELDE"**, **"SÓLO IMPERIAL"** o **"SÓLO ESCORIA"**. Estas cartas **sólo** pueden utilizarse en escuadrones de la facción Rebelde, Imperial o Escoria respectivamente.

NAVES GRANDES

La peana de la Castigadora es más grande que las incluidas en la caja básica de **X-Wing**. Este tipo de naves se denominan naves **GRANDES** y siguen las reglas descritas a continuación:

FICHAS DE LONES

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de lones. Las naves grandes no se ven afectadas por una única ficha de lones; sencillamente se deja asignada a ella. Pero si una nave grande tiene asignadas 2 fichas de lones o más, sufrirá el efecto de una ficha de lones de la forma habitual. A continuación, el jugador retira **todas** las fichas de lones de la nave al final de la fase de Activación.

SOLAPAMIENTOS

Las naves grandes siguen las reglas normales de solapamiento con otras naves. Cuando una nave grande vaya a solaparse con otra, basta con desplazar la nave grande a lo largo de la plantilla siguiendo el procedimiento habitual, procurando utilizar el centro de la peana para calcular su posición y orientación correctas.

PREPARATIVOS

Las naves grandes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de una misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue.

Ninguna parte de la peana de una nave grande puede quedar fuera de la zona de juego al ser colocada. La miniatura sí puede quedar fuera de la zona de juego en cualquier momento, siempre y cuando toda la peana permanezca dentro de ella.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador del bando de Escoria y villanos ha decidido colocar su Saltador Maestro 5000 en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que una esquina de su peana esté en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

Misión 16: LA HORA DE LA REVANCHA

El cazarrecompensas, respirando de forma lenta y pausada, estudió la pantalla del radar. El escuadrón rebelde le superaba en número y armamento. Sólo había un factor que podría permitirle ganar esta batalla: la planificación.

Tres microsaltos hiperespeciales extremadamente precisos, trazados muy cerca el uno del otro. Era un plan arriesgado; tal vez suicida. Saltar al hiperespacio en medio de un tiroteo ya resulta bastante peligroso, pero para saltar un instante después de regreso al combate se requiere una calma perfecta y unos reflejos sobrenaturales.

—Si pudiera sentir miedo —se dijo el cazarrecompensas para sus adentros—, ahora lo sentiría. Tal vez sea mejor que no pueda.

En vez de eso, se concentró en la única emoción que aún era capaz de sentir: el odio.

—Haré trizas a este escuadrón de desharrapados y capturaré a los supervivientes. Me dirán dónde está Solo, o morirán. Y el Imperio paga muy bien por los rebeldes muertos.

PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe desplegar por lo menos 4 naves.

Escoria y villanos: Dengar (Furia, Torpedos de plasma, "Gonk", R5-P8, Transmisor de sobrecargas, Chips de guiado, Castigadora). Alternativamente, el jugador Escoria puede formar un escuadrón de hasta 56 puntos que consista en un solo Saltador Maestro 5000 y sus cartas de Mejora equipadas.

Las 6 fichas de Asteroide de la caja básica se ponen junto a la zona de juego. El jugador Escoria elige 1 ficha de Asteroide y la coloca en la zona de juego. Luego, el jugador Rebelde elige 1 de las demás fichas de Asteroide y la coloca en la zona de juego. Este procedimiento se repite hasta que las 6 fichas de Asteroides estén situadas en la zona de juego. No se pueden colocar fichas de Asteroide a alcance 1-2 de cualquier borde de la zona de juego ni a alcance 1 de otro Asteroide.

A continuación, el jugador Escoria coge las 3 fichas de Microsalto y las coloca en la zona de juego. Las fichas de Microsalto se pueden colocar solapadas con un obstáculo, pero no pueden estar situadas a alcance 1-2 de otra ficha de Microsalto.



Ficha de
Microsalto

Luego, el jugador Rebelde despliega sus naves a alcance 1 del borde Rebelde.

Por último, el jugador Rebelde elige 1 de las fichas de Microsalto. El jugador Escoria coloca su Saltador Maestro 5000 a alcance 1 de la ficha elegida.

El jugador Escoria tiene la iniciativa.



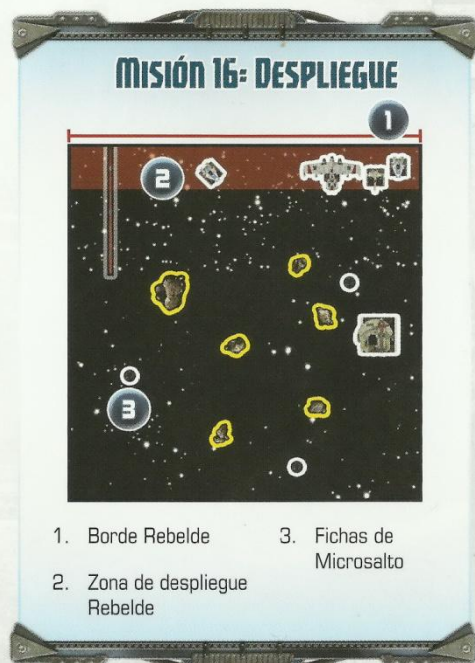
REGLAS ESPECIALES

- **Microsaltos hiperespeciales:** Al final de cada ronda, el jugador Escoria puede retirar todas las fichas de su Saltador Maestro 5000 y quitar la nave de la zona de juego. A continuación, coloca la nave a alcance 1 de cualquier ficha de Microsalto y retira esa ficha.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Destruye el Saltador Maestro 5000.

Victoria Escoria: Destruye 3 naves Rebeldes.



MANIOBRAS

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un Saltador Maestro 5000. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

SALTADOR MAESTRO 5000									
4			↑						
3		↖	↑	↗					
2	↖	↗	↑	↗	↖				
1	↖	↗	↑	↗	↖				

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & ™ 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, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. 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.



CRÉDITOS

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

Producción: Molly Glover

Diseño del juego básico: Jay Little

Diseño de la carta de Mejora "Boba Fett": Paul Heaver

Edición y revisión de texto: Robert McCowen

Traducción: Alfred Moragas

Ilustración de la caja: Anthony Devine

Ilustraciones interiores: Jacob Atienza, Ryan Barger, Tiziano Baracchi, Jon Bosco, Anthony Devine, Logan Feliciano, Mariusz Gandzel, Sierhei Hlushako, Kory Lynn Hubbell, Leonid Kozienco, Ameen Naksewee, Nicholas Stohman y Darren Tan

Modelado de nave en 3D: Jason Beaudoin

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Christopher Hosch

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Especialista en licencias de FFG: Amanda Greenhart

Dirección artística: John Taillon

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Responsable de producción: Johanna Whiting

Coordinadores de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Jefe de producción del juego: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Alex Marban, Joshua Mason, Zack Mason, James Matchett, Robert McCowen, Jason McMahon, Rich Meade, Brad Miller, Chris Miller, Chris Millhouse, Casey Millwood, Javier Mixco, Johannes Naumann, Alex Nobles, Gavin Norman, Grant O'Dwyer, Jason O'Gorman, Landon Otis, James Pahl, Emily Parker, Mark Patterson, Jake Petersen, Oliver Pocknell, Dustin Poskochil, Morgan Reid, Jonathan Reinig, Chris Rivers, Geordan Rosario, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Maciej Rzepinski, Mark Salzer, Andrew Schlueter, Brad Scott, Cody Seeger, Brant Seymoure, Brian Siela, Till Simon, Tyson Sparks, Jim Spurrier, Austin Stephenson, Robert Suminsby III, Tristan Telson, William Tink, Simon Tournay, Kyle Turley, Ryan Voigt, Dominic Wai, Sean Walsh, Norm Weir, Chris Wheeler, Jeff Wilder, Josh Wilson, Pete Wood, Joseph Woodworth y Keoki Young

Aprobaciones de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten