

STAR WARS X-WING

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Héroes de la Resistencia** añade muchas opciones nuevas para el YT-1300 y el T-70 Ala-X. Las reglas de todas estas novedades se explican en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja, que también incluye una nueva misión que ilustra la maniobrabilidad del T-70 Ala-X y la resistencia del YT-1300.

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 del a línea de productos de **X-Wing**, siguiendo las reglas generales para la formación de escuadrones.

CONTENIDO

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura de YT-1300
- 1 miniatura de T-70 Ala-X
- 2 peanas de plástico
- 4 clavijas de plástico
- 6 indicadores de Nave
- 2 selectores de maniobras
- 2 fichas de Identificación de selector
- 2 fichas de Concentración
- 2 fichas de Tensión
- 1 ficha de Armas bloqueadas
- 8 fichas de Escudos
- 6 fichas de Blanco
- 10 cartas de Nave:
 - 1 Han Solo
 - 1 Rey
 - 1 Chewbacca
 - 1 Simpatizante de la Resistencia
 - 1 Poe Dameron
 - 1 Nien Nunb
 - 1 "Snap" Wexley
 - 1 Jess Pava
 - 1 Veterano del Escuadrón Rojo
 - 1 Novato del Escuadrón Azul

•18 cartas de Mejora:

- 2 Disparo de reacción
- 2 Disparo inverosímil
- 1 Finn
- 1 Copiloto extraordinario
- 1 Rey
- 1 M9-G8
- 2 Superacelerador de emergencia
- 1 Propulsores sobrealimentados
- 2 Analizador de patrones
- 1 Halcón Milenario
- 1 Negro Uno
- 2 Droide astromecánico integrado
- 1 Compartimento para contrabando

REGLAS NUEVAS

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

MEJORAS LIMITADAS

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

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.

ARMAMENTO PRINCIPAL DE TORRETA



Cada una de las cartas de Nave YT-1300 de este pack utiliza una torreta como su armamento principal. Así, en cada carta de Nave figura el icono de **ARMAMENTO PRINCIPAL DE TORRETA**, y los indicadores de Nave presentan una flecha roja circular a modo de recordatorio.

Al atacar con un armamento 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).

ACCIÓN DE MASA

Las naves que tienen el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de MASA (Motor de Aceleración Sublumínica).

Icono de MASA

Para resolver esta acción, elige y ejecuta una maniobra del selector de maniobras de la nave. La maniobra escogida debe tener la misma velocidad que la maniobra ejecutada por la nave en esta ronda. Después se asigna a la nave una ficha de Armas bloqueadas.

Una nave que tiene asignada una ficha de Armas bloqueadas **no puede** efectuar ataques. Las fichas de Armas bloqueadas se retiran durante la fase Final junto con las de Concentración y Evasión.



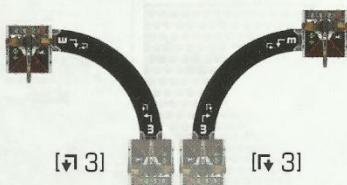
Ficha de Armas bloqueadas

Realizar una acción de MASA cuenta como ejecutar una maniobra.

Una nave **no puede** realizar una acción de MASA como una acción gratuita.

GIRO TALLON

La maniobra de giro Tallon ( o ) utiliza la misma plantilla de maniobras que una maniobra de giro ( o ). Cuando una nave ejecuta un giro Tallon hacia la derecha () no encajes los salientes de la parte trasera de la peana en el extremo opuesto de la plantilla. En vez de eso, gira la nave 90° adicionales hacia la derecha, de forma que el lateral de su peana quede pegado al extremo de la plantilla. Para ejecutar un giro Tallon hacia la izquierda () gira la nave 90° hacia la izquierda. Al pegar el lateral de una peana al extremo de la plantilla, el jugador puede deslizar la peana ligeramente hacia delante o hacia atrás, pero el extremo de la plantilla nunca debe sobresalir por delante o por detrás de la peana de la nave.



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 "**SOLO REBELDE**", "**SOLO IMPERIAL**" o "**SOLO ESCORIA**". Estas cartas **sólo pueden** utilizarse en escuadrones de la facción Rebelde (Resistencia), Imperial (Primer Orden) o Escoria respectivamente.

NAVES GRANDES

La peana del YT-1300 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

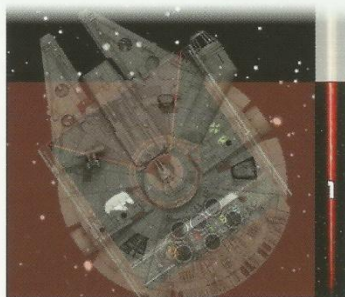
Las naves grandes siguen las reglas normales de solapamiento con otras naves. Cuando una nave grande vaya a solaparse con otra, basta con desplazar la nave grande a lo largo de la plantilla siguiendo el procedimiento habitual, procurando utilizar el centro de la peana para calcular su posición y orientación 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 de la Resistencia 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 19: Misión crucial

En una acción desesperada, tus superiores le han encomendado a un equipo secreto de asalto la destrucción de una red oculta de dispositivos de comunicación. Estos dispositivos son imprescindibles para poder enviar mensajes a largas distancias retransmitiéndolos a través de un peligroso campo de asteroides. Sus proyectores de escudos y otros sistemas de defensa pueden soportar prácticamente cualquier ataque, pero el reconocimiento preliminar indica que cada uno de los proyectores está enlazado a otro. El alto mando cree que un ataque simultáneo a cada pareja de proyectores podría superar sus defensas y destruir ambos. La responsabilidad de inutilizar esta red de comunicaciones recae en tu equipo de asalto. Si fracasas en tu empeño, podría suponer el fin de la Resistencia. ¡Todos dependen de ti!

PREPARATIVOS

Rebelde: 90 puntos de escuadrón; el jugador de la Resistencia debe desplegar exactamente 1 YT-1300 y 1 T-70 Ala-X.

Primera Orden: 100 puntos de escuadrón.

El jugador de la Primera Orden coloca las 6 fichas de Blanco en la zona de juego. Las fichas de Blanco no se pueden colocar a alcance 1-2 de ningún borde y deben colocarse más allá de alcance 1 de las demás fichas de Blanco.

A continuación, el jugador de la Primera Orden coloca las 6 fichas de Asteroide de una caja básica en la zona de juego. Cada ficha de Asteroide debe estar en contacto con una ficha de Blanco diferente.

Luego, el jugador de la Primera Orden coloca todas sus naves en cualquier parte de la zona de juego, pero sin que estén solapadas con asteroides. Después, el jugador de la Resistencia coloca todas sus naves dentro de alcance 1 de cualquiera de los bordes de la zona de juego.

El jugador de la Resistencia tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

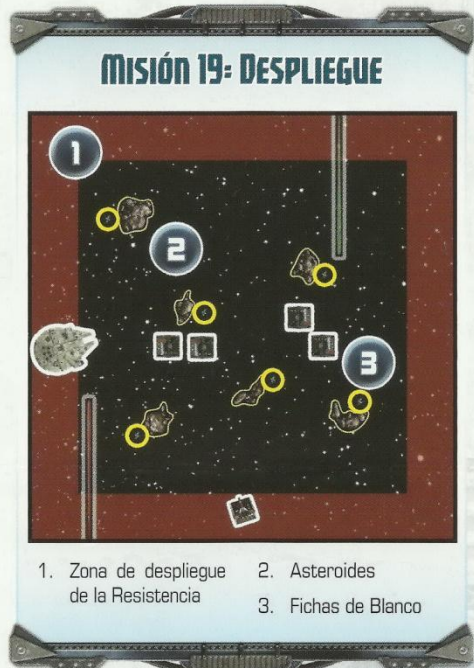
- **Fuerzas especiales:** Las naves de la Resistencia no pueden recibir fichas de Iones ni fichas de Campo de tracción. Si una nave de la Resistencia es destruida, coloca una ficha de Referencia sobre su carta de Nave, descarta todas sus cartas de Daño y reactiva sus Escudos.
- **Prácticas de tiro:** Cada ficha de Blanco representa un Blanco que puede ser "atacado" de la siguiente forma: cuando una nave de la Resistencia tiene ocasión de atacar, si tiene una ficha de Blanco a alcance 1 (y, en el caso del T-70 Ala-X, dentro de su arco de fuego), puede elegir colocar una ficha de Referencia sobre ese blanco en vez de atacar. Esa nave no puede colocar otra ficha de Referencia sobre un blanco en esa ronda.
- **Disparo simultáneo:** Al final de cada ronda, si ambos Blancos con un mismo símbolo tienen encima fichas de Referencia, el jugador de la Resistencia retira esos Blancos y fichas de Referencia de la zona de juego y coloca la pareja de Blancos junto a sus cartas de Nave.

