

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Diente de Perro** introduce el formidable carguero ligero YV-666, además de varias opciones adicionales para **X-Wing**. Las reglas de todas estas opciones se describen en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja. Además, en el reverso de la misma se incluye una nueva misión que enfrenta al infame cazarecompensas Bossk 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.

CONTENIDOS

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura del *Diente de Perro*
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 3 indicadores de Nave
- 2 selectores de maniobras
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Tensión
- 6 fichas de Escudos
- 4 fichas de Iones
- 2 fichas de Blanco fijado (OO, PP)
- 4 fichas de Daño
- 2 cartas de referencia
- 5 cartas de Nave:
 - 1 Bossk
 - 1 Moralo Eval
 - 1 Latas Razzi
 - 1 Esclavista trandoshano
 - 1 Piloto del *Cachorro de Nashtah*
- 13 cartas de Mejora:
 - 1 Tiro certero
 - 1 Lobo solitario
 - 1 Seguir al objetivo
 - 1 Cañón láser pesado
 - 1 Bossk
 - 1 Droide de seguridad K4
 - 1 Técnico clandestino

- 1 Brillestim
- 2 Proyectores de iones
- 1 Motor mejorado
- 1 Alerones de estabilización
- 1 *Diente de Perro*

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

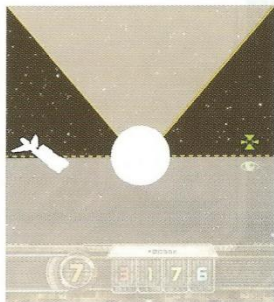
Las cartas de Nave incluidas en esta expansión no pertenecen a la Alianza Rebelde ni al Imperio Galáctico. En lugar de eso, representan a una tercera facción llamada Escoria y villanos que persigue sus propios objetivos en plena Guerra Civil Galáctica. Los escuadrones de la facción Escoria y villanos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

ARCOS DE FUEGO AUXILIARES



El YV-666 posee dos **ARCOS DE FUEGO AUXILIARES** señalados con líneas discontinuas en su indicador de Nave. También tiene un icono de armamento principal único impreso en sus cartas de Nave. Cuando una nave que tiene este icono ataca con su armamento principal, puede seleccionar como objetivo a una nave enemiga situada a alcance 1-3 y dentro de **cualquiera de sus arcos de fuego** (el normal o los auxiliares).

Si ataca con un sistema de armamento secundario, deberá seleccionar como objetivo una nave que esté situada dentro de su arco de fuego normal (a menos que se indique lo contrario en la carta de Mejora correspondiente).



Arcos de fuego auxiliares de Bossk

NAVES GRANDES

La peana del *Diente de Perro* 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.

SOLAPAMIENTO

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 de la nave 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 la 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.

EL CACHORRO DE NASHTAH

Esta expansión contiene una carta de Nave especial que representa al *Cachorro de Nashtah* de Bossk, un Z-95

Cazacabezas modificado con alas plegables que puede alojarse en el hangar reconvertido del *Diente de Perro*.

Esta nave no puede incluirse en escuadrones iniciales; en vez de eso, entra en juego mediante el uso de la carta de Mejora *Diente de Perro*. El *Cachorro de Nashtah* carece de coste en puntos de escuadrón y no proporciona puntos cuando es destruido. Para usar esta nave es preciso disponer de un Z-95 Cazacabezas (que se vende por separado).

DESPLIEGUE DEL CACHORRO DE NASHTAH

Cuando un YV-666 equipado con la carta de Mejora *Diente de Perro* es destruido (pero **no** si huye del campo de batalla), puede **desplegar** el *Cachorro de Nashtah* antes de ser retirado de la zona de juego. Para ello es preciso seguir estos pasos:

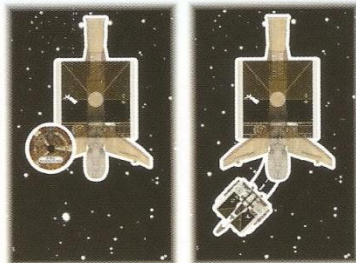
1. Declarar si van a utilizarse los salientes frontales o los traseros de la peana del *Diente de Perro*.
2. Elegir una maniobra en el selector de maniobras del Z-95 Cazacabezas.
3. Coger la plantilla de maniobra correspondiente a la maniobra elegida y encajarla entre los salientes de la peana del *Diente de Perro* que se declararon durante el paso 1.
4. Coger la nave del Piloto del *Cachorro de Nashtah* y situarla en el extremo opuesto de la plantilla de maniobra de tal modo que ésta quede encajada entre los dos pequeños salientes de la parte trasera de la peana de la nave. Esto cuenta como una maniobra; si el *Cachorro de Nashtah* se solapa con un obstáculo o con otra nave al ejecutar la maniobra, se aplican las reglas habituales para el solapamiento de naves.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador de la facción de Escoria y villanos ha decidido colocar su YV-666 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.

EJEMPLO DE DESPLIEGUE



1. El *Diente de Perro* ha sido destruido. El jugador de la facción Escoria y villanos decide desplegar el *Cachorro de Nashtah* desde los salientes traseros de la peana del *Diente de Perro* y escoge la maniobra [7 1] en el selector de maniobras del Z-95 Cazacabezas.
2. El jugador ejecuta la maniobra escogida partiendo de los salientes traseros de la peana del *Diente de Perro* como punto de origen.

Si esto da lugar a una situación en la que no pueda colocarse el *Cachorro de Nashtah* en la zona de juego, la nave es destruida.

- Si el *Cachorro de Nashtah* no se solapa con ningún obstáculo ni nave, y si no ha recibido fichas de Tensión, puede realizar 1 acción (pero no podrá atacar en esta ronda).

NOMBRES ÚNICOS

Este pack de 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 un escuadrón con 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 este pack de expansión están señaladas con la frase "*Sólo Escoria*". Estas cartas **solamente** pueden utilizarse en escuadrones de Escoria y villanos.

MEJORAS LIMITADAS

Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas como "Limitadas". Una nave no puede equiparse con múltiples copias de una carta señalada como "Limitada".

MISIÓN 14: CAZAR A LOS CAZADORES

El cazarrecompensas sisea cuando su nave es arrancada violentamente del hiperespacio. Una alarma resuena con estruendo, y sus pantallas se iluminan con la aparición de un escuadrón de cazas rebeldes que se aproximan a toda velocidad con intenciones claramente hostiles. Son demasiados para luchar contra ellos, pero hay algo más que ha inutilizado su hiperimpulsor... ¡allí! Cuatro proyectores de pozos gravitatorios dispuestos en formación de intercepción. Quién lo iba a decir. Hacía mucho que no caía de lleno en una trampa. Pero tanto da; los rebeldes no tardarán en comprobar que su presa es más peligrosa de lo que imaginan...

PREPARATIVOS

Rebelde: 150 puntos de escuadrón; cuando el jugador Rebelde forme su escuadrón, debe repartirlo en 2 grupos de hasta 75 puntos de escuadrón cada uno.

Escoria y villanos: Bossk (Puntería, Técnico clandestino, Motor mejorado, *Diente de Perro*), 50 puntos de escuadrón. Como opción alternativa, el jugador puede crear un escuadrón de hasta 100 puntos que incluya a Bossk equipado con la carta de Mejora *Diente de Perro*.

El jugador Rebelde coloca 1 ficha de Satélite de la caja básica a alcance 1 de cada esquina de la zona de juego.

A continuación se colocan junto a la zona de juego las 6 fichas de Asteroide de la caja básica. El jugador Rebelde elige 1 de ellas y la coloca en la zona de juego. Luego el jugador de Escoria y villanos elige otra y la coloca también en la zona de juego. Ambos jugadores se turnan de este modo hasta haber colocado las 6 fichas de Asteroide. Todas las fichas de Asteroide deben colocarse a alcance 1-3 del borde de la zona de juego, y ninguna puede quedar a alcance 1-2 de otros Satélites o Asteroides.

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde elige uno de sus escuadrones y despliega sus naves a alcance 1 de cualquiera de los dos bordes Rebeldes. Debe colocar al menos 1 nave en cada zona de despliegue. Por último, el jugador de Escoria y villanos coloca sus naves en el centro de la zona de juego, más allá del alcance 1-3 de todos los bordes.

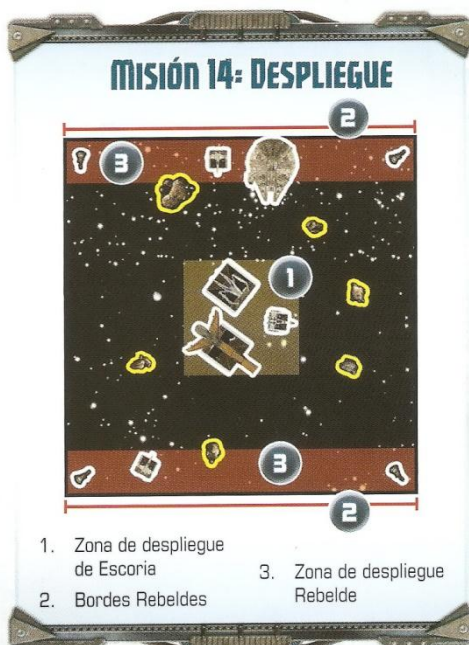
El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- Satélites:** Los Satélites se consideran obstáculos que pueden ser atacados, fijados como blancos, dañados y destruidos. Cada Satélite posee una puntuación de Casco de 4 y una Agilidad de 1. Por cada punto de daño (normal o crítico) que reciba un Satélite,



Ficha de Daño



- Zona de despliegue de Escoria
- Bordes Rebeldes
- Zona de despliegue Rebelde

se pone junto a él una ficha de Daño. Por cada punto de daño crítico causado por un ataque de Bossk o del Piloto del Cachorro de Nashtah, se colocan 2 fichas de Daño junto al Satélite. Cuando un Satélite acumula 4 fichas de Daño o más, es destruido.

- **Cerrar las fauces:** Al final de la tercera ronda, el jugador Rebelde despliega su segundo escuadrón a alcance 1 de cualquiera de los bordes neutrales. Debe colocar al menos 1 nave junto a cada borde.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Destruye a Bossk y a su *Cachorro de Nashtah*.

Victoria de Escoria y villanos: Destruye las 4 fichas de Satélite. También puedes ganar si destruyes todas las naves Rebeldes.

MANIOBRAS DEL YV-666

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un YV-666. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

YV-666				
4			↑	
3	↖	↗	↕	↘
2	↖	↗	↕	↘
1	↖	↗	↕	↘
0			↕	

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & TM 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) 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

Diseño del juego básico: Jay Little

Ilustración de la caja: Timothy Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Andrius Anezin, Jacob Atienza, Matt Bradbury, Mariusz Gandzel, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Mark Molnar y Ryan Valle

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

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Dirección artística: John Tallon

Traductor: Juanma Coronil

Responsable de producción: Eric Knight

Coordinadores de producción: John Britton, Megan Duehn, Simone Elliott, Jason Glawe y Johanna Whiting

Jefe de producción de juegos: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Bob Adams, Chris Adams, Neil Amswych, Shiu Yik Au, Mathew Babiash, Matt Baxter, Jeff Berling, Eric Berling, Hunter Bienvenu, Nathan Bier, Jim Blakley, Aaron Bonar, Nickie Bonar, Thierry Boursin, Adam Brillhart, Joel Brygger, Dominic Cairo, Duncan Callander, Audrey Carstensen, Daniel Casslasy, Rémy Chouffot, Evan Claassen, Marv Cole, Thomas Curtis, Rob Davis, Adrien Dawson, Sean Dawson, Cameron Dawson, Josh Derksen, Renaud Desrey, Tim Dolgos, Sean Dorcy, Aaron Dorcy, Jeffrey Dunford, Leighton Eash, Amber Edwards, Ben Edwards, James Elhardt, Trenden Flanigan, Zara Fox, Brian Francis, Benjamin François, Benjamin Frick, Neil Gilsdorf, Michael Hale, Iain Hamp, Lyle Hayhurst, Matt Holland, Julian Horvath, Daniel Howell, Harvie Jarriell, Chris Jenkins, Wayne Johnson, Jörg Klöckner, Dmitry Kolyada, Jim Lafferty, Shayn Lavender, Brooks Flugaur-Leavitt, Carl McCowen, Robert McCowen, Patrick McDonald, Jason McMahon, Darryl McMillon, Chris Miller, Casey Nedry, Gavin Norman, Matt Olsen, Frank Omilian, Ben Oosting, Landon Otis, Dallas Parker, Dallin Pear, Axel Péju, Jake Pichelmeyer, Mark Plumley, David Pontier, Dustin Poskochil, Mike Ptak, Jonathan Reinig, Etienne Ritely, Tony Roberto, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Anthony Rossi, Mike Russell, Trevor Ryan, Mark Salzer, Chris Saman, Brant Seymoure, Brian Siela, Kyle Sparks, Jim Spurrier, Jason Summers, Tristan Telson, Ryan Toone, Edward Toone, Kyle Turley, Henry VanBlake, Shaun VanConett, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Weinstein, Chris Wheeler, Patrick Wilcox, Jeff Wilder, Damon Williams, Josh Wilson, Scott Wilson, Joseph Woodworth, Keoki Young, Kelly Yuhas y David Yun

Aprobación de Lucasfilm: Chris Gollaher