

STAR WARS™ X-WING™ EL JUEGO DE MINIATURAS

El pack de expansión **Carguero YT-2400** introduce un versátil carguero ligero para la flota Rebelde, además de varias opciones adicionales para **X-Wing**. Las reglas de todas estas opciones se describen en la sección "Reglas nuevas" de esta hoja. Además, en el reverso de la misma se incluye una nueva misión diseñada para reflejar la potencia y maniobrabilidad del carguero YT-2400 de Dash Rendar, el *Jinete del Espacio*.

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

LISTADO DE COMPONENTES

- Esta hoja de reglas
- 1 miniatura del carguero YT-2400
- 1 peana de plástico
- 2 clavijas de plástico
- 2 indicadores de Nave
- 1 selector de maniobras
- 1 ficha de Concentración
- 1 ficha de Tensión
- 5 fichas de Escudo
- 2 fichas de Iones
- 3 indicadores de Desechos espaciales
- 5 fichas para misiones:
 - 5 fichas de Contrabando
- 2 cartas de referencia
- 4 cartas de Nave:
 - 1 Dash Rendar
 - 1 "Leebo"
 - 1 Eaden Vrill
 - 1 Fronterizo del Espacio Salvaje
- 13 cartas de Mejora:
 - 1 Lobo solitario
 - 1 Seguir al objetivo

- 1 Dash Rendar
- 1 Artillero
- 1 Lando Calrissian
- 1 "Leebo"
- 1 Copiloto mercenario
- 1 Cohetes de protones
- 1 Cañón láser pesado
- 2 Contramedidas
- 1 Interfaz experimental
- 1 Jinete del Espacio

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

TORRETAS COMO ARMAS PRINCIPALES



Las naves de esta expansión disponen de una torreta como armamento principal. Así, en cada carta de Nave figura el icono de **ARMA PRINCIPAL DE TORRETA**, y los indicadores de Nave presentan una flecha roja circular a modo de recordatorio.

Al atacar con un arma principal de torreta, la nave puede seleccionar como objetivo a cualquier nave enemiga que esté **dentro o fuera de su arco de fuego**. Pero si ataca con un sistema de armamento secundario, deberá seleccionar como objetivo una nave que esté situada dentro de su arco de fuego (a menos que se indique lo contrario en la carta de Mejora correspondiente).

NUEVAS CARTAS DE MEJORA

MODIFICACIONES Y TÍTULOS

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



MEJORAS RESTRINGIDAS POR FACCIÓN

Algunas de las cartas de Mejora de este pack de expansión están señaladas con la frase **"SOLO REBELDE"**. Estas cartas **no pueden** utilizarse en escuadrones Imperiales.

NAVES GRANDES

La peana del YT-2400 es más grande que las incluidas en la caja básica de **X-Wing**. Este tipo de naves se denominan **NAVES GRANDES** y siguen las reglas descritas a continuación.

FICHAS DE LONES

El texto de reglas de algunas cartas puede hacer que una nave reciba una ficha de lones. Las naves grandes no se ven afectadas por una única ficha de lones; sencillamente se deja asignada a ella. Pero si una nave grande tiene asignadas 2 fichas de lones o más, sufrirá el efecto de una ficha de lones de la forma habitual. A continuación, el jugador retira **todas** las fichas de lones de la nave al final de la fase de Activación.

SOLAPAMIENTO

Las naves grandes siguen las reglas normales de solapamiento con otras naves. Cuando una nave grande vaya a solaparse con otra, basta con desplazar la nave grande a lo largo de la plantilla siguiendo el procedimiento habitual, procurando utilizar el centro de la peana de la nave para calcular su posición y orientación correctas.

TONEL VOLADO

Las naves grandes siguen reglas especiales para ejecutar acciones de tonel volado. En vez de pegar el lado **corto** de la plantilla a la peana de la miniatura, debe utilizarse el lado **largo**. Por lo demás, la acción de tonel volado se resuelve tal y como se describe en el reglamento básico.

PREPARATIVOS

Las naves grandes siguen las reglas normales de despliegue. Sin embargo, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona

estipulada en la descripción de la misión) durante los preparativos de la partida, siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue.

Ninguna parte de la peana de una nave grande puede quedar fuera de la zona de juego al ser colocada. La miniatura sí puede quedar fuera de la zona de juego en cualquier momento, siempre y cuando toda la peana permanezca dentro de ella.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN DE UNA NAVE GRANDE



El jugador Rebelde ha decidido colocar su YT-2400 en posición diagonal en su zona de despliegue. Primero se asegura de que una esquina de su peana esté en contacto con su borde de la zona de juego, y luego ajusta su posición hasta orientarla en la dirección deseada.

EJEMPLO DE TONEL VOLADO CON UNA NAVE GRANDE



Dash Rendar realiza una acción de tonel volado para apartarse del arco de fuego del Caza TIE.

DESECHOS ESPACIALES

Los Desechos espaciales son obstáculos y como tales se les aplican las reglas descritas en el manual básico, con las siguientes excepciones:



Desechos espaciales

ENTRAR Y PASAR A TRAVÉS DE DESECHOS ESPACIALES

Quando una nave ejecuta una maniobra y su plantilla o peana se solapa físicamente con un indicador de Desechos espaciales, deben resolverse estos pasos:

1. Se ejecuta la maniobra con normalidad, pero se asigna 1 ficha de Tensión a la nave **después** del paso de "Comprobar Tensión del piloto".
2. El jugador tira 1 dado de ataque. Si saca , la nave sufre 1 punto de daño crítico.

Una nave que se solapa con un indicador de Desechos espaciales durante la fase de Combate **puede efectuar ataques** con normalidad.

MISIÓN 10: ENTRAR Y SALIR

Después de que las fuerzas imperiales desarticularan una red de contrabando rebelde, la Alianza Rebelde ofreció una jugosa recompensa a todo el que estuviese dispuesto a eludir las patrullas imperiales y recuperar la mercancía de los contrabandistas. Tan sólo hubo un piloto lo bastante audaz (e insensato) para aceptar la misión.

PREPARATIVOS

Rebelde: Dash Render ("Leebo", Cañón láser pesado, Cohetes de protones, Contramedidas, Lobo solitario, Jinete del Espacio). Si lo prefiere, el jugador Rebelde puede utilizar a Dash Render con un máximo de 22 puntos en cartas de Mejora.

Imperial: 75 puntos de escuadrón; el jugador Imperial no puede desplegar más de 3 naves ni utilizar naves grandes.

El jugador Imperial coloca junto a la zona de juego las 6 fichas de Asteroide únicas de su caja básica y los 3 indicadores de Desechos espaciales de esta expansión. Luego elige 1 de estos obstáculos y lo coloca en la zona de juego. A continuación, el jugador Rebelde escoge 1 de los obstáculos restantes y lo coloca también en la zona de juego. Ambos jugadores se turnan de este modo hasta haber colocado los 9 obstáculos. No se pueden poner obstáculos a alcance 1 de ningún borde de la zona de juego, ni tampoco a alcance 1 de otro obstáculo.

Una vez hecho esto, el jugador Imperial coge las 5 fichas de Contrabando, las pone boca abajo y las mezcla. Después elige 1 de estas fichas y, sin mirarla en ningún momento, la coloca boca abajo sobre cualquier obstáculo. Luego el jugador Rebelde elige otra ficha de Contrabando y la coloca boca abajo sobre cualquier obstáculo, también sin mirarla. Ambos jugadores se turnan de este modo hasta haber colocado las 5 fichas de Contrabando. No se pueden poner fichas de Contrabando sobre obstáculos que ya tengan encima una ficha de Contrabando.

A continuación, el jugador Imperial despliega todo su escuadrón a alcance 1 del borde Imperial. Después, el jugador Rebelde coloca a Dash Render a alcance 1 del borde Rebelde.

REGLAS ESPECIALES

- **Un hombre y su misión:** Dash Render puede realizar 1 acción gratuita adicional durante su paso de realizar acciones. Si durante la fase de Activación Dash Render está solapado con un obstáculo sobre el que hay una ficha de Contrabando, puede llevar a cabo una acción de **RECOGIDA**. Para resolver esta acción, el jugador Rebelde ha de revelar la ficha de Contrabando. Si es una ficha de Contrabando saqueado, no hay efecto. Pero si es una ficha de Contrabando intacto, la pone sobre su carta de Nave.



- **Refuerzos imperiales:** Al terminar cada fase Final, el jugador Imperial puede solicitar 1 refuerzo por cada nave Imperial que haya sido destruida en esa ronda. Para cada refuerzo ha de tirar 1 dado de ataque: si saca * o ✱, despliega 1 Piloto de la Academia a alcance 1 de cualquier borde neutral de su elección. Si saca o una cara vacía, despliega 1 Piloto de la Academia a alcance 1 de cualquier borde neutral elegido por el jugador Rebelde.

OBJETIVOS

Victoria Rebelde: Huye por cualquier borde de la zona de juego con 3 fichas de Contrabando intacto sobre la carta de Nave de Dash Render.

Victoria Imperial: Destruye a Dash Render.



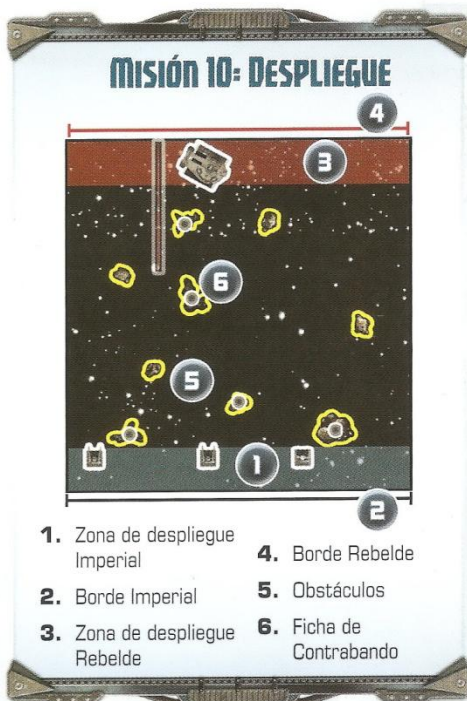
Reverso de ficha de Contrabando



Ficha de Contrabando intacto



Ficha de Contrabando saqueado



1. Zona de despliegue Imperial
2. Borde Imperial
3. Zona de despliegue Rebelde
4. Borde Rebelde
5. Obstáculos
6. Ficha de Contrabando

MANIOBRAS DEL YT-2400

La siguiente tabla enumera todas las maniobras posibles que puede ejecutar un YT-2400. Los jugadores pueden consultar esta tabla en cualquier momento.

YT-2400				
4		↑		↻
3	↶	↷	↑	↷
2	↶	↷	↑	↷
1	↶	↷	↑	↷

Más información en
EDGEENT.COM

EDGE



© & TM 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, Apdo. Correos 13257, 41007 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

La carta *Dash Rendar* ha sido diseñada por Doug Kinney, campeón mundial de *X-Wing* de 2012, y la carta *Seguir al objetivo* ha sido diseñada por Paul Heaver, campeón mundial de *X-Wing* de 2013.

Diseño del juego básico: Jay Little

Ilustración de la caja: Timothy Ben Zweifel

Ilustraciones interiores: Ryan Barger, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Mike Caprotti, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Zach Graves, Joel Hustak, Jake Murray y Matt Zeilinger

Modelado de naves 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

Coordinador de producción artística: Andrew Navaro

Dirección artística ejecutiva: Andy Christensen

Dirección artística: Zoë Robinson

Traductor: Juanma Coronil

Responsable de producción: Eric Knight

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

Jefe de producción de juegos: Steven Kimball

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Christian T. Petersen

Pruebas de juego: Neil Amswych, Shiu Yik Au, Matt Baxter, Eric Berling, Jeff Berling, Dan Besemann, Ashley Brannan, Ronald Brannan, Christian Busch, Sean Dawson, Adrien Dawson, Josh Derksen, Tim Dolgos, Jeffrey Dunford, James Elhardt, Curt Elliott, Brian Foster, David Fritsch, Michael Gernes, Colton Hoerner, Matt Holland, Richard Hsu, Chris Jenkins, Doug Kinney, Kalar Komarek, Don Komhyr, Brett Leeson, Jennifer Leeson, Andrew Libenko, Robert McCowen, Frank Omilian, Ben Oosting, Troy Perry, James Pilson-Wood, David Pontier, Chris Powell, Brandon Prokos, Michael Ptak, Daniel Ramey, Roy Scales, Nick Sibkey, Niko Simmons, David Sleet, Kris Soehnlin, Daniel Springer, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Sam Stuart, Darron Tong, Nathanael Tripp, Sean Vayda, Jeremy Wiley, Josh Wilson, Keith Wilson, Brendan Weiskotten, Blake Wise, Joseph Woodworth y Kelly Yuhas

Responsable de licencias de Lucasfilm: Chris Gollaher