- **Disparo fallido:** Al final de cada ronda, si sólo uno de los Blancos que forman una pareja tiene una ficha de Referencia encima, retira esa ficha de Referencia de la zona de juego.

OBJETIVOS

Victoria de la Resistencia: Consigue las tres parejas de fichas de Blanco.

Victoria de la Primera Orden: Destruye una nave de la Resistencia tras colocar una ficha de Referencia sobre una nave de la Resistencia.



MANIOBRAS DEL YT-1300 Y EL T-70 ALA-X

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que pueden ejecutar un YT-1300 y un T-70 Ala-X. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

YT-1300									
4			↑						↻
3		↖	↑	↗					↻
2	↖	↖	↑	↗	↗				
1	↖	↖	↑	↗	↗				

T-70 ALA-X									
4			↑						↻
3	↖	↖	↑	↗	↗	↗			↻
2	↖	↖	↑	↗	↗				
1		↖	↑	↗					

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & ™ Lucasfilm Ltd. No puede utilizarse ninguna parte de este producto sin permiso expreso por escrito. Google Play™ es una marca comercial de Google Inc. Apple® y el logotipo de Apple son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en los EE.UU. y otros países. App Store™ es una marca de servicios de Apple Inc. Fantasy Flight Supply es una ™ de Asmodee North America, Inc. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Games. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 410188 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. SU uso no está pensado para personas menores de 14 años.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: Frank Brooks y James Kniffen con Alex Davy

Producción: Molly Glover

Diseño del juego básico: Jay Little

Edición técnica: Robert McCowen

Modelado de naves en 3D: Bexley Andrajack

Coordinador de esculpido de miniaturas: John Franz-Wichlacz

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Christopher Hosch

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de la caja: Darren Tan

Ilustraciones interiores: Matt Bradbury, Jeff Lee Johnson, Mark Molnar, Darren Tan y Ryan Valle

Dirección artística: Zoë Robinson

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Traducción: Alfred Moragas

Responsable de licencias: Amanda Greenhart

Coordinadora de licencias: Simone Elliott

Responsable de producción: Johanna Whiting

Coordinadores de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Responsable de juego de miniaturas: John Shaffer

Director creativo: Andrew Navarro

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Josh Aclerman, Matt Aird, Mishary Alfaris, Saoud Alfaris, Ahmad Alsaifar, JD Bartee, Eric Berling, Jeff Berling, David Bernstein, Eugene Bible, Philip Booth, Ed Bradley, Ron Brannan, Duncan Callander, Kent Campos, Rob Cornell, Noel Cuevas, Sean Darby, Kyle Dekker, Eugene Douglass, Peta Dyken, James Elhardt, Alex Ely, Michael Evans, Mark Fletcher, Brian Francis, Michael Hale, Iain Hamp, Mark Harrison, Daniel Hars, Matt Holland, Gregg Johnson, Guido Kessels, Jim Lafferty, Kurt Larson, David Lees, Bernie Lin, Christopher Lothers, Robert McCowen, Dallin Pear, Jake Petersen, Daniel Poppe, Brandon Prokos, Morgan Reid, Dave Rodriguez, Geordan Rosario, Mark Salzer, Chuck Sedor, Cody Seeger, Jim Spurrier, Sean Vayda, Ryan Voigt, Randolph Wang, Simon Wiippola, Jeff Wilder y Joseph Woodworth

Aprobaciones de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten