

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Halcón Milenario** 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 **Halcón Milenario** 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 *Halcón Milenario*
- 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
- 3 fichas de Identificación (nº 20)
- 5 fichas de Escudo
- 1 ficha de Iones
- 6 indicadores para misiones:
 - 1 indicador de Contrabandista
 - 2 indicadores de Escolta
 - 3 indicadores de Contenedor
- 1 carta de referencia

- 4 cartas de Nave:
 - 1 Han Solo
 - 1 Lando Calrissian
 - 1 Chewbacca
 - 1 Contrabandista del Bordo Exterior
- 14 cartas de Mejora:
 - 1 Misiles de impacto
 - 1 Misiles de asalto
 - 1 Escurridizo
 - 1 Atraer el fuego
 - 1 Instinto de veterano
 - 1 Luke Skywalker
 - 1 Nien Nunb
 - 1 Chewbacca
 - 1 Ingeniero de armamento
 - 2 Escudos mejorados
 - 2 Motor mejorado
 - 1 *Halcón Milenario*

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.

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).

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 REBELDE**". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Imperiales.

NAVES GRANDES

La peana del *Halcón Milenario* 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

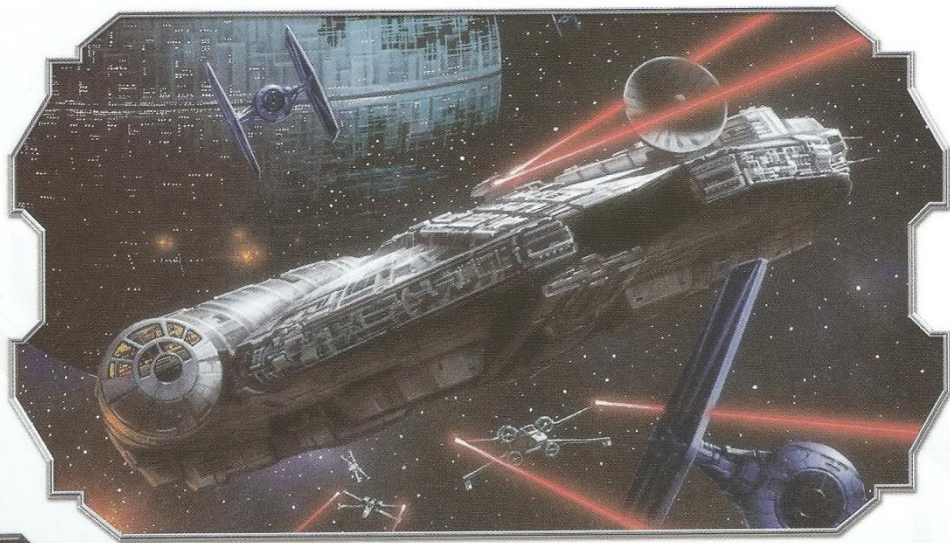
Las naves grandes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de la misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue.

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 Rebelde ha decidido colocar su YT-1300 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 4: CUBIL DE LADRONES

Debido al papel fundamental que desempeñan en la Armada Imperial, los ingenieros de Sienar son cruciales para mantener el yugo opresor del Imperio en la galaxia. Su incesante labor ha germinado en el más reciente prototipo de nave estelar, que se encuentra de camino al punto de encuentro con la flota imperial. La Inteligencia de la Alianza Rebelde descubrió esto hace pocos días y ha ofrecido una sustancial recompensa por la captura del prototipo. Unos contrabandistas partidarios de la Alianza se disponen a tender una emboscada al convoy en su etapa más vulnerable, y la modesta escolta imperial debe asegurarse de que su valioso cargamento llegue a su destino de una pieza.

PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón.

Imperial: 100 puntos de escuadrón.

El jugador Imperial despliega sus naves dentro de un alcance 1–3 de su borde de la zona de juego, pero más allá de alcance 1 de los bordes neutrales. Luego escoge dos de sus naves y asigna 1 indicador de Escolta a cada una de ellas (introduciéndolos en los pivotes de las peanas).



Indicador de Escolta

A continuación, el jugador Imperial coloca 3 indicadores de Contenedor a alcance 1–3 de su borde de la zona de juego. Ningún indicador de Contenedor puede colocarse a alcance 1 o menos de los bordes neutrales de la zona de juego, y todos deben quedar a **alcance 3 o mayor** unos de otros. Los indicadores de Contenedor deben orientarse en dirección al borde Rebelde de la zona de juego, tal y como se indica en el diagrama de preparativos.



Indicador de Contenedor

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde despliega sus naves a alcance 1 de su borde **o de los bordes neutrales** de la zona de juego. Ninguna nave Rebelde puede colocarse a alcance 1–2 de un indicador de Contenedor. Después, el jugador Rebelde asigna el indicador de Contrabandista a una de sus naves, introduciéndolo en el pivote de su peana.



Indicador de Contrabandista

REGLAS ESPECIALES

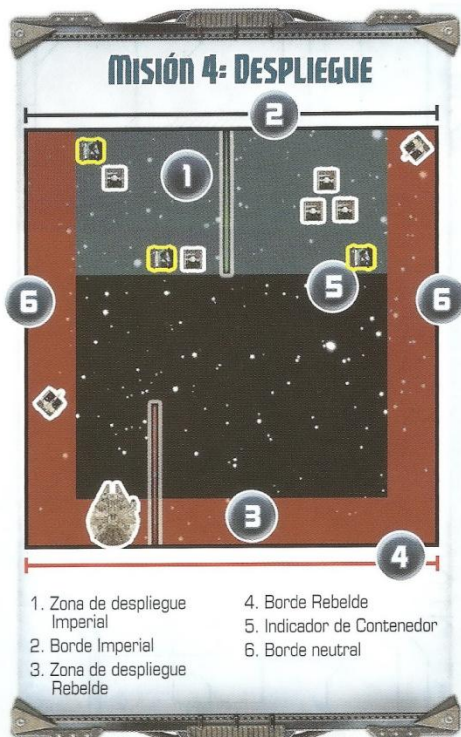
- **Acción de robo:** La nave Rebelde que lleva el indicador de Contrabandista puede realizar una acción de **ROBO** sobre un indicador de Contenedor que tenga a alcance 1 o inferior. Para llevarla a cabo, el jugador Rebelde debe tirar 3 dados de ataque y 3 dados de defensa a la vez. Si obtiene **más** resultados * que 2, se retira el indicador de Contenedor de la zona de juego y se pone junto a sus cartas de Nave. Si el número de resultados * es igual o inferior al de 2, se pone 1 ficha de Referencia sobre la carta de Nave del contrabandista. Cada ficha de Referencia añade automáticamente 1 resultado * a cada intento posterior de robo. Esta acción puede efectuarse incluso aunque la nave tenga asignadas fichas de Tensión.

- **Contenedores:** Los indicadores de Contenedor no se consideran naves ni obstáculos, y no pueden ser atacados ni destruidos. Al **comienzo** de la fase Final, cada indicador de Contenedor ejecuta una maniobra (↑ 2) en dirección al borde Rebelde. Si un indicador de Contenedor se encuentra a alcance 1 de **una** nave que posea un indicador de Escolta, ejecutará una maniobra (↑ 3) en su lugar. Si un indicador de Contenedor se encuentra a alcance 1 de **dos** naves de Escolta, ejecutará una maniobra (↑ 4) en su lugar.
- **Indicadores de Escolta:** Si alguna de las naves con un indicador de Escolta es destruida, el jugador Imperial puede colocar su indicador en otra de sus naves **cuando termine la fase Final**. No podrá asignarla a una nave que ya posea un indicador de Escolta.
- **Indicador de Contrabandista:** Al final de la fase de Planificación, el jugador Rebelde puede asignar el indicador de Contrabandista a otra de sus naves. Cuando el indicador de Contrabandista se asigna a una nueva nave, se descartan todas las fichas de Referencia que tuviera la anterior.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Consigue poner 2 indicadores de Contenedor junto a tus cartas de Nave.

Victoria Imperial: 2 indicadores de Contenedor deben salir de la zona de juego por el borde Rebelde. Puedes ganar la partida incluso aunque todas tus naves sean destruidas.



MANIOBRAS DEL YT-1300

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un YT-1300. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

YT-1300					
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



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: Cristi Balanescu, Matt Bradbury, Adam Burn, Sacha Diener, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, David Nash, Francisco Rico, Scott Schomburg y Nicholas Stohman

Modelado de naves en 3D: Jason Beaudoin

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

Coordinador de producción artística: Andrew Navarro

Dirección artística ejecutiva: Andrew Navarro

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

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