

STAR WARS™

X-WING

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Lanzadera clase Ípsilon** introduce la pavorosa nave de mando utilizada por Kylo Ren y la Primera Orden para sembrar el miedo en la galaxia. Las reglas de todas las novedades presentadas se explican en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja.

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 de Lanzadera clase *Ípsilon*
 - 1 peana de plástico
 - 2 clavijas de plástico
 - 2 indicadores de Nave
 - 1 selector de maniobras
 - 1 ficha de Identificación de selector
 - 2 fichas de Concentración
- 2 fichas de Tensión
 - 1 ficha de Impacto crítico
 - 6 fichas de Escudos
 - 2 fichas de Blanco fijado (MM y NN)
 - 2 fichas de Identificación de nave (nº 65)
 - 2 fichas de Estado
 - 4 cartas de Nave:
 - 1 Kylo Ren
 - 1 Mayor Stridan
 - 1 Teniente Dormitz
 - 1 Piloto de la base Starkiller
 - 13 cartas de Mejora:
 - 2 Disparo de reacción
 - 1 General Hux
 - 1 Kylo Ren
 - 2 Especialista en operaciones
 - 2 Escáner de frecuencias hiperlumínicas
 - 2 Sincronizador de disparos
 - 2 Proyector de iones
 - 1 Lanzadera de Kylo Ren
 - 2 cartas de Estado:
 - 1 Lealtad fanática
 - 1 Yo te mostraré el Lado Oscuro



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.

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



NAVES GRANDES

La peana de la Lanzadera clase *Ipsilon* 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 Primera Orden ha decidido colocar su Lanzadera clase *Ipsilon* 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.



CARTAS DE ESTADO

Las cartas de Estado representan efectos de juego persistentes y son asignadas por ciertas cartas de Nave y Mejora.

Una carta de Estado no está en juego hasta que algún efecto de juego la asigna a una nave. Cuando una carta de Estado es asignada, su texto se resuelve de inmediato.

Después de que una nave reciba una carta de Estado, se le asigna también la ficha de Estado correspondiente como recordatorio del efecto en curso de esa carta. La ficha se quita cuando el Estado deja de aplicarse. Un Estado que ha sido retirado puede volver a ser asignado.

ESTADOS ÚNICOS

Si uno de tus Estados únicos ya está siendo aplicado y uno de tus efectos de juego pide que sea asignado de nuevo, retira la carta de Estado de la nave a la que fue asignada originalmente y asígnala a la nueva nave.



Carta de Estado



Ficha de Estado

LA MANIOBRA [■ 0]

En el selector de maniobras de la Lanzadera clase *Ipsilon* figura una maniobra marcada como [■ 0]. La velocidad de esta maniobra es de 0, y su dirección es **INMÓVIL**, tal y como indica el símbolo del cuadrado (■). Como es habitual, el color de la dirección señala la dificultad de la maniobra.

A diferencia de las otras maniobras del selector, la maniobra [■ 0] no se corresponde con ninguna plantilla de movimiento. Para ejecutarla, el jugador Imperial (Primera Orden) debe dejar la nave donde está, manteniendo su posición y sin cambiar su orientación.



LA ACCIÓN DE COORDINACIÓN [⚡]

La carta de Nave de la Lanzadera clase *Ipsilon* contiene el icono de acción ⚡, que le permite llevar a cabo una acción de **COORDINACIÓN**. Para ello hay que escoger otra nave aliada que se encuentre a alcance 1-2. La nave elegida puede llevar a cabo inmediatamente 1 acción gratuita.

MANIOBRAS DE LA LANZADERA CLASE ÍPSILON

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que puede ejecutar una Lanzadera clase *Ípsilon*. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

LANZADERA CLASE ÍPSILON					
3	↖	↗	↑	↘	↙
2	↖	↗	↑	↘	↙
1	↖	↗	↑	↘	↙
0			■		

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: Max Brooke con Frank Brooks y Alex Davy

Producción: Derrick Fuchs

Diseño del juego básico: Jay Little

Edición técnica: Robert McCowen

Modelado de naves: Bexley Andrajack

Coordinador de esculpido de miniaturas: John Franz-Wichlacz

Diseño gráfico de la expansión: Duane Nichols con Christopher Hosch

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Ilustración de la caja: Anthony Devine

Ilustraciones interiores: Tiziano Baracchi, Anthony Devine, Logan Feliciano, Joel Hustak, Lukas Jaskolski, Mark Molnar, Siim Rimm, Emilio Rodriguez, Ryan Valle y el archivo de imágenes de Lucasfilm

Dirección artística: John Taillon

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Traducción: Alfred Moragas

Especialista en 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 Navaro

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

¡Damos las gracias de forma especial a Sean O'Hare con Katie Berger y Andrew Wyshock!

Pruebas de juego: Mishary Alfari, Saoud Alfari, Ahmad Alsaffar, Caleb Bailey, Jon Berenguer-Webb, Jens van den Berg, Frans Bongers, Andy Brazier, Joel Brygger, Pierre Buffiere, Daniel Casslasy, Justin Chavez, Landon Corbun, Lucas Crosby, Sean Darby, Sebastien Delobel, Mike Dennis, Dave Do, Kyle, Doerhoff, James Dowdall, Cody Duffin, Tom Duncan, Peta Dyken, Will Eck, Ben Edwards, Sean Esser, Andre Evans, Jaren Foss, Travis Foss, John Garcia, Jason Gemmell, Johnathan Grasser, Mark Harrison, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Jesper Hills, Blair Howell, Harvie Jarriell, Guido Kessels, Dmitry Kolyada, Eric Lalande, Adam Landon, Joe McGlinchey, Alexander Nobles, Ron Norris, Jason O'Gorman, Landon Otis, Mark Patterson, Oliver Pocknell, Nick Post, Wieger Prins, Morgan Reid, Jonathan Reinig, Chris Rivers, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Brandon Roth, Scott Sage, Alex Salera, Andrew Schlueter, Stephen Sherwood, Brian Siela, Joseph-Ira Smith, Jesse Tonkay, Simon Tournay, Jason Trowbridge, Chris Viola, Chris Wheeler, Brent Wong y Keoki Young

Aprobaciones de Lucasfilm: Brian Merten