

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

¡El pack de expansión **Portacazas de asalto imperial** incluye 1 crucero clase *Gozanti* y su escolta de cazas TIE, además de numerosos contenidos adicionales para ampliar y mejorar las partidas de Juego Épico, así como la campaña Redada imperial para partidas de formato Cinematográfico! También trae nuevas cartas de Nave y de Mejora para los cazas TIE incluidos.

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.

CONTENIDO

- Este cuaderno de reglas
- 1 miniatura del crucero clase
- 4 amarras magnéticas de plástico
- 2 peanas de plástico grandes
- 2 soportes de plástico grandes
- 1 indicador de Nave para el crucero clase *Gozanti*
- 1 selector de maniobras para el crucero clase *Gozanti*
- 1 plantilla de maniobras para el crucero clase *Gozanti*
- 2 miniaturas de Caza TIE
- 2 peanas de plástico pequeñas
- 4 clavijas de plástico
- 5 indicadores de Nave para Caza TIE
- 2 selectores de maniobras para Caza TIE
- 1 ficha de Refuerzo
- 6 fichas de Energía
- 2 fichas de Concentración
- 2 fichas de Evasión
- 2 fichas de Blanco fijado (TT y UU)
- 5 fichas de Escudos
- 4 fichas de Tensión
- 1 ficha de Impacto crítico
- 1 hoja de seguimiento de campaña
- 10 cartas de Daño en proa
- 10 cartas de Daño en popa
- 21 fichas de Misión:
 - 8 fichas de Maniobra
 - 6 fichas de Señal
 - 4 fichas de Escáner
 - 3 fichas de Daño

- 11 cartas de Nave:
 - 1 Crucero clase *Gozanti*
 - 1 "Azote"
 - 1 "Pipilo"
 - 1 "Wampa"
 - 1 "Perseguidor"
 - 2 Piloto del Escuadrón Negro
 - 2 Piloto del Escuadrón Obsidiana
 - 2 Piloto de la Academia
- 26 cartas de Mejora, compuestas por:
 - 1 Puntería
 - 1 Pericia
 - 1 Expuesto
 - 1 Torpedos de iones
 - 1 Misiles de racimo
 - 1 Misiles rastreadores
 - 1 Torreta láser doble
 - 1 Antena transmisora
 - 2 Droide de construcción
 - 1 Agente Kallus
 - 1 Contralmirante Chiraneau
 - 2 Expertos en munición
 - 1 Amarras magnéticas
 - 2 Bombas de racimo
 - 2 Procedimientos automatizados
 - 2 Generadores optimizados
 - 2 Tubos de munición
 - 1 *Réquiem*
 - 1 *Vector*
 - 1 *Supresor*

FORMATOS DE JUEGO EN X-WING

Se puede jugar a **X-Wing** en tres formatos distintos:

1. **Normal:** El duelo espacial a 100 puntos que se explica en las reglas básicas.
2. **Cinematográfico:** Misiones personalizadas como las que se incluyen en este pack de expansión. Algunas de estas misiones están interconectadas entre sí y forman una campaña.
3. **Épico:** Una batalla a gran escala en la que participan naves enormes como el crucero clase *Gozanti*.

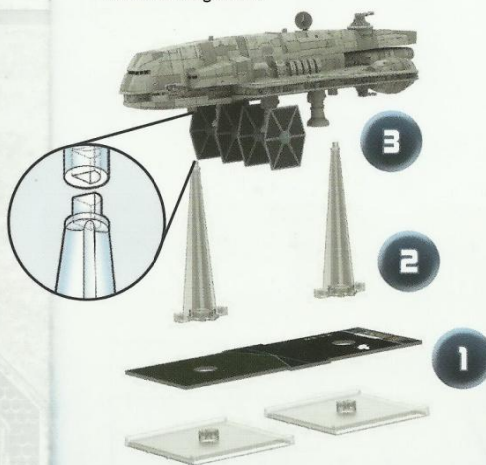
Si quieres saber más sobre el Juego Épico y las reglas de torneo, visita nuestra página Edgeent.com.

MONTAJE



Sigue estos pasos para conectar cazas TIE al crucero clase *Gozanti*:

1. Inserta cada amarra magnética en la parte inferior del crucero clase *Gozanti*.
2. Gira cada amarra en sentido horario hasta que quede firmemente fijada.
3. Inserta la clavija pequeña del caza TIE, colocado al revés, en la parte inferior de cada amarra magnética.



Sigue estos pasos para montar la miniatura del crucero clase *Gozanti*:

1. Coloca el indicador de Nave sobre las peanas tal y como se muestra en la ilustración. Las flechas que hay en ambas peanas deben apuntar hacia la parte frontal de la nave.
2. Encaja un soporte de plástico sobre la moldura central de cada peana.
3. Inserta las clavijas pequeñas de la parte inferior de la nave en los soportes.

REGLAS NUEVAS

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

EL ICONO DE JUEGO ÉPICO

Las naves en cuyas cartas aparece el icono de Juego Épico (⊕) junto a su nombre solamente se pueden utilizar en partidas de formato Épico. También pueden participar en misiones específicas de formato Cinematográfico si lo requiere su planteamiento, pero nunca pueden incluirse en escuadrones de 100 puntos para partidas de formato Normal.



Icono de Juego Épico

REGLAS ESPECIALES

El crucero clase *Gozanti* posee varias reglas especiales que se explican a continuación:

LA MINIATURA DEL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

El crucero clase *Gozanti* se considera una sola nave con dos peanas, un indicador de Nave y una carta de Nave. El indicador de Nave queda dividido en dos partes por una **LÍNEA CENTRAL** de color azul. La peana delantera y la mitad delantera del indicador de Nave conforman la **SECCIÓN DE PROA**. La peana trasera y la mitad trasera del indicador de Nave constituyen la **SECCIÓN DE POPA**.

FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de Activación, el crucero clase *Gozanti* se activa después de todas las naves pequeñas y grandes. Si se usa más de un crucero clase *Gozanti*, el jugador del bando Imperial elige el orden en que se activa cada nave después de que todas las naves pequeñas y grandes hayan sido activadas.

MOVIMIENTO DEL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

El crucero clase *Gozanti* utiliza una plantilla de maniobras especial en vez de las plantillas incluidas en la caja básica del juego.

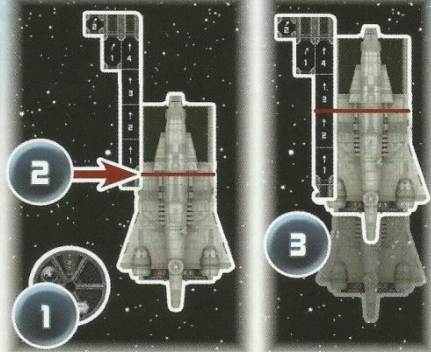
Para ejecutar una maniobra de movimiento recto, sigue estos pasos:

1. Coloca la plantilla de maniobras del crucero clase *Gozanti* en cualquiera de los lados de su peana delantera, de tal modo que el borde inferior de la plantilla quede alineado con el **borde trasero** de la **peana delantera** del crucero.
2. Coge la miniatura del crucero clase *Gozanti* y sitúala de forma que el **borde trasero** de su **peana delantera** quede alineado con la línea de velocidad de la maniobra revelada.

Para ejecutar una maniobra de inclinación, sigue estos pasos:

1. Coloca la plantilla de maniobras junto a la peana delantera de tal modo que las flechas de dirección de la plantilla se correspondan con la dirección de la maniobra revelada. La esquina del **borde trasero** de la **peana delantera** del crucero clase *Gozanti* debe encajar perfectamente en la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO RECTO



1. El jugador Imperial gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↑ 2].
2. A continuación, coge la plantilla de maniobras del crucero clase *Gozanti* y la coloca de forma que el borde inferior de la misma quede alineado con el borde trasero de la peana delantera de la miniatura.
3. El jugador Imperial sujeta la plantilla en su sitio y desplaza la miniatura de modo que el borde trasero de su peana delantera quede a la misma altura que la línea de velocidad 2.

ENERGÍA

El crucero clase *Gozanti* puede obtener **ENERGÍA** y utilizarla para realizar acciones especiales y activar efectos. Por cada punto de energía que obtenga el crucero clase *Gozanti*, se coloca 1 ficha de Energía sobre su carta de Nave. Por cada punto de Energía que gaste el crucero, se quita 1 ficha de Energía de esta carta y se devuelve a la reserva común de fichas.

La cantidad máxima de fichas de Energía que puede haber sobre una carta de Nave de crucero clase *Gozanti* en todo momento viene indicada por su **LÍMITE DE ENERGÍA**. Ciertas cartas de Mejora pueden incrementar este límite de Energía. Si en cualquier momento un crucero clase *Gozanti* tiene más fichas de Energía que el valor de su límite de Energía, todas las que excedan este valor se devuelven a la reserva común de fichas.



Ficha de Energía

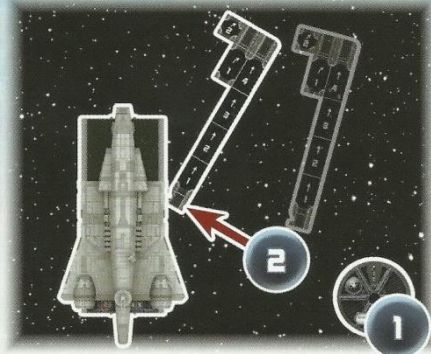


Límite de Energía

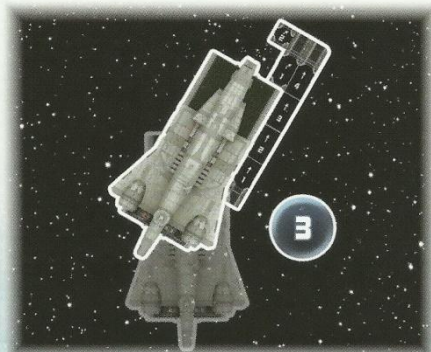


Incremento de límite de Energía

EJEMPLO DE INCLINACIÓN



1. El jugador Imperial gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↑ 11].
2. A continuación coge la plantilla de maniobras del crucero clase *Gozanti* y la coloca de forma que la esquina del borde trasero de la peana delantera de la miniatura encaje dentro de la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.



3. El jugador Imperial sujeta la plantilla en su sitio y desplaza la miniatura de modo que la esquina delantera derecha de su peana delantera encaje en el ángulo recto que queda bajo la imagen de [↑ 11] que hay impresa en la plantilla.

Pasos de Energía en la fase de Activación

Para obtener y gastar Energía, se han de resolver tres pasos adicionales durante la fase de Activación. Estos pasos tienen lugar entre los pasos "Despejar la zona de juego" y "Realizar una acción", y se resuelven en este orden:

1. **Obtener Energía:** El crucero clase *Gozanti* recibe tantas fichas de Energía como el número de iconos de Energía que aparezcan en la maniobra escogida en el selector de maniobras (debajo de la velocidad).



Iconos de Energía

2. **Distribuir Energía:** El jugador que controla el crucero clase *Gozanti* puede quitar fichas de Energía de su carta de Nave y colocarlas sobre cualquier número de cartas que tengan un límite de Energía y estén equipadas en el crucero. No se pueden colocar sobre una carta más fichas de Energía que su límite de Energía.
3. **Usar Energía:** El crucero clase *Gozanti* puede utilizar **1 o varias** de sus cartas de Mejora o de Daño cuyo texto de reglas incluya el encabezado **"Energía:"**. Cada una de estas cartas solamente se puede utilizar una vez por ronda.

ACCIONES DEL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

En las siguientes secciones se describen las acciones disponibles para un crucero clase *Gozanti*.

RECUPERACIÓN []

La carta de Nave del crucero clase *Gozanti* contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **RECUPERACIÓN**. Para ello deben retirarse **todas** las fichas de Energía de su carta de Nave. Por cada ficha de Energía que se haya retirado de este modo, el crucero clase *Gozanti* recupera 1 ficha de Escudos. El crucero clase *Gozanti* no puede exceder su valor de Escudos mediante una acción de recuperación.

REFUERZO []

La carta de Nave del crucero clase *Gozanti* contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **REFUERZO**. Para ello se coloca 1 ficha de Refuerzo junta a la sección de proa o la sección de popa del crucero clase *Gozanti*.



Ficha de Refuerzo

Cuando un crucero clase *Gozanti* que tiene asignada una ficha de Refuerzo se defiende en combate, la ficha de Refuerzo añade 1 resultado de  a su tirada de defensa, pero sólo si el objetivo del ataque ha sido la sección que tenía asignada la ficha de Refuerzo.

Este uso no consume la ficha de Refuerzo; así, una ficha de Refuerzo puede seguir proporcionando su efecto contra múltiples ataques realizados en una misma ronda.

En la fase Final se retiran todas las fichas de Refuerzo junto con las de Concentración y Evasión.

FIJAR UN BLANCO []

La carta de Nave del crucero clase *Gozanti* contiene el icono de acción , que le permite fijar un blanco siguiendo las reglas descritas en la página 9 del reglamento básico.

COORDINACIÓN []

La carta de Nave del crucero clase *Gozanti* 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.

INTERFERENCIA []

La carta de Mejora "Antena transmisora" contiene el icono de acción , que permite a naves equipadas con la "Antena transmisora" llevar a cabo una acción

de **INTERFERENCIA**. Para ello hay que escoger una nave enemiga que se encuentre a alcance 1-2 y asignarle fichas de Tensión hasta que tenga un total de 2 fichas de Tensión.

FASE DE COMBATE

En las secciones siguientes se describe el funcionamiento del crucero clase *Gozanti* durante el combate.

ATAQUES DEL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

Durante la fase de Combate, el crucero clase *Gozanti* puede efectuar 1 ataque con un arma secundaria.

TORRETAS COMO ARMAMENTO SECUNDARIO DE NAVE ENORME

La carta de Mejora "Torreta láser doble" confiere al crucero clase *Gozanti* un sistema de armamento secundario de torreta. Al efectuar un ataque con este arma, el crucero clase *Gozanti* puede seleccionar como objetivo a cualquier nave enemiga que esté dentro o fuera de su arco de fuego, y el alcance se mide desde el punto más próximo. A efectos de determinar el alcance, ambas secciones del crucero de clase *Gozanti* se consideran como una misma peana de miniatura.

AGILIDAD DEL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

El crucero clase *Gozanti* tiene Agilidad 0, pero puede tirar dados de defensa adicionales conferidos por efectos de cartas, modificadores por alcance, obstrucciones, etc.

ATAQUES CONTRA EL CRUCERO CLASE *GOZANTI*

Para seleccionar como objetivo al crucero clase *Gozanti*, debe elegirse una sección de la nave (proa o popa) que la nave atacante pueda seleccionar como objetivo normalmente. Luego se traza una línea desde el centro exacto de la peana de la nave atacante hasta el centro exacto de la peana correspondiente a la sección escogida del crucero clase *Gozanti*. Si esta línea no cruza la línea central azul del indicador de Nave del crucero clase *Gozanti*, el atacante puede declarar como objetivo la sección elegida.

El alcance del ataque se determina en función de la línea trazada desde el punto más próximo de la nave atacante hasta el punto más próximo de la sección del crucero clase *Gozanti* escogida **que quede dentro del arco de fuego de la nave atacante**. Si el tipo de ataque efectuado ignora los arcos de fuego, esta línea se traza sin tener en cuenta los arcos de fuego.

Si el atacante comprueba que no puede seleccionar como objetivo la sección escogida, puede elegir otro objetivo en su lugar.

DAÑO

El crucero clase *Gozanti* posee dos mazos de Daño exclusivos, uno para la sección de proa y otro para la de popa. Cuando la nave recibe una carta de Daño, se roba del mazo correspondiente a la sección que ha sido atacada y se pone junto a su carta de Nave.

Todas las cartas de Daño situadas junto a la carta de Nave del crucero clase *Gozanti* se cuentan como daños a su total de Casco.



Mazo de Daño en proa

Si un efecto de juego inflige daños a ambas secciones del crucero clase *Gozanti*, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño (sólo una).

Si la nave sufre daños de un origen que no afecta de manera específica a una sola sección, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño.



Mazo de
Daño en
popa

NAVES ACOPLADAS

Esta sección presenta el concepto de naves acopladas.

NAVES ACOPLADAS

Las capacidades de ciertas cartas, como la de la carta de Mejora "Amarra magnéticas", permiten a los jugadores **ACOPLAR** naves a una nave nodriza como el crucero clase *Gozanti*. Las naves acopladas se consideran inactivas a todos los efectos (no se les asignan selectores de maniobras durante la fase de Planificación, no pueden efectuar ataques, ser atacadas, realizar acciones, serles asignadas fichas, ser fijadas como blanco, etc.). Las naves deben ser acopladas antes del inicio de la partida, durante la formación de escuadrones, y los jugadores deben pagar el coste en puntos de escuadrón de estas naves como es habitual.

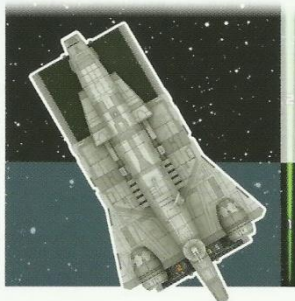
Si la nave nodriza huye del campo de batalla, tanto ella como todas sus naves acopladas son destruidas. Si la nave nodriza es destruida (pero **no** ha huido del campo de batalla), antes de retirarla de la zona de juego, cada nave acoplada recibe 1 carta de Daño boca abajo y debe **DESPLEGARSE** de inmediato. Las naves desplegadas de esta forma no pueden atacar hasta la siguiente ronda.

