

# STAR WARS™

# X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Lanzadera clase Lambda** 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 de la lanzadera clase *Lambda* 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 de la Lanzadera clase *Lambda*
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 ficha de Concentración
- 3 fichas de Tensión
- 1 ficha de Impacto crítico
- 2 fichas de Blanco fijado (M y N)
- 5 fichas de Escudo
- 4 fichas de Iones
- 3 indicadores de Nave inutilizada
- 4 fichas de Referencia
- 4 cartas de Nave:
  - 1 Capitán Kagi
  - 1 Coronel Jendon
  - 1 Capitán Yorr
  - 1 Piloto del grupo Ómicron
- 12 cartas de Mejora:
  - 1 Cañón láser pesado
  - 1 Sensores avanzados

- 1 Emisor de interferencias
- 1 Darth Vader
- 1 Prisionero rebelde
- 1 Ingeniero de armamento
- 1 Oficial de navegación
- 1 Instructor de vuelo
- 1 Agente del servicio de inteligencia
- 2 Cañones láser antipersecución
- 1 ST-321

## REGLAS NUEVAS

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

## NAVES ÚNICAS

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 o más cartas que tengan el mismo nombre único, ni siquiera aunque sean de distintos tipos.

## LA MANIOBRA [■0]

En el selector de maniobras de la Lanzadera clase *Lambda* 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 debe dejar la nave donde está, manteniendo su posición y sin cambiar su orientación.

## 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 IMPERIAL". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Rebeldes.

## NAVES GRANDES

La peana de la Lanzadera clase *Lambda* 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

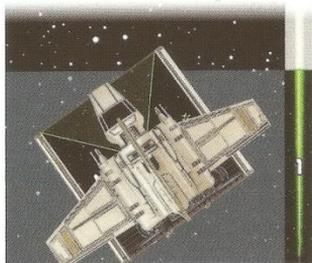
Las naves grandes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de la misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue.

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.

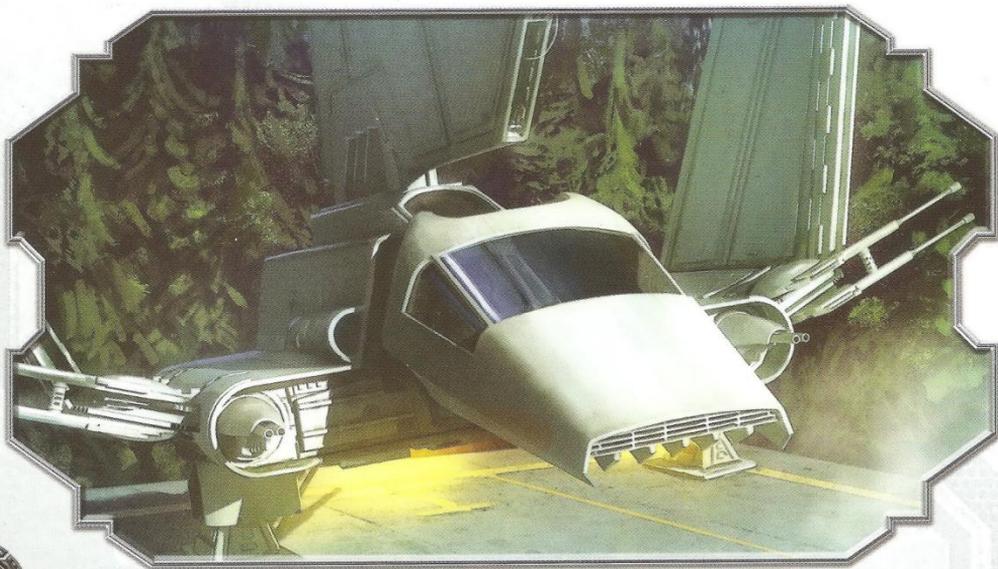
## Misión 6: RECURSOS IMPRESCINDIBLES

*Un equipo de agentes encubiertos del servicio de inteligencia imperial se ha infiltrado en una caravana de Transportistas Xizor con la esperanza de recabar información sobre la infraestructura de la Alianza. Pero los simpatizantes rebeldes que viajan en la caravana han descubierto a los imperiales y han inutilizado las naves antes de que pudieran regresar al espacio imperial. Las fuerzas del Imperio deben rescatar a sus agentes; si los infiltrados huyen sin escolta, serán capturados por los rebeldes.*

### EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador Imperial ha decidido colocar su Lanzadera clase *Lambda* 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.



## PREPARATIVOS

**Rebelde:** 100 puntos de escuadrón

**Imperial:** 120 puntos de escuadrón

El jugador Rebelde coloca 1 indicador de Nave inutilizada en la zona de juego. A continuación pone otros 2 indicadores de Nave inutilizada, cada uno a alcance 3 del primero **pero no** a alcance 1 el uno del otro. Las naves inutilizadas no pueden colocarse a alcance 1 o menos de ningún borde de la zona de juego. Una vez hecho esto, el jugador Rebelde asigna 4 pasajeros (fichas de Referencia) a cada nave inutilizada.



Indicador de Nave inutilizada



Ficha de Referencia

Después, el jugador Rebelde despliega sus naves en cualquier lugar a alcance 1-2 de las esquinas superior izquierda o inferior derecha de la zona de juego, tal y como se indica en el diagrama de los preparativos de la misión.

A continuación, el jugador Imperial despliega sus naves en cualquier lugar a alcance 1-3 de la esquina inferior izquierda o a alcance 1 de la esquina superior derecha de la zona de juego, tal y como se indica en el diagrama de los preparativos de la misión.

## REGLAS ESPECIALES

- **Naves inutilizadas:** Cada indicador de Nave inutilizada es una nave Imperial con Agilidad 3. Las naves inutilizadas no pueden ejecutar maniobras, realizar acciones ni efectuar ataques. Tampoco reciben cartas de Daño ni pueden ser destruidas.
- **Acción de rescate:** Las naves Imperiales pueden llevar a cabo una acción de **RESCATE** si están a alcance 1 o menos de una nave inutilizada. Para ello, el jugador Imperial coge tantas fichas de Referencia (pasajeros) como desee de una nave inutilizada que tenga a alcance 1 o menos y asigna esas fichas a la nave que ha realizado la acción de rescate. A continuación, **por cada pasajero** rescatado con esta acción, la nave sufre tanto daño como la velocidad de la maniobra que ha ejecutado. Por ejemplo, si una Lanzadera clase *Lambda* ejecuta una maniobra de velocidad 3 y rescata a 2 pasajeros, sufre 6 de daño. No se puede llevar a cabo una acción de rescate con una acción gratuita.
- **Captura de pasajeros:** Si una nave inutilizada sufre 1 o más puntos de daño crítico a consecuencia de un ataque, el jugador Rebelde captura **un** pasajero de esa nave. Además, si una nave Imperial resulta destruida, el jugador Rebelde captura a todos los pasajeros que esa nave ha rescatado (es decir, las fichas de Referencia que tiene asignadas). Los pasajeros capturados se colocan junto a las cartas de Nave del jugador Rebelde.

- **Salvamento de pasajeros:** Si una nave Imperial que transporta pasajeros sale de la zona de juego por un borde Imperial, no resulta destruida. En vez de eso, se considera que el jugador Imperial ha **SALVADO** a todos los pasajeros que viajan a bordo de la nave, y para indicarlo sitúa sus fichas de Referencia junto a sus cartas de Nave. Al comienzo de la fase Final, esa nave puede colocarse hasta a alcance 1 de cualquier borde Imperial de la zona de juego con todas las cartas de Mejora, fichas de Escudos y cartas de Daño que tenía antes de abandonar la zona de juego.
- **Refuerzos Rebeldes:** Una vez terminada cada fase Final, el jugador Rebelde puede solicitar refuerzos para reemplazar cada nave Rebelde que haya sido destruida durante esa ronda de juego. Por cada refuerzo solicitado, el jugador Rebelde coge la carta de Nave que tenga el coste más bajo en puntos de escuadrón (y que se corresponda con el tipo de la nave destruida) y la coloca fuera de la zona de juego. A continuación pone la miniatura de esa nave a alcance 1-2 de cualquiera de las esquinas elegidas por el jugador **Imperial**. El jugador Rebelde puede utilizar esta nave con normalidad.

## OBJETIVOS

**Victoria Rebelde:** Capturar 6 pasajeros o destruir todas las naves Imperiales (salvo las inutilizadas).

**Victoria Imperial:** Rescatar a 5 pasajeros.



## MANIOBRAS DE LA LANZADERA CLASE LAMBDA

Esta tabla contiene todas las maniobras posibles que puede ejecutar una Lanzadera clase *Lambda*. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

LANZADERA CLASE LAMBDA				
3		↗	↑	↖
2	↙	↖	↑	↗
1		↙	↑	↖
0			■	

© 2013 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. 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.

[WWW.EDGEENT.COM](http://WWW.EDGEENT.COM)



## CRÉDITOS

**Diseño y desarrollo de la expansión:** James Kniffen

**Diseño del juego básico:** Jay Little

**Producción:** Steven Kimball

**Edición y revisión de texto:** Adam Baker y Brendan Weiskotten

**Traductor:** Juanma Coronil

**Ilustraciones interiores:** Cristi Balanescu, Matt Bradbury, Sidharth Chaturvedi, Christina Davis, Mariusz Gandzel, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jake Murray, William Silvers, Matthew Starbuck y Magali Villeneuve

**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 y desarrollo 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

**Diseño ejecutivo de juegos:** Corey Konieczka

**Productor ejecutivo:** Michael Hurley

**Editor:** Christian T. Petersen

**Pruebas de juego:** Bret Bays, Chris Beck, Alex Bojarski, Christian Busch, Chet Chisholm, Andy Coffman, Scott Egan, Andrew Fischer, Michael Gernes, Taylor Grow, Joshua Hayne, Colton Hoemer, Chris Hosch, Taylor Ingvarsson, Kalar Komarec, Rob Kouba, Andrew Liberko, Reese Lloyd, Tony Mills, Wade Piche, Roy Scales Jr., Brian Schomburg, Julian Smith, Megan Snow, Kris Soehnlín, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Scott Syverson, Zach Tewalthomas y Ian Travis

**Responsable de licencias de Lucasfilm:** 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