

# STAR WARS™

# X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Esclavo I** añade 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 diseñada para reflejar el concepto temático del **Esclavo I** en la ambientación del juego.

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.

## LISTADO DE COMPONENTES

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura del **Esclavo I**
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Evasión
- 2 fichas de Tensión
- 1 ficha de Impacto crítico
- 6 fichas de Identificación (n<sup>os</sup> 21 y 22)
- 4 fichas de Escudo
- 2 fichas de Iones
- 1 ficha de Recompensa
- 1 ficha de Mina de proximidad
- 1 ficha de Carga sísmica
- 2 cartas de referencia
- 4 cartas de Nave:
  - 1 Boba Fett
  - 1 Kath Scarlet
  - 1 Krassis Trelix
  - 1 Cazarrecompensas

- 13 cartas de Mejora:
  - 1 Misiles rastreadores
  - 1 Misiles de asalto
  - 1 Cañón de iones
  - 1 Cañón láser pesado
  - 1 Instinto de veterano
  - 1 Expuesto
  - 1 Cargas sísmicas
  - 1 Minas de proximidad
  - 1 Artillero
  - 1 Copiloto mercenario
  - 2 Dispositivos de camuflaje
  - 1 **Esclavo I**

## REGLAS NUEVAS

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

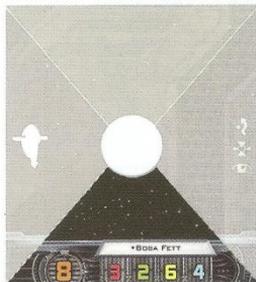
## NOMBRES ÚNICOS

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.

## ARCO DE FUEGO AUXILIAR

Las naves de este pack de expansión poseen un **ARCO DE FUEGO AUXILIAR** señalado con líneas discontinuas en sus indicadores de Nave. Estas naves también tienen 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 el auxiliar).

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).



Arco de fuego auxiliar de Boba Fett

## 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.



### BOMBAS

Las cartas de Mejora de bombas permiten a una nave **SOLTAR** fichas de Bomba. Las reglas de estas fichas de Bomba se describen a continuación. Estas mejoras no son armamentos secundarios.



### Soltar una ficha de Bomba

Cada carta de Mejora de bomba permite a la nave que la tiene equipada soltar un tipo específico de ficha de Bomba. Para soltar una ficha de Bomba es preciso seguir estos pasos:

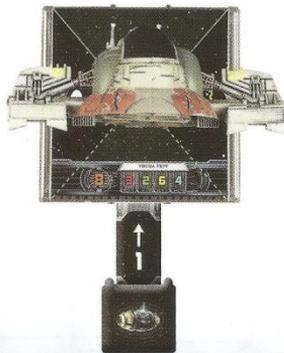
1. Coge la plantilla de maniobra (↑ 11) y encájala entre los salientes de la parte posterior de la peana de la nave.
2. Coloca la ficha de Bomba correspondiente en la zona de juego y deslízala por la plantilla hacia su extremo opuesto, manteniendo siempre los salientes de la ficha a ambos lados de la plantilla a modo de guía.

Si una ficha de Bomba cae sobre una nave, se coloca debajo de su peana. La bomba no se detonará de inmediato, sino que deberá seguir las reglas y restricciones que se explican a continuación.

### Detonar una ficha de Bomba

Cada carta de Mejora de bomba describe el modo en que se **DETONA** su correspondiente ficha de Bomba. Cuando se cumple esta condición, deben seguirse las instrucciones de la carta de referencia asociada a esa ficha de Bomba (infligir daño, descartar la ficha, etc.).