DESPLEGANDO NAVES

Después de que el crucero clase *Gozanti* ejecuta una maniobra, puede **DESPLEGAR** naves acopladas. Para ello, deben seguirse estos pasos:

1. Elige cualquier nave acoplada.
2. Escoge la sección delantera o trasera del crucero clase *Gozanti*.
3. Elige una maniobra en el selector de maniobras de la nave acoplada.
4. Coge la plantilla de maniobra correspondiente a la maniobra elegida en el selector y encájala entre los dos pequeños salientes de la peana de la sección escogida del crucero.
5. Coge la nave que estás desplegando y colócala en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de su peana en el borde opuesto de la plantilla. Esto se considera una maniobra; si es roja, la nave desplegada recibe 1 ficha de Tensión. Si debido a esta maniobra la nave desplegada se solapa con un obstáculo o con otra nave, se utilizan las reglas habituales para solapamientos. Si al aplicar estas reglas se produce una situación en la que la nave desplegada no se puede colocar en ningún lugar de la zona de juego, la nave es destruida.
6. Si la nave desplegada no se ha solapado con ningún obstáculo ni ninguna otra nave y no tiene asignada ninguna ficha de Tensión, puede realizar una acción.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE ENORME



El jugador Imperial ha decidido colocar su crucero clase *Gozanti* en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que la esquina inferior izquierda de su peana trasera está en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

REGLAS PARA NAVES ENORMES

El crucero clase *Gozanti* se considera una **NAVE ENORME**. Las naves enormes siguen las reglas descritas a continuación.

PREPARATIVOS

Las naves enormes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, las peanas de una nave enorme pueden quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción del a misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando la nave no sobresalga de su zona de despliegue.

Ninguna parte de las peanas de una nave enorme 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 sus peanas permanezcan dentro de ella.

SOLAPAMIENTO

Las naves enormes siguen reglas modificadas para el solapamiento.

SOLAPAMIENTO CON NAVES ENORMES

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con una o varias naves enormes, se utilizan las reglas habituales para resolver el solapamiento de naves (página 16 del reglamento básico). Sin embargo, la nave enorme que se ha desplazado no pierde su paso de acción; en vez de eso, ambas naves enormes reciben 1 carta de Daño **boca arriba**; cada jugador debe robar esta carta de Daño del mazo correspondiente a la sección afectada de su nave.

SOLAPAMIENTO CON NAVES GRANDES

O PEQUEÑAS

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con una o varias naves grandes o pequeñas, éstas últimas son destruidas de inmediato y la nave enorme completa su maniobra sin perder su paso de acción.

A continuación, el jugador que controla la nave enorme tira 1 dado de ataque por cada nave pequeña destruida en el solapamiento y 2 dados de ataque por cada nave grande destruida en el solapamiento. La sección de proa de la nave enorme sufre todo el daño (✱) y los daños críticos (✱✱) obtenidos en esta tirada.

SOLAPAMIENTO CON OBSTÁCULOS

Cuando una nave enorme ejecuta una maniobra y la posición final de una de sus secciones se solapa con uno o varios obstáculos, la nave enorme recibe 1 carta de Daño **boca arriba** que se roba del mazo correspondiente a la sección afectada. Si ambas secciones se solapan, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre este daño.

Los obstáculos no hacen que una nave enorme pierda su paso de acción. Todos los obstáculos con los que se solape una nave enorme son retirados inmediatamente de la zona de juego.

La nave enorme sufre estos efectos cuando una de sus secciones se solape con un obstáculo, **pero no** cuando lo haga su plantilla de maniobra.

SOLAPAMIENTO DE NAVES GRANDES

O PEQUEÑAS CON UNA NAVE ENORME

Cuando una nave grande o pequeña ejecuta una maniobra y la posición final de su peana se solapa con una nave enorme, debe seguir las reglas descritas en la sección "Solapamiento de peanas" (página 16 del reglamento básico). Además, el jugador que controla la nave que se ha solapado tira 1 dado de ataque y aplica a dicha nave los daños (✱) y daños críticos (✱✱) que obtenga.

MODIFICACIONES

Las naves enormes solamente pueden equiparse con modificaciones que incluyan el texto "*SÓLO NAVE ENORME*".

FICHAS DE CONCENTRACIÓN, EVASIÓN Y TENSIÓN

Las fichas de Concentración, Evasión y Tensión no afectan a las naves enormes. Si una nave enorme recibe cualquiera de estas fichas, se le retiran de inmediato y se devuelven al suministro común de fichas.

FICHAS DE LONES

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de Lones. Las naves enormes no sufren los efectos habituales de estas fichas; en vez de eso, cuando una nave enorme recibe Energía durante su paso de "Obtener Energía", la cantidad que recibe se reduce en 1 punto por cada ficha de Lones que tenga asignada. **Todas** las fichas de Lones de la nave se retiran al terminar la fase de Activación.

FICHAS DE BLANCO FIJADO

Una nave que fija como blanco a una nave enorme debe seleccionar una sola de sus secciones como blanco fijado. El punto más próximo de la sección escogida debe estar dentro de su alcance. Se coloca la ficha roja de Blanco fijado junto a la sección elegida de la nave enorme, y su efecto únicamente se aplica a esa sección.

ACCIONES GRATUITAS

Las naves enormes no pueden llevar a cabo acciones gratuitas **a menos** que estén equipadas con una carta de Mejora que les permita llevarlas a cabo, como la carta de Mejora "Procedimientos automatizados".

OBSTRUCCIÓN

Cuando una nave realiza un ataque, si la línea que une su punto más próximo con el punto más próximo del objetivo atraviesa cualquier parte de la sección de una nave enorme y no es ésta su objetivo, el ataque se considera obstruido y el defensor tira 1 dado de defensa adicional.

MISILES DE IMPACTO

Si una nave enorme es atacada con Misiles de impacto, que dañan a todas las naves situadas a alcance 1 del defensor, se mide este alcance **desde la sección objetivo**. En este caso, la otra sección de la nave enorme no sufre ningún daño.

USAR EL CRUCERO CLASE GOZANTI COMO OBSTÁCULO

Los jugadores pueden utilizar el crucero clase *Gozanti* como obstáculo en vez de como nave Imperial en partidas convencionales. Sólo hay que darle la vuelta al indicador de Nave para dejar boca arriba la ilustración del espacio y seguir las reglas de colocación de obstáculos descritas en la página 19 del reglamento básico, con la siguiente excepción: un jugador debe colocar primero el crucero en vez de sus 3 fichas de Asteroide.

Cuando se usa como obstáculo, ningún jugador controla el crucero clase *Gozanti* y se aplican las reglas de solapamiento y obstrucción descritas en la sección "Reglas de naves enormes" de este reglamento. El crucero clase *Gozanti* no se mueve ni puede ser atacado, dañado ni destruido.

NUEVAS CARTAS DE MEJORA

A continuación se describen las cartas de Mejora nuevas incluidas en esta expansión.

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 "**SOLO IMPERIAL**". Estas cartas no pueden utilizarse en escuadrones Rebeldes o Escoria.

MEJORAS RESTRINGIDAS POR NAVE

Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas con la frase "**SOLO NAVE ENORME**". Estas cartas **no pueden** utilizarse en naves grandes o pequeñas.

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**".

REDADA IMPERIAL

La campaña Redada imperial narra las andanzas de un crucero clase *Gozanti* con órdenes de interceptar y neutralizar a agentes de la Alianza Rebelde.

En las secciones siguientes se explican las reglas necesarias para jugar la campaña Redada imperial. Consta de tres misiones (G1, G2 y G3a o G3b) que se juegan de forma consecutiva. Los jugadores deben leer los preparativos y las reglas especiales de cada misión antes de organizar la campaña.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Para preparar la campaña han de seguirse estos pasos:

1. **Elegir bandos:** Los jugadores deben decidir cuál de ellos será el jugador Rebelde y cuál llevará al bando Imperial.
2. **Seleccionar jefe de formación:** El jugador Rebelde debe elegir a una nave grande Rebelde única para que sea el **JEFE DE FORMACIÓN** durante la campaña. Cualquier carta de Mejora con la que el jefe de formación se equipe debe anotarse en la hoja de seguimiento de campaña y volver a ser equipada en cada misión posterior de la campaña. El coste en puntos de escuadrón de esta nave y cualquier carta de Mejora equipada se contabiliza para el total de puntos de escuadrón permitidos en cada misión.
3. **Equipar el crucero clase *Gozanti*:** Cualquier carta de Mejora con la que el Crucero clase *Gozanti* se equipe debe anotarse en la hoja de seguimiento de campaña y volver a ser equipada en cada misión posterior de la campaña. En la misión G1, el crucero clase *Gozanti* debe equiparse con las cartas de Mejora "Antena transmisora", "Torreta láser doble" y "Amarras magnéticas", así como una de las tres cartas de Título.

ANTES DE CADA MISIÓN

Antes de llevar a cabo los preparativos de una misión durante la campaña Redada imperial, es preciso seguir estos pasos:

1. **Equipar al jefe de formación:** El jugador Rebelde equipa al jefe de formación con las cartas de Mejora anotadas en la hoja de seguimiento de campaña. El jugador Rebelde puede equiparlo con cartas de Mejora adicionales; en caso de hacerlo, debe anotarlas en la hoja de seguimiento de campaña.
2. **Equipar el crucero clase *Gozanti*:** El jugador Imperial equipa el crucero con las cartas de Mejora anotadas en la hoja de seguimiento de campaña. El jugador Imperial puede equiparlo con cartas de Mejora adicionales; en caso de hacerlo, debe anotarlas en la hoja de seguimiento de campaña.
3. **Formar los escuadrones:** Cada jugador reúne el escuadrón que va a utilizar en la misión. En cada misión se detallan las reglas adicionales que deben aplicarse a la formación de escuadrones.

DESPUÉS DE CADA MISIÓN

Una vez decidido el vencedor de una misión, los jugadores consultan el diagrama "Estructura de la campaña" en la hoja de seguimiento de campaña para determinar cuál es la siguiente misión que se debe jugar.

JUGAR FUERA DE LA CAMPAÑA

Si los jugadores desean jugar una misión suelta de la campaña Redada imperial, deben seguir las reglas de preparación de la campaña descritas en las secciones previas respecto a cómo equipar al jefe de formación y el crucero clase *Gozanti*, y luego siguen los preparativos y reglas especiales indicados en la misión. Si se juega la misión G2, G3a o G3B, hay que tirar 1 dado de ataque antes de los preparativos de la partida. Si se obtiene un resultado * o **, se considera que el jugador Rebelde fue el vencedor de la misión anterior; con cualquier otro resultado, se considera que el vencedor fue el jugador Imperial.



Misión G1: SABOTEADORES REBELDES

Por toda la galaxia, el Imperio afianza su dominio. Sólo los más valientes (o más temerarios) se atreven a oponer resistencia ante semejante poder militar. Aun así, las fuerzas imperiales no disponen de recursos ilimitados. Sus líneas de suministros son asaltadas por piratas, espías y saboteadores, mientras que los agentes imperiales no cejan en su desigual lucha, atacando con energía y rapidez dondequiera que el Imperio se muestre vulnerable.

La situación es realmente precaria, o por lo menos así lo piensa el capitán de un crucero clase *Gozanti* mientras reflexiona meditabundo en el puente. Dos meses de continuas patrullas no han aportado más que fugaces atisbos del enemigo. Eso debe cambiar. El capitán se levanta de su asiento.

-Prepárense para saltar al hiperespacio a mi orden. Revisaremos la red de comunicaciones de este sector.

-Señor, estas coordenadas no forman parte de nuestra ruta de patrulla designada.

-Estoy revocando esas órdenes. ¿Cuánto tiempo llevamos aquí fuera sin encontrar nada? Alguien ha estado avisando a los saboteadores de nuestros movimientos, pero esta vez no se nos escaparán.

Surgiendo del hiperespacio, el crucero es recibido por una extraña escena: un carguero corelliano atareado en dismantelar un conjunto de satélites.

-Tenía razón, señor ¡Ese carguero está saboteando la red de comunicaciones!

-Fijen un rumbo de intercepción y desplieguen los cazas. Y, ah, alférez... buena caza.

PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe desplegar al jefe de formación. El jugador Rebelde no puede desplegar a Biggs Darklighter.

Imperial: 110 puntos de escuadrón; el jugador Imperial debe desplegar solamente el crucero clase *Gozanti* y hasta 4 naves acopladas (siguiendo las reglas indicadas en la carta de Mejora "Amarrares magnéticas").

La zona de juego es de 90 x 90 cm.

El jugador Rebelde elige tres esquinas de la zona de juego. Luego coloca una ficha de Satélite hasta alcance 1-3 de cada una de esas esquinas.

A continuación el jugador Imperial coloca el crucero clase *Gozanti* hasta alcance 1-3 de una esquina a la que haya sido asignada una ficha de Satélite. Asigna 3 de Energía al crucero.

Por último, el jugador Rebelde coloca todas sus naves hasta alcance 1-3 de la esquina a la que no ha sido asignada ninguna ficha de Satélite.

El jugador Imperial tiene la iniciativa.



Ficha de
Satélite



REGLAS ESPECIALES

- **Fichas de Satélite:** Las fichas de Satélite no son obstáculos.
- **Sabotear los satélites:** Al comienzo de cada fase Final, si el jefe de formación se encuentra a alcance 1 de un satélite, el jugador Rebelde coge esa ficha de Satélite y la coloca encima de la carta de Nave del jefe de formación.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El jefe de formación huye del campo de batalla con 3 fichas de Satélite encima de su carta de Nave, o bien el crucero clase *Gozanti* es destruido.

Victoria Imperial: El jefe de formación es destruido.



Misión G2: CAMBIANDO LAS TORNAS

El ambiente es tenso a bordo de la nave de mando rebelde a medida que el carguero imperial se va aproximando con toda su escuadrilla de cazas acoplados dispuesta para el combate.

-Escuche, jefe de formación, no podemos enfrentarnos directamente a ese monstruo. La última vez que lo intentamos, tuvimos suerte de salir con vida.

En la carlinga reina el silencio. Sólo se oye el zumbido de los motores. Por fin, el jefe de formación esboza una sonrisa.

-Que toda la tripulación se arme con blásteres y estad preparados para entrar en acción cuando lo ordene. Tengo una idea.

-Detesto cuando dices eso. Siempre significa que vamos a cometer alguna locura.

PREPARATIVOS

Rebelde: 100 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe desplegar al jefe de formación. El jugador Rebelde no puede desplegar a Biggs Darklighter.

Imperial: 110 puntos de escuadrón; el jugador Imperial debe desplegar solamente el crucero clase *Gozanti* y hasta 4 naves acopladas (siguiendo las reglas indicadas en la carta de Mejora "Amarras magnéticas").

La zona de juego es de 90 x 90 cm.

El jugador Rebelde elige un borde neutral y coloca sus naves más allá de alcance 3 de ese borde y hasta alcance 1-2 del borde Rebelde.

Luego, el jugador Imperial coloca sus naves más allá de alcance 2 de ambos bordes neutrales y hasta alcance 2 del borde Imperial. El crucero clase *Gozanti* debe colocarse con los laterales de sus peanas paralelos al borde Imperial.

Si el jugador Imperial fue el vencedor de la misión anterior, asigna 1 carta de Daño boca abajo al jefe de formación. Si el jugador Rebelde fue el vencedor de la misión anterior, retira 2 fichas de Escudos del crucero clase *Gozanti* al comienzo de la misión.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.



REGLAS ESPECIALES

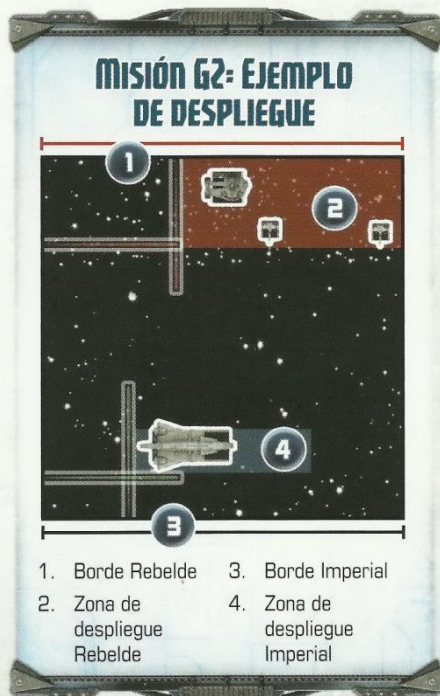
- **Abordando el crucero:** Al comienzo de la fase de Combate, si el jefe de formación se encuentra a alcance 1 de la sección delantera del crucero clase *Gozanti*, el jugador Rebelde puede tirar 6 dados de ataque. Si saca una cantidad de resultados y de cara vacía que es **igual o inferior** a la cantidad de cartas de Daño asignadas al crucero, realiza un intento de **ACOPLAMIENTO**. Tras señalar la posición del jefe de formación, el jugador Rebelde coge esa nave y trata de colocarla adyacente a la peana de la sección delantera del crucero, de manera que ambas naves estén paralelas y orientadas en la misma dirección. El jefe de formación no puede realizar un acoplamiento si su posición final se solapa con la de otra nave; en ese caso, devuélvelo a su posición original.
- **Asaltando el puente:** Cuando el jefe de formación está acoplado, no puede atacar al crucero clase *Gozanti*, su Agilidad se reduce a 0 y no puede realizar acciones. Las naves que efectúan ataques contra el jefe de formación acoplado tiran 1 dado de ataque menos. Mientras el jefe de formación está acoplado, el crucero clase *Gozanti* no puede atacar al jefe de formación, no puede ser atacado y no puede sufrir daños o daños críticos.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El jefe de formación se acopla con el crucero clase *Gozanti* y sobrevive hasta el final de la ronda o el crucero clase *Gozanti* huye del campo de batalla.

Victoria Imperial: El jefe de formación es destruido o el crucero clase *Gozanti* sobrevive durante 10 rondas.

Empate: El crucero clase *Gozanti* es destruido.



- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Borde Rebelde | 3. Borde Imperial |
| 2. Zona de despliegue Rebelde | 4. Zona de despliegue Imperial |

Misión G3A: PERSECUCIÓN FRENÉTICA

-El crucero no responde, comandante.

-Si se trata de quien creo, se habrá dormido al timón. Repita la solicitud de código.

-Comandante, el crucero sigue sin responder. Y parece estar aumentado su velocidad.

-Un momento, estoy recibiendo imagen visual. Esas naves de escolta... ¡no son imperiales! ¡Lancen todos los cazas disponibles! ¡No podemos permitir que ese crucero escape!

Los rebeldes tan solo tienen una oportunidad de escapar del espacio imperial y hacer llegar su nueva posesión a las manos de la Alianza.

PREPARATIVOS

Rebelde: Crucero clase *Gozanti* y 100 puntos de escuadrón. El jugador Rebelde debe desplegar al jefe de formación. El crucero clase *Gozanti* está equipado con todas las cartas de Mejora anotadas en la hoja de seguimiento de campaña, excepto las cartas señaladas como "SÓLO IMPERIAL" y la carta de Mejora "Amarra magnéticas". El crucero clase *Gozanti* y sus cartas de Mejora equipadas no cuentan ningún punto de escuadrón y el jugador Rebelde no puede gastar puntos de escuadrón para equipar el crucero clase *Gozanti* con cartas de Mejora adicionales.

Imperial: 100 puntos de escuadrón.

La zona de juego es de 90 x 90 cm.

Coloca las 8 fichas de Maniobra boca abajo formando una pila cerca de la zona de juego.

El jugador Imperial coloca las 6 fichas de Asteroide en la zona de juego, más allá de alcance 3 del borde Rebelde y más allá de alcance 1 de cualquier otro borde y cualquier otro asteroide.

Luego, el jugador Rebelde coloca sus naves más allá de alcance 3 de los bordes neutrales y hasta alcance 1-2 del borde Rebelde. El crucero clase *Gozanti* puede colocarse más allá de alcance 2 siempre que sea desplegado con su peana en contacto con el borde Rebelde.

A continuación, el jugador Imperial coloca sus naves a alcance 1 de cualquier borde neutral y hasta 1-3 del borde Imperial.

Al comienzo de la misión, retira 3 fichas de Escudos del crucero clase *Gozanti*.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Disparando para inutilizar:** El crucero clase *Gozanti* no puede ser destruido. La primera vez que el crucero fuera a recibir una carta de Daño en cada ataque efectuado contra él, el jugador Imperial elige 1 ficha de Maniobra de la pila y la coloca encima de la carta de Nave del crucero clase *Gozanti*.

Durante la siguiente fase de Planificación, el jugador Rebelde **no puede** elegir o ejecutar una maniobra del selector de maniobras del crucero clase *Gozanti* que coincida con cualquiera de las fichas de Maniobra colocadas encima de su carta de Nave. Al comienzo de la fase Final, el jugador Rebelde devuelve a la pila 1 ficha de maniobra elegida al azar.

- **Esquivando asteroides:** Si el crucero clase *Gozanti* se solapa con un asteroide, el jugador Imperial elige 1 ficha de Maniobra de la pila y la coloca encima de la carta de Nave del crucero. Luego sigue las reglas normales para solapamientos con obstáculos.
- **Refuerzos imperiales:** Al final de cada fase Final, el jugador Imperial puede solicitar un refuerzo por cada nave Imperial con un piloto de Habilidad 4 o más que ha sido destruida en esa ronda, excepto naves que huyeron del campo de batalla o se solaparon con el crucero clase *Gozanti*. Por cada refuerzo solicitado, el jugador Imperial coge la carta de Nave con el menor coste en puntos que coincida con el tipo de nave destruida y la pone fuera de la zona de juego. A continuación coge la nave correspondiente a esa carta y la coloca hasta alcance 1 del borde Rebelde. El jugador Imperial utiliza esa nave con total normalidad.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El crucero clase *Gozanti* huye del campo de batalla por el borde Imperial.

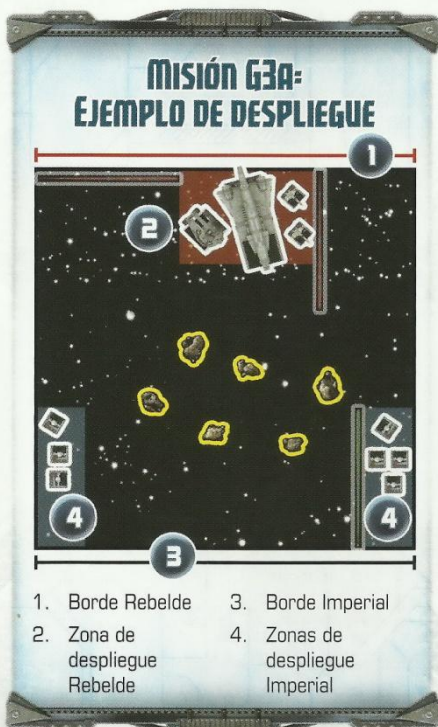
Victoria Imperial: El crucero clase *Gozanti* huye del campo de batalla por cualquier borde que no sea el borde Imperial o hay 8 fichas de Maniobra colocadas sobre su carta de Nave.



Reverso
de ficha de
Maniobra



Anverso
de ficha de
Maniobra



- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. Borde Rebelde | 3. Borde Imperial |
| 2. Zona de despliegue Rebelde | 4. Zonas de despliegue Imperial |

Misión G3B: ASALTO A LA BASE

Barriendo toda oposición rebelde, el Imperio consolida su dominio sobre este sector, siguiendo el rastro de los rebeldes hasta su base secreta. Maltrechos pero aún desafiantes, los rebeldes preparan sus defensas. ¡Si la fuerza de ataque imperial logra destruir los proyectores de escudos, la base caerá con total seguridad!

PREPARATIVOS

Rebelde: 160 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe dividir sus fuerzas en dos escuadrones: un escuadrón de hasta 100 puntos de escuadrón (que debe incluir al jefe de formación) y un escuadrón de refuerzos de hasta 60 puntos de escuadrón.

Imperial: Crucero clase *Gozanti* y 100 puntos de escuadrón. El crucero clase *Gozanti* y sus cartas de Mejora equipadas cuestan 0 puntos de escuadrón.

La zona de juego es de 90 x 90 cm.

El jugador Rebelde coloca las 6 fichas de Asteroide en la zona de juego. Cada asteroide debe estar más allá de alcance 1 de cada borde de la zona de juego y más allá de alcance 3 de cualquier otro asteroide. Luego, el jugador Imperial puede mover hasta 3 asteroides. Cada asteroide debe permanecer a alcance 1 de su posición original. Luego asigna a cada asteroide una ficha de Señal boca abajo elegida al azar.

El jugador Imperial asigna 1 ficha de Escáner a cada nave acoplada al crucero clase *Gozanti*. Luego el jugador Imperial coloca sus naves hasta alcance 1 del borde Imperial.

Por último, el jugador Rebelde coloca sus escuadrón de 100 puntos hasta alcance 1 del borde Rebelde.

Si el jugador Imperial fue el vencedor de la misión anterior, al comienzo de la misión asigna 3 fichas de Energía al crucero clase *Gozanti*. Si el resultado de la misión anterior fue un empate, al comienzo de la misión retira 1 ficha de Escudos del crucero.

El jugador Imperial tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- Reconocimiento:** Durante la fase de Activación, si el crucero clase *Gozanti* o una nave con una ficha de Escáner están a alcance 1 de un asteroide con una ficha de Señal, pueden realizar una acción de **escaneo**. Para realizar la acción de escaneo, el jugador Imperial pone boca arriba la ficha de Señal. Si se trata de una ficha de Señal falsa, la descarta. Si se trata de una ficha de Proyector de escudos, la deja boca arriba.

- Velocidad de flanco:** Si el crucero clase *Gozanti* se solapa con un asteroide con una ficha de Señal, pone boca arriba la ficha de Señal y descártala, y luego sigue las reglas normales para solapamientos con obstáculos.
- Inutilizar los proyectores de escudos:** Los asteroides con fichas de Proyectores de Escudos boca arriba se consideran obstáculos que pueden ser atacados, fijados como blanco y dañados. Cada asteroide tiene Casco 3 y Agilidad 2. Por cada punto de daño o daño crítico que un asteroide sufra, coloca 1 ficha de Daño al lado de ese asteroide. Cuando un asteroide tenga a su lado 3 o más fichas de Daño, descarta su ficha de Proyector de escudos.
Durante el paso de "Usar Energía" del crucero clase *Gozanti*, el jugador Imperial puede gastar 4 de Energía para elegir un asteroide que tenga a alcance 1 con una ficha de Proyector de escudos boca arriba y descartarla.
- Refuerzos rebeldes:** Al final de la tercera ronda, el jugador Rebelde elige un borde neutral y coloca su escuadrón de refuerzos de 60 puntos hasta alcance 1 de ese borde. El jugador Rebelde utiliza esas naves con total normalidad.



Reverso
de ficha de
Señal



Ficha de
Proyector
de escudos



Ficha de
Señal falsa

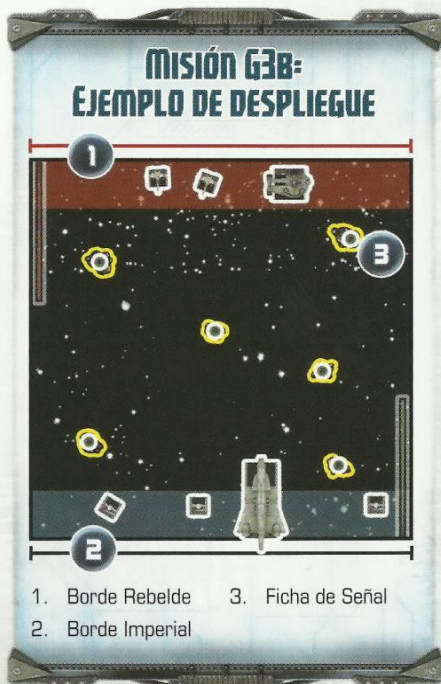


Ficha de
Escáner

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El crucero clase *Gozanti* y todas las naves con escáner son destruidas antes de que 3 fichas de Proyector de escudos hayan sido puestas boca arriba, o bien todas las naves Imperiales son destruidas.

Victoria Imperial: 3 fichas de Proyector de escudos han sido descartadas o 2 fichas de Proyector de escudos han sido descartadas y el jefe de formación ha sido destruido.



1. Borde Rebelde
2. Borde Imperial
3. Ficha de Señal

MANIOBRAS

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que pueden ejecutar un crucero clase *Gozanti* y un Caza TIE. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

CRUCERO CLASE GOZANTI				
4		↑		
3		↑		
2	↖	↑	↗	
1	↖	↑	↗	

CAZA TIE				
5		↑		
4		↑		↻
3	↖	↑	↗	↻
2	↖	↑	↗	
1	↖		↗	

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & ™ 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, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 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: Timothy Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Justin Adams, Andrius Anezin, Matt Bradbury, Anthony Devine, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jorge Maese, Ameen Naksewee, David Nash, Masciej Rebisz y Aaron Riley

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

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Dirección artística: John Taillon

Traductor: Alfred Moragas

Gestión de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Coordinadores de producción: John Britton, Jason Glawe y Johanna Whiting

Productor de juego ejecutivo: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Mishary Alfaris, Zaid Alkhaled, Fajhan Almutairi, Neil Amswych, Caleb Bailey, Derek Baswell, Sean Bennett, Eric Berling, Jeff Berling, Hunter Bienvenu, Ronald Brannan, Adam Brillhart, Joel Brygger, Christian Busch, Duncan Callander, Kent Campos, Audrey Carstensen, Rob Cornell, Josh Derksen, Jeffrey Dunford, Sean Esser, Trenden Flanigan, Brooks Flugaur-Leavitt, Brian Francis, John Garcia, John Grasser, Michael Hale, Iain Hamp, Daniel Hars, Jim Hobbs, Colton Hoerner, Matt Holland, Julian Horvath, Daniel Howell, Harvie Jarriell, Jesse Jirousek, Scott Johnston, Doug Kinney, James Kniffen, Dmitry Kolyada, Don Komhyr, Bernie Lin, Christopher Lothers, Robert McCowen, Gavin Norman, Grant O'Dwyer, Jason O'Gorman, Frank Omilian, Landon Otis, Dallin Pear, Troy Perry, Michael Ptak, Morgan Reid, Jonathan Reinig, Tony Roberto, Duane Roland, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Mark Salzer, Andrew Schlueter, Cody Seeger, Brian Siela, Robert Suminsby III, William Tink, Kyle Turley, Sean Vayda, Ryan Voigt, Chris Wheeler, Jeff Wilder, Damon Williams, Josh Wilsion, Joseph Woodworth, Keoki Young y Kelly Yuhas

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten