

STAR WARS™

X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Transporte rebelde** incluye 1 transporte mediano GR-75 y 1 Ala-X de escolta, además de numerosos contenidos adicionales para competiciones y partidas esporádicas (incluidas la campaña La evacuación de Hoth y las nuevas cartas de Nave y Mejora para el Ala-X que viene con la expansión). Las reglas de todas estas opciones se describen en la sección "Reglas nuevas" de este cuaderno.

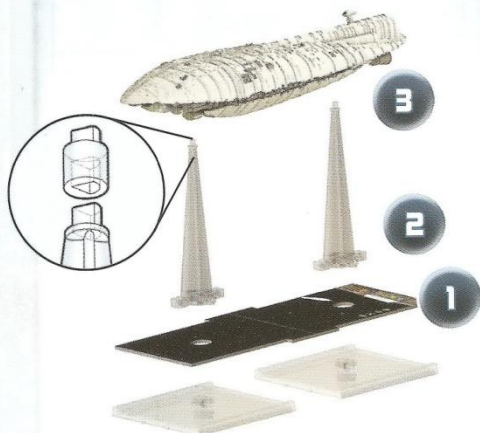
A excepción de las reglas que se explican a continuación, todas las naves, cartas y fichas incluidas en este pack de expansión siguen las reglas descritas en el manual básico de **X-Wing**. Las naves y cartas de esta expansión pueden utilizarse en cualquier combinación con otras naves y cartas de la línea de productos de **X-Wing**, siguiendo las reglas generales para la formación de escuadrones.

LISTADO DE COMPONENTES

- Este cuaderno de reglas
- 1 miniatura del transporte GR-75
- 2 peanas de plástico grandes
- 2 soportes de plástico grandes
- 1 indicador de Nave para el GR-75
- 1 selector de maniobras para el GR-75
- 1 plantilla de maniobras para el GR-75
- 1 miniatura de Ala-X
- 1 peana de plástico pequeña
- 2 clavijas de plástico
- 4 indicadores de Nave para el Ala-X
- 1 selector de maniobras para el Ala-X
- 1 ficha de Refuerzo
- 6 fichas de Energía
- 1 ficha de Concentración
- 2 fichas de Blanco fijado (U y V)
- 7 fichas de Escudos
- 3 fichas de Tensión
- 6 fichas de Iones
- 1 ficha de Impacto crítico
- 3 fichas de Identificación (nº 34)
- 6 fichas de Mina
- 6 fichas de Control
- 4 indicadores de Contacto en el radar/ Salto al hiperespacio
- 4 indicadores de Grupo
- 3 fichas de Turboláser
- 2 fichas de Descarga iónica
- 4 fichas de Escolta
- 8 indicadores de Maniobra
- 1 hoja de registro de campaña Imperial
- 1 hoja de registro de campaña Rebelde
- 1 carta de referencia
- 10 cartas de Daño en proa
- 10 cartas de Daño en popa
- 7 cartas de Nave:
 - 1 Transporte mediano GR-75
 - 1 Wes Janson
 - 1 Jek Porkins
 - 1 "Hobbie" Klivian
 - 1 Tarn Mison
 - 1 Piloto del Escuadrón Rojo
 - 1 Piloto novato
- 24 cartas de Mejora:
 - 1 Droide de reparaciones WED-15
 - 1 Toryn Farr
 - 1 Carlist Rieekan
 - 1 Jan Dodonna
 - 1 Bodega de carga ampliada
 - 1 Suministro de gas tibanna
 - 1 Amplificador de comunicaciones
 - 1 Inhibidor de frecuencias
 - 1 Generador de escudos auxiliar
 - 1 Motor sobrepotenciado
 - 1 Emisor de señal electromagnética
 - 1 Proyector de escudos
 - 1 Sistemas de guerra electrónica
 - 1 Equipamiento de combate
 - 1 *Esperanza Brillante*
 - 1 *Tormenta Cuántica*
 - 1 *Libre de Impuestos*
 - 1 R3-A2
 - 1 R2-D6
 - 1 R4-D6
 - 1 R5-P9
 - 3 Torpedos de fragmentación



MONTAJE DEL GR-75



Sigue estos pasos para montar la miniatura del GR-75:

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.

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 cuaderno. 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 GR-75.

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

REGLAS NUEVAS

En las secciones siguientes se exponen las reglas que deben utilizarse para jugar 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 PARA EL GR-75

El GR-75 posee varias reglas especiales que se explican a continuación:

LA MINIATURA DEL GR-75

El GR-75 se considera una única 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 GR-75 se activa después de todas las naves pequeñas y grandes. Si se juega con varios GR-75 a la vez, el jugador Rebelde elige el orden en que se activan todos ellos, pero siempre después de todas las naves pequeñas y grandes.

MOVIMIENTO DEL GR-75

El GR-75 utiliza una plantilla de maniobras especial en vez de las plantillas incluidas en la caja básica del juego.

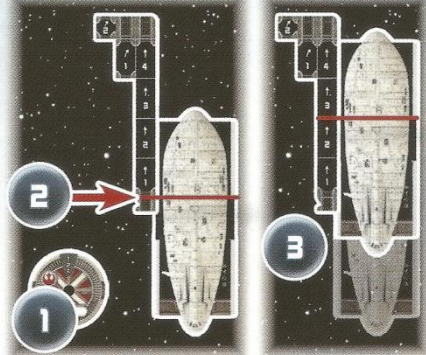
Para ejecutar una maniobra de movimiento recto, sigue estos pasos:

1. Coloca la plantilla de maniobras del GR-75 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 GR-75.
2. Coge la miniatura del GR-75 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 GR-75 debe encajar perfectamente en la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO RECTO



1. El jugador Rebelde gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↑ 2].
2. A continuación coge la plantilla de maniobras del GR-75 y la coloca de forma que el borde inferior de la misma queda alineado con el borde trasero de la peana delantera de la miniatura.
3. El jugador sujeta la plantilla en su sitio y desplaza el GR-75 de modo que el borde trasero de su peana delantera quede a la misma altura que la línea de velocidad 2.

2. Coge la miniatura del GR-75 y sitúala de forma que la esquina delantera de su **peana delantera** encaje en el ángulo recto que hay justo debajo de la imagen de la maniobra escogida que aparece impresa en la plantilla.

ENERGÍA

El GR-75 puede obtener **ENERGÍA** y utilizarla para realizar acciones especiales y activar efectos. Por cada punto de Energía que obtenga el GR-75 se coloca 1 ficha de Energía sobre su carta de Nave. Por cada punto de Energía que gaste el GR-75 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 GR-75 en todo momento viene indicada por su **LÍMITE DE ENERGÍA**. Ciertas cartas de Mejora pueden incrementar el límite de Energía de un GR-75. Si en cualquier momento un GR-75 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

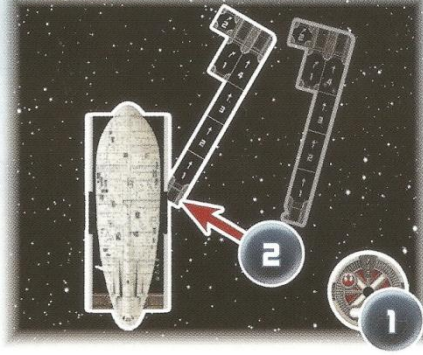


Límite de Energía

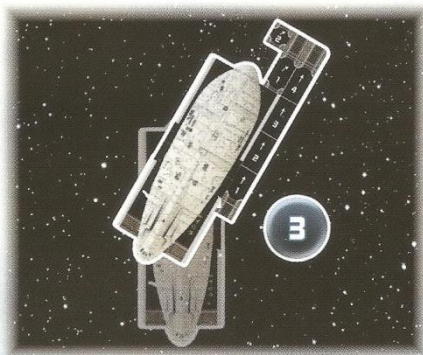


Incremento del límite de Energía

EJEMPLO DE INCLINACIÓN



1. El jugador Rebelde gira su selector de maniobras para mostrar la que ha escogido: [↗ 1].
2. A continuación coge la plantilla de maniobras del GR-75 y la coloca de forma que la esquina del borde trasero de la peana delantera encaje dentro de la muesca que hay en la parte inferior de la plantilla.



3. El jugador sujeta la plantilla en su sitio y desplaza el GR-75 de modo que la esquina delantera derecha de la peana delantera de la miniatura encaje en el ángulo recto que queda bajo la imagen del 1 que hay impresa en la plantilla.

PASOS DE ENERGÍA EN LA FASE DE ACTIVACIÓN

Para obtener y gastar Energía, el GR-75 ha de resolver dos 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 GR-75 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. Usar Energía: El GR-75 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.

ENERGÍA: Gas
Energía para di

*Encabezado "Energía:"
en una carta de Mejora*

ENERGÍA: Gasta
Energía para poner
carta boca abe

*Encabezado "Energía:"
en una carta de Daño*

ACCIONES DEL GR-75

En las siguientes secciones se describen las acciones disponibles para un GR-75.

Recuperación []

La carta de Nave del GR-75 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 la carta de Nave del GR-75. Por cada ficha de Energía que se haya retirado de este modo, el GR-75 recupera 1 ficha de Escudos. El GR-75 no puede exceder su valor de Escudos con una acción de recuperación.

Refuerzo []

La carta de Nave del GR-75 contiene el icono de acción , que le permite llevar a cabo una acción de **REFUERZO**. Para ello se coloca 1 ficha de Refuerzo junto a la sección de proa o la sección de popa del GR-75.



Ficha de Refuerzo

Cuando un GR-75 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.

Interferencia []

La carta de Nave del GR-75 contiene el icono de acción , que le permite 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.

Coordinación []

La carta de Nave del GR-75 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.

FASE DE COMBATE

En las secciones siguientes se describe el funcionamiento del GR-75 durante el combate.

ATAQUES DEL GR-75

El GR-75 no puede realizar ningún ataque durante la fase de Combate.

AGILIDAD DEL GR-75

El GR-75 tiene Agilidad 0, pero puede tirar dados de defensa adicionales conferidos por efectos de cartas, modificadores por alcance, obstrucciones, etc.

ATAQUES CONTRA EL GR-75

Para seleccionar como objetivo al GR-75, 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 del GR-75 escogida. Si esta línea no cruza la línea central azul del indicador de Nave del GR-75, 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 GR-75 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 GR-75 posee dos mazos de Daño exclusivos, uno para la sección de proa y otro para la de popa. Cuando el GR-75 recibe una carta de Daño, se roba del mazo correspondiente a la sección que ha sido atacada y se pone junto a la carta de Nave del GR-75.

Todas las cartas de Daño situadas junto a la carta de Nave del GR-75 se cuentan como daños a su total de Casco.



Mazo de Daño en proa



Mazo de Daño en popa

Si un efecto de juego inflige daños a ambas secciones del GR-75, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño (sólo una).

Si el GR-75 recibe daños de un origen que no afecta de manera específica a una sola sección, el jugador enemigo elige cuál de ellas sufre el daño.

REGLAS PARA NAVES ENORMES

El GR-75 utiliza dos peanas de gran tamaño. Este tipo de naves se denominan **NAVES ENORMES** y siguen las reglas descritas a continuación.

PREPARATIVOS

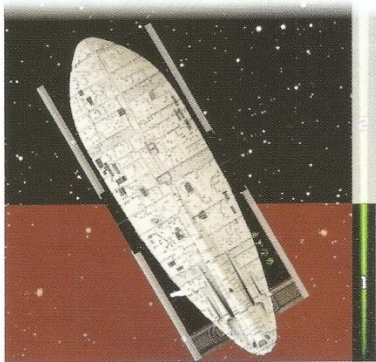
Las naves enormes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, las peanas de una nave enorme pueden quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de la misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando la nave no sobresalga de su zona de despliegue.

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.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE ENORME



El jugador Rebelde ha decidido colocar su GR-75 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.

SOLAPAMIENTO DE 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 17 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 maniobras.

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 a la reserva 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.

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 el objetivo, el ataque se considera obstruido y el defensor tira 1 dado de defensa adicional.

ACCIONES GRATUITAS

Las naves enormes no pueden llevar a cabo acciones gratuitas.

MISILES DE ASALTO

Si una nave enorme es atacada con Misiles de asalto, 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 GR-75 COMO OBSTÁCULO

Los jugadores pueden utilizar los GR-75 como obstáculos en vez de como naves Rebeldes 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 GR-75 en vez de sus 3 fichas de Asteroide.

Cuando se usa como obstáculo, ningún jugador controla el GR-75 y se aplican las reglas de solapamiento y obstrucción descritas en la sección "Reglas de naves enormes" de este reglamento. El GR-75 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 equipar-



se 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 REBELDE**". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Imperiales.

MEJORAS RESTRINGIDAS POR NAVE

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

LA EVACUACIÓN DE HOTH

La campaña de La evacuación de Hoth narra la huida desesperada de un GR-75 y su escolta en un intento por abandonar Hoth y evitar su destrucción a manos del Imperio.

En las secciones siguientes se explican las reglas necesarias para jugar la campaña de La evacuación de Hoth. Consiste en tres misiones (H1, H2 y H3) que deben jugarse en ese orden. Los jugadores deben leer los preparativos y las reglas especiales de cada misión antes de organizar la campaña.

PREPARACIÓN DE LA CAMPAÑA

Para preparar esta campaña han de seguirse estos pasos:

- 1. Elegir bandos:** Los jugadores deben decidir cuál de ellos será el jugador Rebelde y cuál llevará el bando Imperial.
- 2. Rellenar la hoja de registro:** Ambos jugadores deben planificar simultáneamente la campaña rellenando sendas hojas de registro. Estas hojas deben mantenerse en secreto y no mostrarse al adversario.

Para rellenar la hoja de registro Imperial, el jugador Imperial ha de crear un escuadrón individual para cada una de las tres misiones que conforman la campaña. El jugador Imperial debe seguir las reglas de los preparativos de cada misión a la hora de construir sus escuadrones. Si incluye alguna carta única de Nave o de Mejora (sin contar las cartas de Mejora en un escuadrón para una misión, no puede asignar esa misma carta a otro escuadrón para misiones posteriores.

Misión 1				Misión 2				Misión 3			
Nave	Mejoras	Puntos	Coste	Nave	Mejoras	Puntos	Coste	Nave	Mejoras	Puntos	Coste
Escuadrón Rebelde	Mejoras seleccionadas	20		Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20		Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20	
Mejoras del Escuadrón Rebelde	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20	
Mejoras del Escuadrón Rebelde	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20	
Mejoras del Escuadrón Rebelde	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20	
Mejoras del Escuadrón Rebelde	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20		Mejoras del Escuadrón Imperial	Mejoras seleccionadas	20	

Hoja de registro Imperial completada

Para rellenar la hoja de registro Rebelde, el jugador Rebelde ha de crear una flota. Esta flota determina el conjunto de naves con las que podrá construir sus escuadrones en cada misión. Debe elegir un máximo de 9 cartas de Nave y anotar sus nombres en la columna "Naves" de su hoja de registro. Si selecciona naves únicas, puede equiparlas con cartas de Mejora anotando también sus nombres en la columna "Mejoras" junto al nombre de la nave a la que se han asignado.

El coste total de la flota Rebelde no puede exceder los 200 puntos de escuadrón. La carta de Nave del GR-75 y la carta de Mejora "Equipamiento de combate" no se cuentan de cara a este total. Todas las demás cartas de Mejora que se asignen al GR-75 sí aportarán su valor en puntos de escuadrón al total de la flota.

Flota		Recursos		Resultados de la misión 1	
Naves	Mejoras	Recursos	Resultados	Naves	Resultados
Transportador Imperial GR-75	• Equipamiento de combate • Equipamiento de defensa • Equipamiento de soporte	Recursos militares		• Widge Artillería	
• Bugeo de combate	• B2-F2	Máquina de guerra			Puntos
• Widge Artillería		Armas de fuego			
• Nave Militar	• Equipamiento de combate	Máquina de guerra			

Hoja de registro Rebelde completada

Además, el jugador Rebelde elige 8 cartas de Mejora diferentes (sea cual sea su coste) y anota sus nombres en la columna "Recursos" de su hoja de registro. No puede incluir más de 1 copia de cada carta de Mejora en la columna "Recursos".

ANTES DE CADA MISIÓN

Antes de los preparativos de cada misión durante la campaña de La evacuación de Hoth, han de llevarse a cabo estos pasos:

- 1. Reunir el escuadrón Imperial:** El jugador Imperial reúne el escuadrón que ha creado para la misión durante el paso 2 de la preparación de la campaña.
- 2. Formar el escuadrón Rebelde:** El jugador Rebelde crea su propio escuadrón para la misión escogiendo una o varias de las filas anotadas en la columna "Flota" de su hoja de registro. Debe coger las naves enumeradas en estas filas y equiparlas con las mejoras indicadas (incluso aunque estas mejoras fuesen descartadas en alguna misión anterior).

Puede desplegar una nave no única en lugar de una nave única y sus mejoras equipadas, siempre y cuando sean del mismo tipo. Puede equipar cualquiera de sus naves con las mejoras enumeradas en la columna "Recursos" pagando el coste en puntos de escuadrón por cada copia de cada mejora que equipe. Las mejoras equipadas de este modo solamente se asignan para la misión que se va a jugar, y seguirán en la columna "Recursos" para posibles usos futuros.

DESPUÉS DE CADA MISIÓN

Una vez decidido el vencedor de una misión, cada jugador resuelve los siguientes efectos en el orden indicado antes de proceder con la siguiente misión de la campaña.

- 1. Resolver efectos Imperiales:** El jugador Imperial puede elegir 1 carta de Daño que el GR-75 tenga asignada boca arriba, o bien elegir 1 de las cartas de Daño que tenga asignada boca abajo si tiene al menos 5 cartas de Daño. El jugador Rebelde anota el nombre de esta carta de Daño en la fila "Daños" del correspondiente recuadro de "Resultados de la misión" en su hoja de registro. El GR-75 empezará cada misión posterior con la carta de Daño escogida boca arriba, incluso aunque se ponga boca abajo o sea descartada durante una misión.

Además, si el jugador Imperial ha ganado la misión, puede mirar la hoja de registro del jugador Rebelde y elegir entre borrar **una** fila de la columna "Naves" (excepto el GR-75) o bien borrar **dos** filas de la columna "Recursos". No puede escoger naves que fuesen desplegadas y sobreviviesen a la misión. Si elige una fila ocupada por una nave única, dicha nave se sustituye por otra no única del mismo tipo con el coste más bajo en puntos de escuadrón.

- 2. Resolver efectos Rebeldes:** El jugador Rebelde borra las filas correspondientes a las naves únicas que hayan sido destruidas durante la misión. Cada nave única eliminada de este modo se sustituye por una nave no única del mismo tipo con el coste más bajo en puntos de escuadrón.

A continuación, el jugador Rebelde elige 1 de sus naves únicas que hayan sobrevivido a la misión (si las hay); puede equipar mejoras gratuitas a esa nave por un valor no superior a 5 puntos de escuadrón, incluso aunque estas mejoras no figuren en la columna "Recursos" de su hoja de registro. Estas mejoras adicionales no se cuentan de cara a sus puntos de escuadrón disponibles para misiones futuras. La nave y las mejoras escogidas deben anotarse en el correspondiente recuadro de "Resultados de la misión" de su hoja de registro.

Además, si el jugador Rebelde ha ganado la misión, puede mirar la columna de la próxima misión (pero sólo esa columna) de la hoja de registro Imperial.

PARA GANAR LA CAMPAÑA

El jugador que gane la misión 3 es declarado vencedor de la campaña de La evacuación de Hoth.

JUGAR FUERA DE LA CAMPAÑA

Si los jugadores desean jugar la misión 8 o cualquier misión suelta de la campaña de La evacuación de Hoth, deben ignorar las reglas de campaña descritas en las secciones previas y realizar los preparativos indicados en la misión.

MISIÓN H1: EVACUACIÓN

El GR-75 despegue desde la base Eco y asciende a velocidad de vértigo hasta abandonar la atmósfera de Hoth, pero de camino a la órbita se ve obligado a atravesar un campo de minas imperial. Las fuerzas rebeldes que escoltan al GR-75 se afanan por invalidar la programación de las minas y apoderarse de ellas con objeto de ganar un tiempo precioso para que el transporte pueda huir.

PREPARATIVOS

Rebelde: GR-75 (con Equipamiento de combate) y 125 puntos de escuadrón.

Imperial: 100 puntos de escuadrón.

El jugador Imperial coloca 6 fichas de Mina en cualquier parte de la zona de juego que no esté a alcance 1-2 de ninguna otra ficha de Mina ni de ninguno de los bordes. Luego coloca 1 ficha de Control con el lado Imperial boca arriba sobre cada ficha de Mina. A continuación despliega sus naves a alcance 1 de los bordes Imperiales de la zona de juego.

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde despliega sus naves a alcance 1-3 de la esquina superior izquierda de la zona de juego, tal y como se muestra en la ilustración del ejemplo.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.



Ficha de Mina



Ficha de Control

REGLAS ESPECIALES

- **Fichas de Mina y de Control:** Ni las fichas de Mina ni las de Control son obstáculos. Cada ficha de Mina tiene asignada una ficha de Control que identifica al bando que controla esa mina.
- **Control de minas:** Al principio de cada fase Final, cada jugador cuenta el número de naves que se encuentran a alcance 1 de cada ficha de Mina. El jugador que tenga más naves a alcance 1 de una ficha de Mina (sin contar el GR-75) toma el control de esa ficha. Las naves cuyos pilotos tengan una Habilidad impresa de 5 o más cuentan como 2 naves a la hora de determinar el control de las fichas de Mina. Si se produce un empate por el control de una ficha de Mina, éste no varía.
- **Interceptar el transporte:** Al principio de cada fase Final, el jugador Imperial puede elegir 1 ficha de Mina controlada por el bando Imperial que se encuentre a alcance 1-3 del GR-75 y activar su efecto. Si decide hacerlo, debe retirar de la zona de juego la ficha de Mina y su correspondiente ficha de Control.
- **Efectos de las fichas de Mina:** El efecto de una ficha de Mina depende de su proximidad al GR-75. A continuación se describen todos los posibles efectos siguiendo un formato de alcance 1/alcance 2/alcance 3:



Tira 3/2/1 dados de ataque. El GR-75 sufre 1 punto de daño crítico por cada resultado * o * obtenido.



Tira 6/4/2 dados de ataque. El GR-75 sufre 1 punto de daño por cada resultado * o * obtenido.



El jugador Imperial coge 5/3/1 fichas de Tensión y las reparte entre las naves Rebeldes que haya en la zona de juego (menos al GR-75). Puede asignar más de 1 ficha de Tensión a una misma nave si lo desea.



El GR-75 debe ejecutar de inmediato una maniobra (↑ 3 | ↑ 2 | ↑ 1) hacia atrás, como si la parte trasera de la nave fuese la delantera.



El jugador Imperial coge 3/2/1 fichas de lones y las reparte entre las naves Rebeldes que haya en la zona de juego. Puede asignar más de 1 ficha de lones a una misma nave si lo desea.



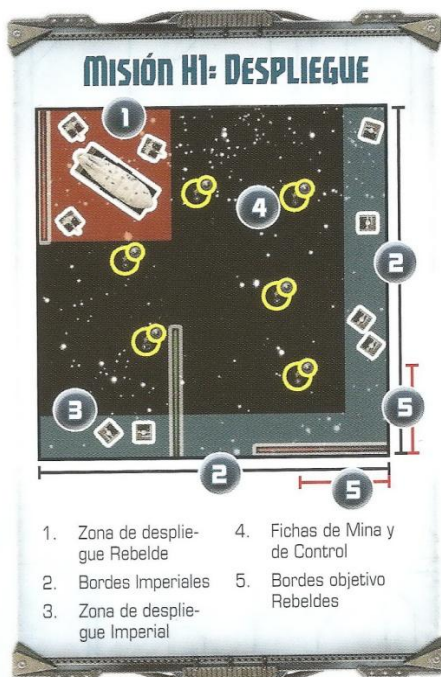
El jugador Imperial puede elegir al azar 3/2/1 cartas de Daño que estén asignadas boca abajo al GR-75, ponerlas boca arriba y resolver sus efectos.

- **Refuerzos Imperiales:** Al terminar cada fase Final, el jugador Imperial puede solicitar 1 refuerzo por cada nave Imperial con una Habilidad del piloto de 4 o más que haya sido destruida en esa ronda, excepto las naves que hayan huido o aquellas con las que se haya solapado el GR-75. Para cada refuerzo ha de coger la carta de Nave de menor coste correspondiente al tipo de la nave destruida y ponerla fuera de la zona de juego. A continuación coloca su miniatura a alcance 1-2 de cualquier esquina elegida por el jugador **Rebelde**. El jugador Imperial utiliza esta nave con normalidad.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El GR-75 debe abandonar la zona de juego con parte de una sección aún dentro de la zona de juego a alcance 1-2 de la esquina de ambos bordes Imperiales.

Victoria Imperial: Destruye el GR-75.



Misión H2: A TRAVÉS DEL BLOQUEO

Mientras se recrudece la batalla por Hoth en la superficie del planeta, el GR-75 alcanza la órbita y se precipita hacia el bloqueo imperial. Las fuerzas imperiales se apresuran a interceptar al transporte mientras aún se encuentre al alcance de sus implacables andanadas de turboláser. ¡Pero gracias al cañón iónico planetario de Hoth, quizá los rebeldes consigan atravesar el bloqueo y saltar al hiperespacio!

PREPARATIVOS

Rebelde: GR-75 (con Equipamiento de combate) y 140 puntos de escuadrón.

Imperial: 200 puntos de escuadrón.

El jugador Rebelde coloca el GR-75 en la zona de juego de forma que todo el borde trasero de su peana trasera esté en contacto con el borde Rebelde.

Luego el jugador Imperial despliega tantas de sus naves por un valor máximo de 50 puntos de escuadrón a alcance 3 del borde Imperial.

El jugador Imperial debe repartir sus restantes naves en 4 grupos. Para ello ha de colocar 1 indicador de Grupo junto a la zona de juego y asignar 1 o más de sus naves a dicho indicador. Los grupos de naves asignados a los indicadores de Grupo A y C deben sumar un total de entre 45 y 55 puntos de escuadrón cada uno; los grupos de naves asignados a los indicadores de Grupo B y D deben sumar un total de entre 25 y 35 puntos de escuadrón cada uno.



Indicador de Grupo

A continuación, el jugador Imperial coloca en la zona de juego 4 indicadores de Contacto en el radar. Debe poner cada uno de ellos pegado a un borde de la zona de juego, y todos han de quedar más allá de alcance 1 de los demás indicadores de Contacto en el radar y del GR-75.



Indicador de Contacto en el radar

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde despliega sus restantes naves a alcance 1-2 del borde Rebelde.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa y dispone además de 2 fichas de Descarga iónica. El jugador Imperial tiene 3 fichas de Turboláser.

REGLAS ESPECIALES

• **Recuento de rondas:** Al principio de cada fase de Planificación (incluida la primera), el jugador Rebelde coge 1 ficha de Referencia de la reserva común y la coloca junto a sus cartas de Nave, fuera de la zona de juego. La cantidad de fichas de Referencia que tenga aquí indica el número de ronda actual (ver "Objetivos").



Ficha de Referencia

• **Contacto en el radar:** Al final de cada ronda posterior, el jugador Imperial debe colocar el grupo de naves indicado en la zona de juego:

- Ronda 2: Grupo A
- Ronda 4: Grupo B
- Ronda 6: Grupo C
- Ronda 7: Grupo D

Para colocar un grupo, el jugador Imperial sitúa cada una de sus miniaturas en la zona de juego a alcance 1 del correspondiente indicador de Contacto en el radar (el que tenga la misma letra). A continuación retira de la zona de juego ese indicador de Contacto en el radar.

- **Bombardeo masivo:** Al principio de cada fase Final, el jugador Imperial puede colocar 1 de sus restantes fichas de Turboláser en la zona de juego. Debe colocarla a alcance 1-2 de cualquiera de los bordes neutrales, y nunca debajo de una nave. Después el jugador Rebelde puede colocar 1 de sus restantes fichas de Descarga iónica del mismo modo.



Ficha de Turboláser



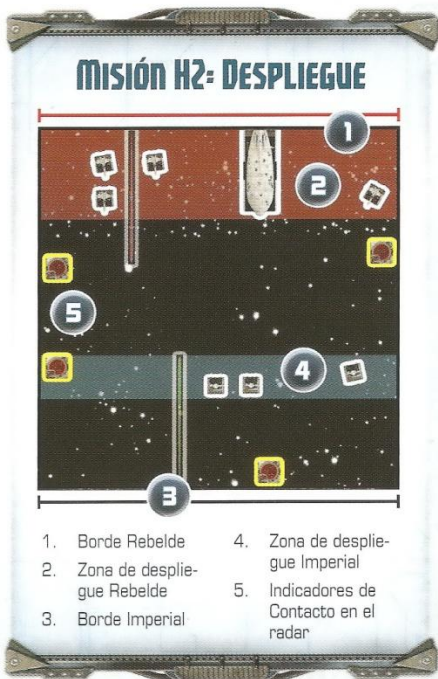
Ficha de Descarga iónica

- **Fuego cruzado:** Al final de cada fase de Activación, toda nave que esté a alcance 1-2 de una ficha de Turboláser y dentro de su arco de fuego tira 3 dados de ataque y sufre 1 punto de daño por cada * obtenido. Toda nave que esté a alcance 1-2 de una ficha de Descarga iónica y dentro de su arco de fuego recibe 1 ficha de Iones, luego tira 2 dados de ataque y sufre 1 punto de daño por cada * obtenido. Acto seguido se retiran todas las fichas de Turboláser y de Descarga iónica de la zona de juego y se devuelven a la caja. Si una nave se solapa con una ficha de Turboláser o de Descarga iónica también sufrirá sus efectos, incluso aunque se encuentre fuera del arco de fuego de la ficha.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El GR-75 sobrevive tras 8 rondas de juego.

Victoria Imperial: Destruye el GR-75.



1. Borde Rebelde
2. Zona de despliegue Rebelde
3. Borde Imperial
4. Zona de despliegue Imperial
5. Indicadores de Contacto en el radar

Misión H3: PERSECUCIÓN ENTRE ASTEROIDES

Perseguidos por el grueso del bloqueo imperial, el GR-75 y su escolta se zambullen en un campo de asteroides cercano. ¡La supervivencia de la Alianza Rebelde depende de este último intento desesperado por evadir a las fuerzas imperiales antes de efectuar el salto al hiperespacio!

PREPARATIVOS

Rebelde: GR-75 (con Equipamiento de combate) y 125 puntos de escuadrón.

Imperial: 125 puntos de escuadrón.

El jugador Imperial coloca en la zona de juego las 6 fichas de Asteroide de la caja básica. No puede colocar ninguna ficha de Asteroide a alcance 1–2 de ningún borde de la zona de juego, ni tampoco a alcance 1 de otra ficha de Asteroide.

A continuación el jugador Rebelde sitúa el GR-75 a alcance 1–3 del borde Rebelde, pero no a alcance 1–2 de ninguno de los bordes neutrales. Luego despliega sus restantes naves a alcance 1 del GR-75. Después asigna las 4 fichas de Escolta a sus naves (a excepción del GR-75). Puede asignar un máximo de 2 fichas de Escolta a una misma nave.



Ficha de Escolta

Una vez hecho esto, el jugador Imperial despliega sus naves a alcance 1 de cualquier borde. No puede colocar ninguna nave a alcance 1 de otra nave. Debe desplegar un total de naves Imperiales por un valor mínimo de 50 puntos de escuadrón a alcance 1 del borde Imperial.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Rodeados:** Durante cada fase Final, por cada nave Imperial que se encuentre a alcance 1 del GR-75, el jugador Imperial elige 1 indicador de Maniobra y se lo da al jugador Rebelde. Las naves cuyos pilotos posean una Habilidad impresa de 5 o más cuentan como 3 naves para este propósito. Durante la siguiente fase de Planificación, el jugador Rebelde **no puede** elegir ni ejecutar ninguna maniobra del selector de maniobras del GR-75 que figure en los indicadores de Maniobra que le ha entregado el jugador Imperial. Si el jugador Rebelde tiene ya los 8 indicadores de Maniobra, el jugador Imperial elegirá la maniobra del GR-75 cuando éste se active durante la fase de Activación. Al principio de cada fase Final, el jugador Rebelde devuelve al jugador Imperial todos los indicadores de Maniobra.
- **Obstáculos:** En esta misión, el GR-75 interactúa con los obstáculos como se describe en la sección "Solapamiento con obstáculos" (página 5 de este reglamento). Sin embargo, además de recibir 1 carta de Daño, el GR-75 también pierde 1 acción durante su paso de acción (hasta un mínimo de 0 acciones).



Indicador de Maniobra

- **Escoltas:** Cada ficha de Escolta confiere uno de los siguientes efectos mientras la nave que la tenga asignada se encuentre a alcance 1–2 del GR-75:



El valor del armamento principal de esta nave aumenta en 1.



Esta nave puede omitir su paso de acción para que el GR-75 lleve a cabo inmediatamente 1 acción gratuita de refuerzo. Esto es una excepción a la regla que prohíbe al GR-75 realizar acciones gratuitas.



El GR-75 gana 1 ficha de Energía adicional durante su paso de "Obtener Energía".



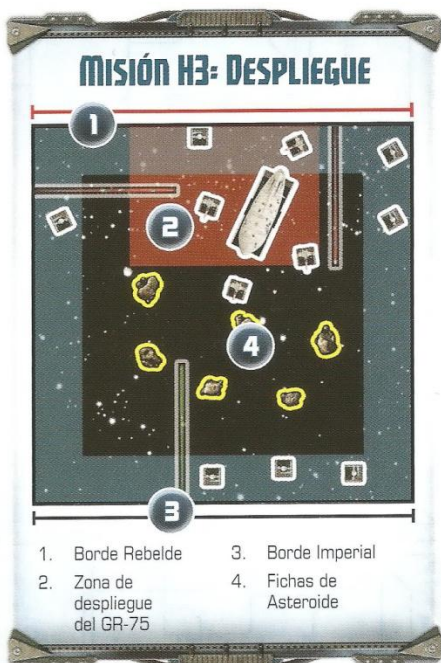
El GR-75 puede llevar a cabo 1 acción adicional durante su paso de acción. Esta acción no puede ser de refuerzo ni de recuperación.

- **Refuerzos Imperiales:** Al terminar cada fase Final, el jugador Imperial puede solicitar 1 refuerzo por cada nave Imperial con una Habilidad del piloto de 4 o más que haya sido destruida en esa ronda, excepto las naves que hayan huido o aquéllas con las que se haya solapado el GR-75. Para cada refuerzo ha de coger la carta de Nave de menor coste correspondiente al tipo de la nave destruida y ponerla fuera de la zona de juego. A continuación coloca su miniatura a alcance 1–2 de cualquier esquina elegida por el jugador **Rebelde**. El jugador Imperial utiliza esta nave con normalidad.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: El GR-75 sobrevive tras 8 rondas de juego.

Victoria Imperial: Destruye el GR-75.



Misión 8: EL PUNTO DE ENCUENTRO

Tras escapar del sistema de Hoth, tres transportes rezagados se reúnen en las coordenadas prefijadas y planean su siguiente acción. Pese a todos sus esfuerzos, las fuerzas imperiales han logrado detectar el rastro electrónico de uno de los transportes hasta el punto de encuentro. Los rebeldes caen en la emboscada imperial y se dispersan, albergando la esperanza de que la mayoría de sus efectivos logren salir con vida.

PREPARATIVOS

Rebelde: 3 GR-75 (todos con Equipamiento de combate) y 200 puntos de escuadrón. En cada GR-75 se reduce en 10 el coste combinado de las cartas de Mejora equipadas (hasta un coste mínimo de 0).

Imperial: 250 puntos de escuadrón.

La zona de juego mide 120 cm x 90 cm.

El jugador Rebelde despliega sus GR-75 en la zona de juego. Cada GR-75 debe estar en contacto con el borde Rebelde y no puede hallarse a alcance 1-2 de ningún borde neutral.

Luego el jugador Imperial coloca 4 indicadores de Salto al hiperespacio a lo largo de su propio borde. Todos los indicadores deben quedar separados entre sí por una distancia mínima de alcance 3.

A continuación, el jugador Imperial divide sus naves en 4 grupos. Debe repartirlas del modo más equitativo posible entre todos los grupos (ignorando su coste en puntos de escuadrón). Luego despliega cada grupo en la zona de juego, cada uno a alcance 1 de un indicador de Salto al hiperespacio diferente.

Una vez hecho esto, el jugador Rebelde despliega sus restantes naves a alcance 1-3 del borde Rebelde.

Después, el jugador Imperial quita 1 de los indicadores de Salto al hiperespacio de la zona de juego. Por cada indicador de Salto al hiperespacio que quede, debe asignar el correspondiente indicador de Grupo a un GR-75 distinto.

El jugador Rebelde tiene la iniciativa.



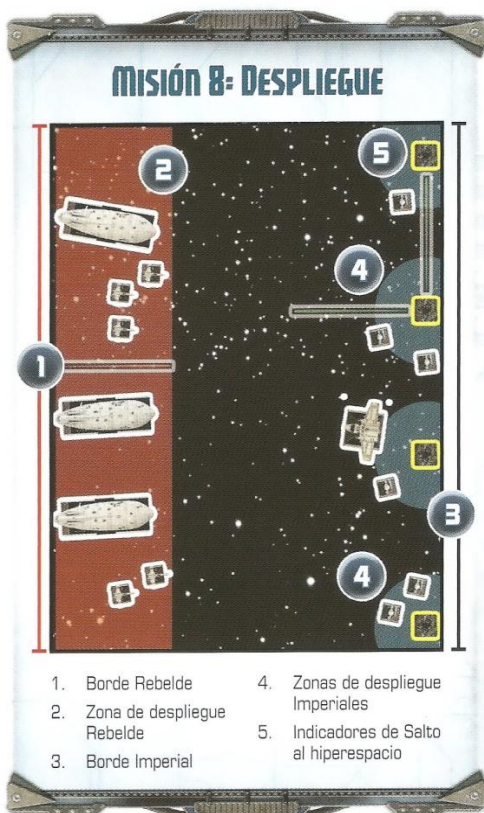
REGLAS ESPECIALES

- **Colisiones entre naves enormes:** Si un GR-75 se solapa con otro GR-75, se aplican las reglas descritas en la sección "Solapamiento de naves enormes" (página 5 de este reglamento), pero con una excepción: el GR-75 que acaba de ejecutar su maniobra **debe omitir** sus pasos de "Obtener Energía" y "Realizar una acción".
- **Acción de apoyo:** Cada GR-75 puede efectuar una acción de **APOYO**. Para ello debe elegir a otro GR-75 que se encuentre a alcance 1-2. El GR-75 elegido puede llevar a cabo de inmediato una acción gratuita. Esto es una excepción a la regla que prohíbe al GR-75 realizar acciones gratuitas.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Dos GR-75 deben huir de la zona de juego; cada uno de ellos debe huir con parte de una sección aún dentro de la zona de juego a alcance 1 del indicador de Salto al hiperespacio correspondiente a su indicador de Grupo.

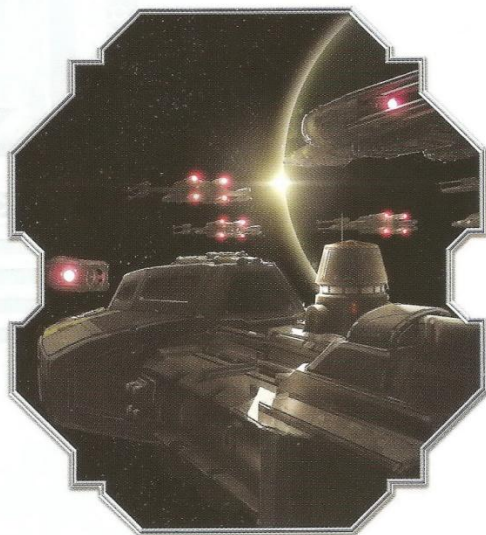
Victoria Imperial: Destruye dos GR-75.



MANIOBRAS DEL GR-75

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un GR-75. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

GR-75			
4		↑	
3		↑	
2	↖	↑	↗
1	↖	↑	↗



CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la expansión: James Kniffen, Corey Konieczka y Frank Brooks

Diseño del juego básico: Jay Little

Producción: Steven Kimball

Edición y revisión de texto: David Hansen y Alex Davy

Traductor: Juanma Coronil

Ilustración de la caja: Imaginary FS Pte Ltd.

Ilustraciones interiores: Sara Biddle, Matt Bradbury, Sidarth Chaturvedi, Christina Davis, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Imaginary FS Pte Ltd., Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Ignacio Bazán Lazcano, Ralph McQuarrie, Emilio Rodriguez, Nicholas Stohlman, Angela Sung, Chris Trevas, Kieran Yanner, Paul Youll y Ben Zweifel

Modelado de naves en 3D: Jason Beaudoin

Coordinador de diseño gráfico: Brian Schomburg

Diseño gráfico de la expansión: Shaun Boyke con Taylor Ingvarsson

Diseño gráfico del juego básico: Dallas Mehlhoff, con Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby y Evan Simonet

Maquetación: Edge Studio

Coordinador de licencias de FFG: Deb Freytag

Dirección artística ejecutiva: Andrew Navarro

Dirección artística: Zoë Robinson

Jefe de producción: Eric Knight

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

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Dave Ankarlo, Matt Baxter, Bret Bays, Chris Beck, Nathan Bier, Christian Busch, Jay Button, Andy Coffman, Dave Cory, Alex Davy, Jacob DeMenna, James Elhardt, Brian Engelstein, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Nathan Gerber, Michael Gernes, Joe Hamell, Keith Hladik, Colton Hoerner, Chris Hosch, Chris Jenkins, Kalar Komarec, Reese Lloyd, James McMurray, Aaron Myers, Wade Piche, Michael Angelo Russo, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Scott Syverson, Trey Vail, Jason Walden, Justin Wallace, Brendan Weiskotten, Eric Wilson y John Zaenglein

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollmer



EDGE

Si necesitas material adicional, ayudas o información, visita nuestra página:

WWW.EDGEENT.COM

© & TM Lucasfilm Ltd. 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 marcas comerciales o registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Las oficinas de Fantasy Flight Games están situadas en 1995 West County Road B2, 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) 955 112 861. Conserva esta información para futuras referencias. Los componentes reales pueden diferir de los mostrados. Fabricado en China. ESTE PRODUCTO NO ES UN JUGUETE Y NO HA SIDO DISEÑADO PARA MENORES DE 14 AÑOS.