

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Veteranos imperiales** añade muchas opciones nuevas para el bombardero TIE y el Defensor TIE que dotan a estas dos naves de mayor versatilidad. Esta hoja incluye además una nueva misión que enfrenta un bombardero TIE contra un Defensor TIE robado en una carrera por el control de información.

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

CONTENIDO

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura de Bombardero TIE
- 1 miniatura de Defensor TIE
- 2 peanas de plástico
- 4 clavijas de plástico
- 4 indicadores de Nave
- 2 selectores de maniobras
- 2 fichas de Identificación de selector
- 2 fichas de Concentración
- 1 ficha de Evasión
- 2 fichas de Blanco fijado (AA y BB)
- 2 fichas de Tensión
- 3 fichas de Escudos
- 1 ficha de Campo de tracción
- 3 fichas de Minas de racimo
- 1 ficha de Mina de proximidad
- 2 fichas de Misión
 - 1 Bomba disruptora Imperial
 - 1 Bomba disruptora Rebelde
- 3 fichas de Identificación (nº 54)
- 3 cartas de Referencia

- 8 cartas de Nave:
 - 1 Tomax Bren
 - 1 "Muerte Ígnea"
 - 2 Veterano del Escuadrón Gamma
 - 1 Maarek Stele
 - 1 Condesa Ryad
 - 2 Piloto del Escuadrón Guja
- 13 cartas de Mejora:
 - 1 Tiro certero
 - 1 Proyector de campo de tracción
 - 1 Oficial de sistemas
 - 1 Minas de racimo
 - 1 Minas de proximidad
 - 2 Sensores de largo alcance
 - 2 TIE/x7
 - 2 TIE/D
 - 2 Lanzadera TIE

REGLAS NUEVAS

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

NOMBRES ÚNICOS

Este pack de expansión contiene cartas de Nave y de Mejora con nombres únicos, señalados con un punto (•) a la izquierda del título. Como ocurre con las demás cartas únicas, ningún jugador puede utilizar un escuadrón con dos o más cartas que tengan el mismo nombre único, ni siquiera aunque sean de distintos tipos.

NUEVAS CARTAS DE MEJORA

MODIFICACIONES Y TÍTULOS

Las modificaciones y los títulos son mejoras especiales que no aparecen en la barra de mejoras de ninguna nave. Cualquier nave puede equiparse con una modificación o título, a menos que la mejora en cuestión esté limitada a un tipo concreto de nave. Cada nave sólo puede tener **una** modificación y **un** título.



MEJORAS RESTRINGIDAS POR FACCIÓN

Algunas de las cartas de Mejora de esta expansión están señaladas con la frase "SÓLO IMPERIAL". Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones de la facción Rebelde o Escoria.

MEJORAS EXCLUSIVAS DE NAVES

Algunas de las cartas de Mejora de esta expansión están señaladas con las frases "SÓLO BOMBARDERO TIE" o "SÓLO DEFENSOR TIE". Estas cartas **solamente pueden** equiparse en miniaturas de Bombardero TIE y Defensor TIE, respectivamente.

MEJORAS LIMITADAS

Algunas de las cartas de Mejora de esta expansión están señaladas como "LIMITADA". Una nave no puede equiparse con múltiples copias de una carta señalada como "LIMITADA".

COSTE NEGATIVO DE PUNTOS DE ESCUADRÓN

Una de las cartas de Mejora incluidas en esta expansión posee un coste negativo en puntos de escuadrón. Esta carta modifica el coste en puntos de escuadrón de la nave en la que se equipa.



BOMBAS

Las cartas de Mejora de bombas permiten a una nave **SOLTAR** fichas de Bomba. Las reglas de estas fichas de Bomba se describen a continuación. Estas mejoras no son armamentos secundarios.



SOLTAR UNA FICHA DE BOMBA

Cada carta de Mejora de bomba permite a la nave que la tiene equipada soltar un tipo específico de ficha de Bomba. Para soltar una ficha de Bomba es preciso seguir estos pasos:

1. Coge la plantilla de maniobra (↑ 1) y encájala entre los salientes de la parte posterior de la peana de la nave.
2. Coloca la ficha de Bomba correspondiente en la zona de juego y deslízala por la plantilla hacia su extremo opuesto, manteniendo siempre los salientes de la ficha a ambos lados de la plantilla a modo de guía.

Si una ficha de Bomba cae sobre una nave, se coloca debajo de su peana. La bomba no se detonará de inmediato, sino que deberá seguir las reglas y restricciones que se explican a continuación.

DETONAR UNA FICHA DE BOMBA

Cada carta de Mejora de bomba describe el modo en que se **DETONA** su correspondiente ficha de Bomba. Cuando se cumple esta condición, deben seguirse las instrucciones de la carta de referencia asociada a esa ficha de Bomba (infligir daño, descartar la ficha, etc.).

EJEMPLO DE USO DE BOMBA



MISIÓN 17: INUTILIZAR LOS REPETIDORES

Tras completar un tonel volado, el experimentado piloto imperial acelera al máximo para tratar de dar alcance al Defensor TIE robado. Agentes rebeldes infiltrados han logrado robar varias naves durante el caos provocado por el asalto a la base. El piloto imperial esboza una mueca maliciosa. Esa escoria rebelde se cree capaz de salirse siempre con la suya. El sistema de comunicaciones emite un pitido y acto seguido se oye la voz de su capitán.

—Gamma 3, ¿qué está pasando ahí fuera?

—Estoy pegado a la cola de un ladrón, señor. Va directo al cinturón de asteroides.

—Seguramente ha descubierto nuestros inhibidores de frecuencias, Gamma 3. Necesitamos que destruyas los repetidores rebeldes situados en esos asteroides antes de que él pueda destruir nuestros inhibidores.

—Recibido, capitán. Volaré en pedazos los repetidores rebeldes y luego regresaré al combate.

Esos repetidores rebeldes llevaban semanas emitiendo desinformación y mensajes sediciosos. En vez de destruirlos, lo que habría revelado a los rebeldes que el Imperio conocía la existencia de esos artefactos, las fuerzas imperiales habían situado recientemente sus propios repetidores para poder interferir las emisiones rebeldes cuando lo desearan. Ahora mismo, en pleno asalto a la base imperial, las peticiones de refuerzos rebeldes estaban siendo bloqueadas por los inhibidores imperiales.

El veterano piloto del escuadrón Gamma entra en el cinturón de asteroides y prepara sus armas. Si los rebeldes logran destruir nuestros inhibidores, piensa, tendrán una oportunidad de cambiar el desenlace de su fallido asalto.

El piloto sonríe con feroz determinación. No si yo puedo evitarlo.

PREPARATIVOS

Rebelde: 60 puntos de escuadrón; el jugador Rebelde debe desplegar de 2 a 3 naves. El jugador Rebelde recibe también 1 Piloto del Escuadrón Guja como nave Rebelde equipado con el título TIE/x7 al que solamente puede equipar con una carta de Mejora ⑤ con un coste en puntos de escuadrón inferior a 2 y que recibe de forma gratuita.

Imperial: 60 puntos de escuadrón; el jugador Imperial debe desplegar de 2 a 3 naves. El jugador Imperial recibe también 1 Veterano del Escuadrón Gamma equipado con Minas de proximidad y Minas de racimo al que solamente puede equipar con una carta de Mejora ⑤ con un coste en puntos de escuadrón inferior a 2 y que recibe de forma gratuita.

Ningún jugador puede equipar ninguna carta de Mejora de bomba adicional.

El jugador Imperial elige una esquina de la zona de juego. Su zona de despliegue consiste en el recuadro de alcance 1-2 medido desde esa esquina. La zona de despliegue Rebelde consiste en el recuadro de alcance 1-2 medido desde la esquina opuesta.

Empezando por el jugador Imperial, ambos jugadores se van turnando en colocar en la zona de juego las 6 fichas de Asteroide de una caja básica. Cada obstáculo debe estar más allá de alcance 2 de los bordes de la zona de juego y no puede solaparse con ningún otro obstáculo.

Luego, empezando por el jugador Imperial, los jugadores se van turnando en elegir asteroides para que sean repetidores ocultos. Los jugadores no pueden elegir un asteroide que ya ha sido elegido como repetidor. Los dos asteroides elegidos por el jugador Imperial son **REPETIDORES IMPERIALES** y debe señalar con una ficha de Referencia cada uno. Los dos asteroides elegidos por el jugador Rebelde son **REPETIDORES REBELDES** y debe señalar con una ficha de Tensión cada uno.



Ficha de Referencia

Acto seguido, el jugador Imperial despliega sus naves dentro de la zona de despliegue Imperial. Luego el jugador Rebelde despliega sus naves dentro de la zona de despliegue Rebelde. El jugador Rebelde tiene la iniciativa.

REGLAS ESPECIALES

- **Pasada de bombardeo:** El Piloto del Escuadrón Guja y el Veterano del Escuadrón Gamma son naves **DISRUPTORAS**. Estas dos naves no pueden recibir fichas de lones o de Campo de tracción. Si alguna nave disruptora va a recibir una ficha de lones o de Campo de tracción, esa ficha no tiene ningún efecto y se descarta de inmediato.



Bomba disruptora Imperial



Bomba disruptora Rebelde

- **Soltar bomba:** Una vez por ronda, al comienzo de cada fase de Combate, cada nave disruptora puede soltar la ficha de Bomba disruptora de su facción. Las reglas para soltar una ficha de Bomba se explican en el apartado "Soltar una ficha de Bomba" en la página 2.

- **Movimiento de la bomba:** Al final de cada fase de Activación, cada bomba disruptora ejecuta una maniobra (↑ 5) usando los salientes de la ficha. Después de ejecutar esta maniobra, la bomba detona. Cada nave solapada con la bomba disruptora recibe 1 carta de Daño boca arriba. Si la ficha estaba solapada con un repetidor, ese repetidor queda inutilizado y su ficha de Rastreo o de Tensión se retira. Luego retira la ficha de Bomba de la zona de juego.



Ejemplo de movimiento de bomba disruptora

- **Refuerzos:** Durante la fase Final, cada jugador puede solicitar un refuerzo para su nave disruptora si ésta ha sido destruida. Descarta todas las cartas de Daño de esa nave y reactiva sus escudos (si tiene). Luego coloca la nave correspondiente dentro de alcance 1 de cualquier esquina elegida por el jugador adversario. A toda nave solicitada como refuerzo se le pueden asignar maniobras y utilizarla con normalidad.

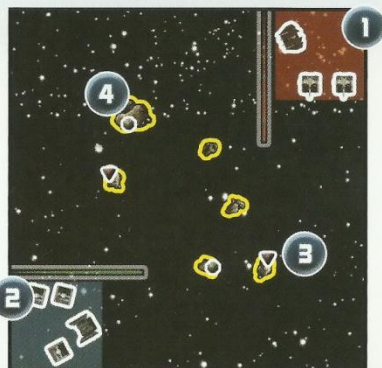
OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Inutiliza ambos repetidores Imperiales.

Victoria Imperial: Inutiliza ambos repetidores Rebeldes.

La partida termina al final de la ronda en la que un jugador cumple su objetivo. Si ambos jugadores cumplen sus objetivos durante la misma ronda, la partida no termina. ¡En vez de eso, la regla "Refuerzos" se ignora para el resto de la partida y el primer jugador en destruir todas las naves enemigas obtiene la victoria!

MISIÓN 17: DESPLIEGUE



1. Zona de despliegue Rebelde
2. Zona de despliegue Imperial
3. Repetidor Rebelde
4. Repetidor Imperial

MANIOBRAS DEL BOMBARDERO TIE Y EL DEFENSOR TIE

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que pueden ejecutar un Bombardero TIE y un Defensor TIE. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

BOMBARDERO TIE				
5				↻
4		↑		
3	↶	↷	↑	↷
2	↶	↷	↑	↷
1		↷	↑	↷

DEFENSOR 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 ™ 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, 410188 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. SU uso no está pensado para personas menores de 14 años.

CRÉDITOS

Diseño original del juego: Jay Little

Desarrollo de la expansión: Frank Brooks y James Kniffen

Producción: Molly Glover

Diseño de componentes de plástico: Jason Beaudoin

Ilustración de portada: Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Andrius Anezin, Matt Bradbury, Stéphane Gantiez, Jason Juta, Mark Molnar, Chris Peuler, Ryan Valle y Ben Zweifel

Dirección artística: Zoë Robinson

Gestión de dirección artística: Andy Christensen

Diseño gráfico original: Dallas Mehlhoff

Diseño gráfico: Shaun Boyke con Christopher Hosch

Gestión de diseño gráfico: Brian Schomburg

Edición y revisión de texto: Robert McCowen

Traducción: Alfred Moragas

Coordinación de producción: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe y Johanna Whiting

Gestión de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Especialista en licencias: Amanda Greenhart

Responsable de producción: Steven Kimball

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Diseñador ejecutivo del juego: Corey Konieczka

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Pruebas de juego: Josh Ackerman, Mishary Alfaris, Gary Ashbolt, Janus Avivson, JD Bartee, Brandon Barthel, Jon Berenguer-Webb, Eric Berling, Jeff Berling, David Bernstein, Ed Bradley, Paul Braggins, Ronald Brannan, Andy Brazier, Nick Bröckelmann, Joel Brygger, Duncan Callander, David Campbell, Kent Campos, Richard Cater, Jesse S. Cheung, Landon Coburn, Wade Collins, Jonathan Conley, Rob Cornell, Lucas Crosby, Ian Cross, Sean Darby, Michael Dennis, Josh Derksen, Jonathan Dolby, Eugene Douglass, James Dowdall, Cody Duffin, Tim Dugan, Tom Duncan, Jeff Dunford, Jeff Dunster, Peta Dyken, James Elhardt, Alex Ely, Steve Fase, Mark Fletcher, Brian Francis, Jason Gemmell, Ryan Gericke, Jonathan Gomes, Asa Graf, Nigel Gray, Michael Hale, Iain Hamp, Mark Harrison, Daniel Hars, Devon Hein, Brent Hengeveld, Joe Henson, Jesper Hills, Jim Hobbs, Matt Holland, Harvie Jerriell, Chris Jenkins, Jesse Jirousek, Adam Johnson, Andrew Johnson, Ola Juhlin, Guide Kessels, Dom Komhyr, Björn Kraft, Peter Kraft, Christopher Kulish, Jim Lafferty, Eric Lalonde, Kurt Larson, Bernie Lin, Joe Lutovsky, Alex Marban, Dejan Mauzer, Robert McCowen, Rich Meade, Casey Millwood, Hossam Mohyeldin, Alex Nobles, Ron Norris, Grant O'Dwyer, Jason O'Gorman, Landon Otis, Mark Patterson, Andrew Pattison, Dallin Pear, Jake Petersen, Oli Pocknell, Jared Porter, Brandon Prokos, Morgan Reid, Jonathan Reinig, Chris Rivers, Victor Robles, David Rodriguez, Geordan Rosario, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Mark Salzer, Andrew Schlueter, Brad Scott, Chuck Sedor, Cody Seeger, Thomas Shannon, Brian Siela, Till Simon, Tyson Sparks, Jim Spurrier, Oliver Thomas, Nick Tomlonovic, Simon Tournay, Sean Vayda, Ryan Voigt, Randolph Wang, Chris Wheeler, Patrick Wilcox, Jeff Wilder, Josh Wilson, Pete Wood y Joseph Woodworth

Permisos de Lucasfilm: Chris Gollaher y Brian Merten