### EJEMPLO DE USO DE BOMBA



## NAVES GRANDES

La peana de la *Esclavo I* 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

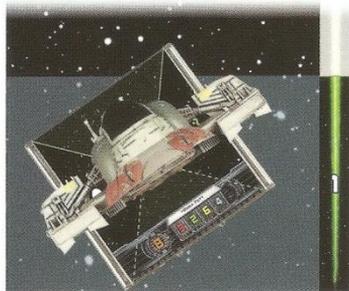
Las naves grandes siguen las reglas normales de solapamiento con otras naves. Cuando una nave grande vaya a solaparse con otra, basta con desplazar la nave grande a lo largo de la plantilla siguiendo el procedimiento habitual, procurando utilizar el centro de la peana de la nave para calcular su posición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

### EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador Imperial ha decidido colocar su Firespray-31 en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que la esquina inferior izquierda 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 5: Acechando a la Presa

Las cantinas de Tatooine están desiertas por culpa de la última transmisión de la Holorred, en la que se ofrecía una gran suma de dinero por la cabeza del líder de las fuerzas rebeldes que huyen desesperadamente de la zona. Granujas y villanos de todo el planeta se abalanzan sobre la ciudad dispuestos a hacerse con la recompensa. Pero los mejores cazadores ya han encontrado a su presa y se disponen a asaltar al escuadrón rebelde, que ya ha dado media vuelta para enfrentarse a sus implacables perseguidores.

### PREPARATIVOS

**Rebelde:** 150 puntos de escuadrón (ver a continuación).

Cuando el jugador Rebelde reúna su escuadrón, deberá escoger por cuál de sus naves se ha ofrecido la **RECOMPENSA**. El coste de esta nave en puntos de escuadrón se duplica. Sea cual sea el número de iconos que tenga en su barra de mejoras, se considera que esta nave posee 2 iconos . El coste combinado de todas las cartas de Mejora que se equípen a esta nave se reduce en 10 puntos (hasta un mínimo de 0).



Ficha de Recompensa

**Imperial:** 90 puntos de escuadrón.

El jugador Rebelde despliega sus naves en cualquier parte de la zona de juego que no esté a alcance 1-3 de los bordes Imperial y Rebelde. Cada nave Rebelde debe estar orientada directamente hacia el borde Rebelde de la zona de juego, tal y como se indica en el diagrama de los preparativos de la misión. Cada una de las naves desplegadas por el jugador Rebelde recibe 1 ficha de Tensión.

A continuación, el jugador Rebelde encaja la ficha de Recompensa en el pivote del centro de la peana de la nave Rebelde que escogió durante la formación de su escuadrón.

Finalmente, el jugador Imperial despliega sus naves a alcance 1-3 del borde Imperial de la zona de juego.

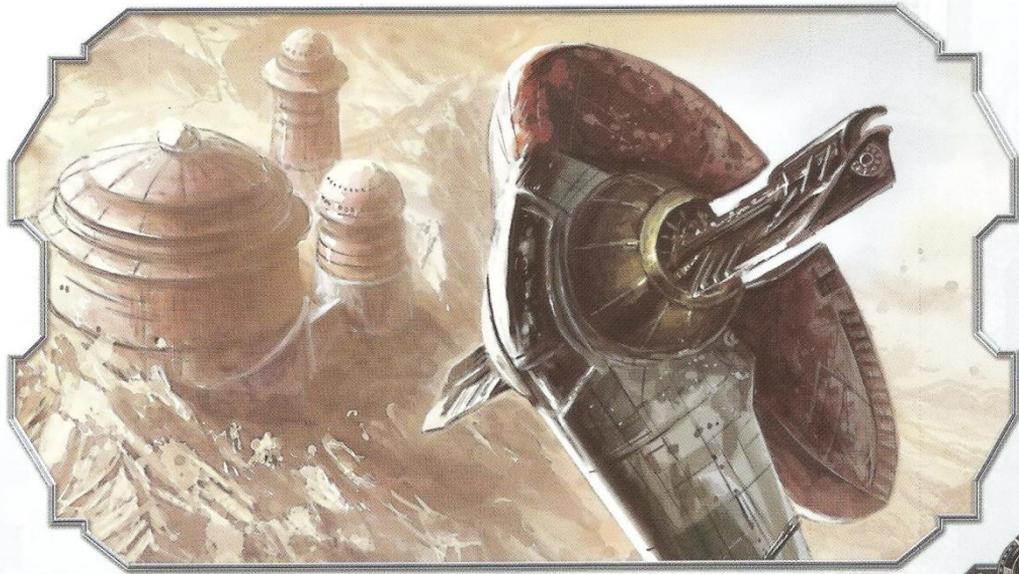
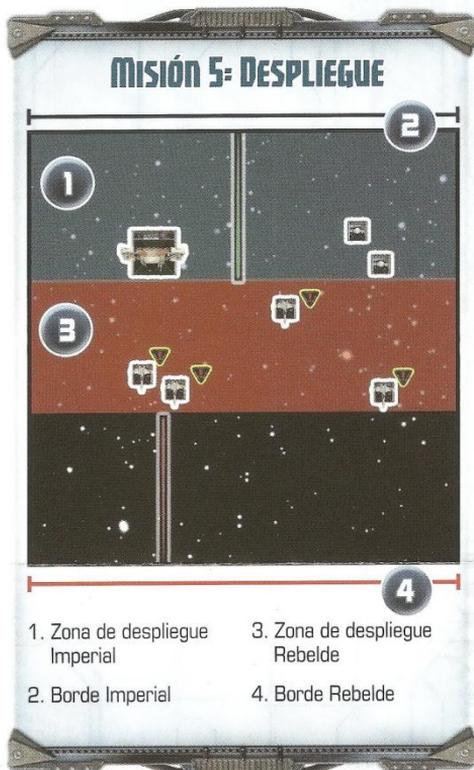
### REGLAS ESPECIALES

No hay reglas especiales para esta misión.

### OBJETIVOS

**Victoria Rebelde:** Destruye todas las naves Imperiales.

**Victoria Imperial:** Destruye la nave Rebelde que lleva la ficha de Recompensa.



## MANIOBRAS DEL FIRESPRAY-31

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un Firespray-31. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

FIRESPRAY-31					
4		↑			↻
3	↶	↷	↑	↷	↻
2	↶	↷	↑	↷	↻
1		↶	↑	↷	

© 2012 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. Conserva esta información para futuras referencias. Este producto no es adecuado para niños menores de 3 años (contiene piezas pequeñas). Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA MENORES DE 13 AÑOS.

Si necesitas material adicional, ayudas o información, visita nuestra página: [www.EdgeEnt.com](http://www.EdgeEnt.com)

## CRÉDITOS

**Diseño de la expansión:** Corey Konieczka

**Desarrollo de la expansión:** James Kniffen

**Diseño del juego básico:** Jay Little

**Producción:** Steven Kimball

**Edición y revisión de texto:** David Hansen

**Traducción:** Juanma Coronil

**Ilustraciones interiores:** Ryan Barger, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Dave Dorman, Fine Molds, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Mike Nash, Matthew Starbuck, Nicholas Stohman y Timothy Ben Zweifel

**Modelado de naves en 3D:** Benjamin Maillet

**Coordinador de diseño gráfico:** Brian Schomburg

**Diseño gráfico de la expansión:** Dallas Mehlhoff

**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 Beck

**Dirección artística ejecutiva:** Andrew Navaro

**Dirección artística:** Zoë Robinson

**Responsable de producción:** Eric Knight

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

**Productor ejecutivo:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Pruebas de juego:** Travis Clarke, Michael Gernes, Ryan Hanson, Chris Hosch, Kalar Komarec, Rob Kouba, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Josh Lewis, Andrew Liberko, Brent Rowse, Brady Sadler, Julian Smith, Megan Snow, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Zach Tewelthomas, Ian Travis, Jason Walden y Bryan Wells

**Responsable de licencias de Lucas:** Chris Gollaher



edge

ACCESORIOS FANTASY FLIGHT™

1

FUNDAS JUEGO DE  
CARTAS ESTÁNDAR

1

FUNDAS JUEGO TABLERO  
AMERICANO MINI

# 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