STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión ***IG-2000*** presenta el mortífero caza de asalto Agresor y un letal repertorio de nuevas opciones para ***X-Wing: El juego de miniaturas***. Las reglas de todas estas novedades se describen en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja. Además, en el reverso de la misma se incluye una nueva misión para tres jugadores que enfrenta a un escuadrón de Escoria y villanos liderado por el implacable cazarrecompensas IG-88B contra Rebeldes e Imperiales a la vez.

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 del *IG-2000*
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Evasión
- 1 ficha de Tensión
- 4 fichas de Escudos
- 2 fichas de Iones
- 2 fichas de Blanco fijado (II, JJ)
- 1 ficha de Mina de proximidad
- 1 ficha de Carga sísmica
- 2 cartas de referencia
- 4 cartas de Nave:
  - 1 IG-88A
  - 1 IG-88B
  - 1 IG-88C
  - 1 IG-88D
- 9 fichas de Orden
- 12 cartas de Mejora:
  - 1 Corrector de puntería
  - 1 Cañón bláster automático
  - 1 Cañón "Mutilador"
  - 1 Minas de proximidad
  - 1 Cargas sísmicas
  - 2 Disparador por muerte del piloto
  - 2 Transmisor de sobrecargas
  - 1 Cañón bláster desechable
  - 1 Amortiguadores de inercia
  - 1 *IG-2000*

Reglas nuevas

En las secciones siguientes se exponen las reglas que deben utilizarse 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.

ACCIÓN DE IMPULSO

Las naves que tienen el icono ✣ en su barra de acciones pueden realizar una acción de impulso. Para resolverla hay que seguir estos pasos:

1. Elige la plantilla de maniobra [↑ 1], [↖ 1] o [↗ 1].
2. Encaja la plantilla entre los dos pequeños salientes de la parte frontal de la peana de la nave.
3. Desplaza la nave hasta el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de su peana en dicho extremo.

Efectuar una acción de impulso no se considera ejecutar una maniobra. Una nave no puede realizar un impulso si al hacerlo su peana se solapa con la peana de otra nave o con cualquier ficha que represente un obstáculo, ni tampoco si su plantilla de maniobra se solapa con un obstáculo.

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 [↑ 1] 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.).

FICHA DE IONES

Las capacidades de algunas cartas, como la carta de Mejora "Transmisor de sobrecargas", pueden hacer que una nave reciba una ficha de Iones. Si una nave tiene asignada una ficha de Iones, debe seguir estas reglas especiales durante las fases indicadas:

- **Fase de Planificación:** El jugador que controla la nave no puede asignarle un selector de maniobras.
- **Fase de Activación:** El jugador que controla la nave debe moverla como si se le hubiera asignado una maniobra **blanca** [↑ 1]. Después de ejecutar esta maniobra, se retiran todas las fichas de Iones de la nave y podrá realizar acciones con normalidad.
- **Fase de Combate:** La nave puede atacar con normalidad.

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.

NAVES GRANDES

La peana del *IG-2000* 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 Iones

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de Iones. Las naves grandes no se ven afectadas por una única ficha de Iones; sencillamente se deja asignada a ella. Pero si una nave grande tiene asignadas 2 fichas de Iones o más, sufrirá el efecto de una ficha de Iones de la forma habitual. A continuación, el jugador retira **todas** las fichas de Iones 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 del bando de Escoria y villanos ha decidido colocar su Agresor 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 12: Disputándose la recompensa

Hay ocasiones en las que se ofrece una recompensa tan sustanciosa que atrae a cazadores de todas partes de la galaxia. Los más afortunados son los que llegan antes que sus competidores. Los desafortunados llegan demasiado tarde. ¡Y los realmente desafortunados llegan al mismo tiempo!

Sólo una cosa es segura: cuando hay tanto en juego, ¡sólo puede haber un vencedor!

PREPARATIVOS

Esta misión requiere que haya exactamente 3 jugadores.

Imperial: Boba Fett (Cañón láser pesado, Cargas sísmicas, Dispositivo de sigilo, Determinación) y 48 puntos de escuadrón.

Rebelde: Han Solo (Chewbacca, Escurridizo, *Halcón Milenario*) y 47 puntos de escuadrón.

Escoria y villanos: IG-88B (Cañón de iones, Cañón "Mutilador", Corrector de puntería, Cañón bláster desechable, Cargas sísmicas, *IG-2000*) y 49 puntos de escuadrón.

Alternativamente, cada jugador puede formar un escuadrón de 100 puntos y designar una de sus naves como **JEFE DE FORMACIÓN**.

Las 6 fichas de Asteroide de la caja básica se ponen junto a la zona de juego. El jugador Imperial 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. Por último, el jugador Escoria elige 1 de las fichas de Asteroide restantes 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 dentro de ninguna zona de despliegue ni tampoco a alcance 1–2 de otro Asteroide.

A continuación, cada jugador coge las 3 fichas de Orden pertenecientes a su facción y las coloca al lado de la carta de Nave de su jefe de formación.

REGLAS ESPECIALES

- **Iniciativa:** El jugador Imperial recibe la iniciativa, seguido por el jugador Rebelde; el jugador Escoria va el último. Cuando se activen naves cuyos pilotos tengan el mismo valor de Habilidad, el jugador Imperial activará primero todas sus naves, seguido por el jugador Rebelde y finalmente por el jugador Escoria. Cuando varias naves que tengan la misma puntuación de Habilidad disparen en la fase de Combate, el jugador Imperial atacará primero con todas sus naves, seguido por el jugador Rebelde y finalmente por el jugador Escoria.
- **Jefes de formación:** Boba Fett es el jefe de formación del escuadrón Imperial. Han Solo es el jefe de formación del escuadrón Rebelde. IG-88B es el jefe de formación del escuadrón Escoria.

¡Si el jefe de formación de un jugador es destruido (o abandona el campo de batalla), ese jugador queda eliminado! Tras resolver todos los ataques simultáneos, las naves restantes de ese jugador (si queda alguna) son destruidas.

- **Fichas de Orden:** Al comienzo de cada ronda, cada jugador puede asignar **1** de sus fichas de Orden a su jefe de formación o a una nave aliada situada a alcance 1-3. La ficha se coloca boca abajo sobre la carta de Nave de la miniatura elegida. Al comienzo de la fase de Activación, todos los jugadores revelan sus fichas de Orden simultáneamente. Cada ficha de Orden tiene uno de los siguientes efectos:

Ficha de Orden de la Escoria

– **ACCIÓN EVASIVA:** La puntuación de Agilidad de esta nave se incrementa en 1 hasta el final de la ronda.

– **ABRIR FUEGO:** Durante la fase de Combate, se considera que el piloto de esta nave tiene Habilidad 12.

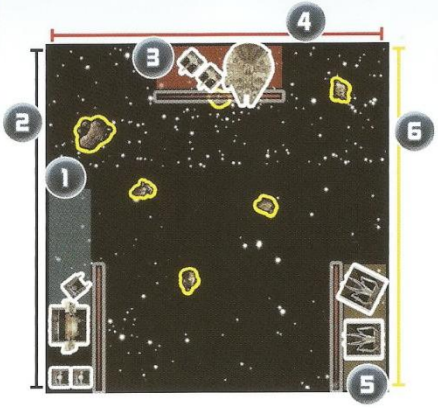
– **ESTAR ALERTA:** Hasta el final de la ronda, todas las maniobras que ejecute esta nave se consideran maniobras verdes.

Durante la fase Final, retira todas las fichas de Orden que hayan sido asignadas. No podrán ser usadas de nuevo.

OBJETIVOS

Victoria: Destruye todas las naves enemigas.

Misión 12: Despliegue



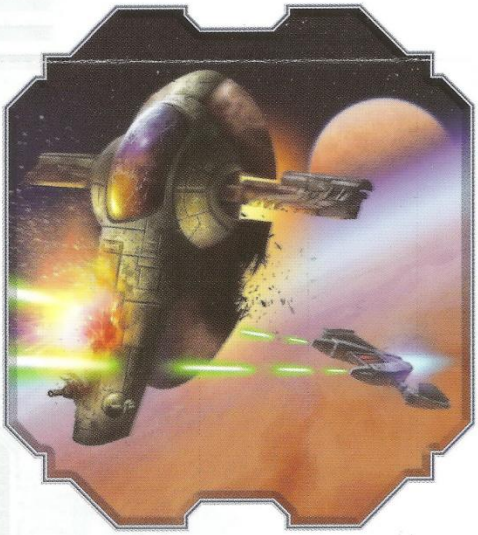
1. Zona de despliegue Imperial
2. Borde Imperial
3. Zona de despliegue Rebelde
4. Borde Rebelde
5. Zona de despliegue Escoria
6. Borde Escoria

Maniobras del Agresor

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

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es TM 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: Anthony Devine

Ilustraciones interiores: Matt Bradbury, Anthony Devine, Stéphane Gantiez, Mariusz Gandzel, Adam Lane, Timothy Ben Zweifel

Modelado de nave 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

Maquetación: Edge Studio

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Dirección artística: Zoë Robinson

Traductor: Alfred Moragas

Jefe de producción: Eric Knight

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

Productor de juego ejecutivo: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego:

Josh Ackerman, Neil Amswych, Shiu Yik Au, Mathew Babiash, Matt Baxter, Chris Beck, Alex Becker, Eric Berling, Jeff Berling, Dan Besemann, Nathan Bier, Ron Brannan, Christian Busch, Dominic Cairo, Adrien Dawson, Cameron Dawson, Sean Dawson, Jacob DeMenna, Josh Derksen, Jeff Dunford, James Elhardt, Trenden Flanigan, Zara Fox, Nathan Gerber, Michael Gernes, Josh Grace, Lyle Hayhurst, Colton Hoerner, Matt Holland, Daniel Howell, Chris Jenkins, Jeffrey Jones, Doug Kinney, Jörg Klöckner, Kalar Komarek, Don Komhyr, Brett Leeson, Jennifer Leeson, David Levy, Andrew Liberko, Robert McCowen, Michael Meurer, Frank Omilian, Ben Oosting, Matt Ouellette, Troy Perry, James Pilson-Wood, David Pontier, Chris Powell, Brandon Prokos, Mike Ptak, Daniel Ramey, Lucas Savage, Wesley Savage, Zechariah Savage, Roy Scales, Niko Simmons, David Sleet, Nathaniel Smauley, Kris Soehnlin, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Chris Weinstein, Brendan Weiskotten, Henry VanBlake, Sean Vayda, Damian Wilson, Josh Wilson, Leo Wilson, Joseph Woodworth y Kelly Yuhas

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollaher