

# STAR WARS™

# X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS



GUÍA DE  
REFERENCIA

## ¡NO SIGAS LEYENDO!

Léete el cuaderno de *Aprende a jugar* antes de leer este documento. Cuando lo hayan hecho, los jugadores estarán preparados para jugar su primera partida. A medida que vayan surgiendo dudas, los jugadores deberían consultar esta *Guía de referencia* para solucionarlas en vez del cuaderno de *Aprende a jugar*.

## INTRODUCCIÓN

Esta guía es la fuente definitiva de información sobre las reglas de *X-wing*. A diferencia del cuaderno de *Aprende a jugar*, esta guía explica situaciones de juego complejas e inusuales.

El grueso de esta guía consiste en un glosario de términos de juego importantes organizados alfabéticamente. También incluye reglas opcionales, un índice y una sección de consulta rápida en la última página.

Las reglas contenidas en esta guía pueden ser consultadas por cualquier jugador en cualquier momento.

## LAS REGLAS DE ORO

Si alguna regla de esta guía contradice el texto del cuaderno de *Aprende a jugar*, siempre tendrá precedencia el texto de la guía.

Las capacidades de cartas tienen precedencia sobre las reglas explicadas en esta guía. Las reglas de misión tienen precedencia sobre las capacidades de cartas y la regla de esta guía.

Si la capacidad de una carta o un efecto de misión emplean la expresión "no puede", su efecto es absoluto y ningún otro efecto puede tener precedencia sobre él.

## INTERPRETACIÓN DE CARTAS

Muchas capacidades de carta de Nave están escritas en segunda persona para referirse a la nave que las posee. Las cartas de Mejora y de Daño que están escritas en segunda persona se refieren a la nave que tiene asignada esa carta.

## REGLAS DE EXPANSIONES

Este documento tiene la finalidad de ser una guía exhaustiva, por lo que incluye términos y conceptos que fueron presentados en packs de expansión. Todos estos términos se señalan con el símbolo (†); los jugadores pueden ignorar sus respectivos apartados a menos que vayan a jugar utilizando contenido de expansiones en las que aparecen estos términos.

## GLOSARIO

Este glosario explica en detalle todos los términos y fases del juego. Si no logras encontrar un tema concreto, puedes consultar el índice en la página 22.

## ACCIONES

La nave activa puede realizar 1 acción normal durante el paso "Realizar una acción" de la fase de Activación. Las naves pueden también realizar acciones gratuitas tal como se indique en cartas o reglas de misión. Las acciones disponibles para cada nave figuran en la barra de acciones de esa nave.

- Como una acción, una nave puede resolver una capacidad de una de sus cartas de Mejora o de Daño que tenga el encabezado "**Acción:**".
- Una nave no puede realizar acciones, ni tan siquiera acciones gratuitas, cuando está bajo tensión.
- Una nave debe omitir su paso "Realizar una acción" si se ha solapado con otra nave mientras ejecutaba una maniobra.
- Una nave no puede realizar la misma acción más de una vez durante una misma ronda, incluso aunque una o más de las acciones sean acciones gratuitas.
  - ◇ Si una nave tiene asignada más de una copia de la misma carta de Daño o de Mejora, sigue sin poder realizar más de una vez por ronda la acción descrita en esas cartas.
- Si la capacidad de una carta o un efecto de misión otorga a una nave una acción gratuita cuyo correspondiente icono de acción no figura en su barra de acciones, sigue pudiendo realizar esa acción.
- Una nave puede elegir no realizar ninguna acción durante el paso "Realizar una acción" o cuando se le otorga una acción gratuita.

**Temas relacionados:** Acciones gratuitas, Camuflaje†, Concentración, Evasión, Fijar un blanco, Impulso, Solapamiento de naves, Tensión, Tonel volado

## ACCIONES GRATUITAS

Una acción gratuita es una acción otorgada a una nave por la capacidad de una carta o algún otro efecto. Una acción gratuita no se tiene en cuenta como la acción normal que una nave realiza durante el paso "Realizar una acción".

- Una nave bajo tensión no puede realizar acciones gratuitas.
- Una nave puede realizar acciones gratuitas incluso aunque haya omitido su paso "Realizar una acción" debido a un solapamiento con un obstáculo algún otro efecto de juego.
- Si a una nave se le otorga de forma específica una acción gratuita de tonel volado o una acción gratuita

de impulso y no puede completar esa acción en la dirección deseada, puede elegir realizarla en una dirección distinta, pero no puede elegir realizar una acción diferente.

**Temas relacionados:** Acciones, Capacidades de cartas, Fase de Activación

## AGILIDAD

El valor de Agilidad de una nave es el número verde que figura en su carta de Nave. Este número indica la cantidad de dados de defensa que la nave tira cuando se defiende.

- Una nave con Agilidad 0 sigue pudiendo tirar dados de defensa adicionales concedidos por modificadores al combate por alcance, ataques obstruidos, capacidades de cartas, etc.
- Todos los modificadores a la Agilidad son acumulativos. Si tras aplicar todos los modificadores el valor de Agilidad de una nave es inferior a 0, se considera que es 0.

**Temas relacionados:** Ataque

## ALCANCE

El alcance es la distancia entre dos naves y se mide usando la regla de alcance. Esta regla se divide en tres segmentos de alcance. Para medir el alcance entre dos naves hay que poner el extremo de alcance 1 de la regla de tal modo que esté en contacto con la parte de la peana de la primera nave que esté más próxima a la peana de la segunda nave, y a continuación se orienta el extremo opuesto de la regla hacia la parte de la peana de la segunda nave que esté más próxima a la peana de la primera nave. El segmento de la regla de alcance que se solape con la parte más próxima de la segunda nave determina el alcance al que se encuentran.

Cuando se mide el alcance para un ataque, el atacante mide hasta el punto más próximo de la nave objetivo que se halla **dentro** del arco de fuego del atacante.

- Las siguientes expresiones se emplean cuando se habla sobre alcance:
  - ◇ "**Alcance #-#**": El alcance incluye todos los segmentos de alcance entre el mínimo y el máximo especificados.
  - ◇ "**A**": Una nave está a un alcance especificado si la parte más próxima de su peana queda dentro de ese segmento de alcance.
  - ◇ "**Dentro de**": Una nave está dentro de un alcance especificado si la totalidad de su peana queda dentro de ese segmento de alcance.
  - ◇ "**Más allá**": Una nave está más allá de un alcance especificado si ninguna parte de su peana queda entre alcance 1 y el segmento especificado.

- Al atacar con un armamento principal de torreta o un sistema de armamento secundario con el que se puede declarar como objetivo a una nave situada fuera del arco de fuego del atacante, éste **debe** medir hasta la parte más próxima de la nave objetivo incluso aunque esa parte esté situada fuera de su arco de fuego.
- Al medir el alcance hasta una ficha, se mide hasta la parte de esa ficha más próxima a la peana de la nave.
- Para medir, los jugadores usan un único borde de la regla de alcance; el ancho y el grosor de la regla son irrelevantes.
- Una nave se halla a alcance 1 de sí misma y de cualquier otra nave con la que esté en contacto.

**Temas relacionados:** Arco de fuego, Armamento principal, Armamento principal de torreta†, Armamento secundario, Ataque, Modificador al combate por alcance

## ALCANCE DE ARMAMENTO SECUNDARIO

Cada sistema de armamento secundario posee un Alcance específico que figura en su carta de Mejora debajo de su valor de Ataque. Una nave no puede atacar con un sistema de armamento secundario si el objetivo no está situado al alcance especificado (por ejemplo: un armamento secundario con Alcance 2-3, no se puede usar a alcance 1).

**Temas relacionados:** Alcance, Armamento secundario, Ataque, Cartas de Mejora

## ANULAR

Cuando se anula el resultado de un dado, uno de los jugadores coge uno de los dados que muestra el resultado anulado y lo retira físicamente de la superficie de juego. Los jugadores ignoran todos los resultados anulados.

**Temas relacionados:** Ataque

## ARCO DE FUEGO

El arco de fuego principal de una nave consiste en la zona delimitada al prolongar las líneas de arco de fuego impresas en la parte frontal de su indicador de Nave. Un arco de fuego se prolonga por toda la zona de juego. Una nave está dentro de un arco de fuego si cualquier parte de su peana queda dentro de la zona delimitada al prolongar las líneas de arco de fuego.

- El arco de fuego principal de una nave se utiliza para todos los ataques, incluidos los ataques con sistemas de armamento secundario, a menos que se especifique lo contrario.
- El arco de fuego auxiliar de una nave no se puede utilizar para ataques con sistemas de armamento secundario.

**Temas relacionados:** Alcance, Arco de fuego auxiliar†, Armamento principal de torreta†, Armamento secundario, Ataque

## ARCO DE FUEGO AUXILIAR†

Algunas naves poseen un arco de fuego auxiliar señalado con líneas discontinuas en su indicador de Nave. Estas naves tienen también un icono de armamento principal único impreso en su carta de Nave. Cuando una nave que tiene este icono ataca con su armamento principal, puede seleccionar como objetivo a una nave enemiga que esté situada a alcance 1-3 y dentro de cualquiera de sus arcos de fuego (el normal o los auxiliares).

- Si ataca con un sistema de armamento secundario, la nave deberá seleccionar como objetivo una nave enemiga que esté situada dentro de su arco de fuego normal (a menos que se indique lo contrario en la carta de Mejora correspondiente).

**Temas relacionados:** Alcance, Arco de fuego, Armamento principal, Armamento secundario, Ataque

## ARMAMENTO PRINCIPAL

El valor de Armamento principal de una nave es el número rojo que figura en su carta de Nave. Este valor indica cuántos dados de ataque tirada la nave cuando efectúa un ataque durante el paso "Tirar dados de ataque" a menos que esté atacando con un arma secundaria.

- Durante un ataque con armamento principal, el atacante o el defensor pueden aplicar modificadores al ataque por alcance.
- Una nave con Armamento principal 0 sigue pudiendo tirar dados de ataque adicionales otorgados por modificadores al combate por alcance y capacidades de cartas.
- Todos los modificadores al valor de Armamento principal de una nave son acumulativos. Si tras aplicar todos los modificadores el valor de Armamento principal de una nave es inferior a 0, se considera que es 0.

**Temas relacionados:** Alcance, Arco de fuego auxiliar†, Armamento principal de torreta†, Armamento secundario, Ataque, Modificadores al combate por alcance

## ARMAMENTO PRINCIPAL DE TORRETA†

Algunas naves utilizan una torreta como su armamento principal. Cada una de estas naves posee un icono único de armamento principal de torreta, y cada indicador de Nave muestra como recordatorio una flecha roja que traza un círculo en torno al centro del indicador. Cuando efectúa un ataque con armamento principal de torreta, una nave puede declarar como objetivo una nave enemiga situada dentro o fuera de su arco de fuego.

- Una nave con un armamento principal de torreta sigue teniendo impreso en su indicador un arco de fuego que no es de 360°.
- Al atacar con un sistema de armamento secundario, la nave sigue teniendo que declarar como objetivo una nave enemiga situada dentro de su arco de fuego (a menos que su carta de Mejora especifique lo contrario).

**Temas relacionados:** Arco de fuego, Arco de fuego auxiliar†, Armamento principal, Armamento secundario, Ataque

## ARMAMENTO SECUNDARIO

Los sistemas de armamento secundario son mejoras que tienen el encabezado **"ATAQUE:"** en el texto de su carta. Proporcionan tipos adicionales de ataque aparte del armamento principal de una nave.

Para utilizar un sistema de armamento secundario, el atacante debe cumplir todos los requisitos indicados en el texto de la carta, y el blanco deseado debe quedar dentro del arco de fuego del atacante y al alcance del arma especificado en la carta. Si se cumplen todos los requisitos, el atacante puede declarar durante el paso "Declarar el objetivo" que va a utilizar este armamento secundario, y durante el paso "Tirar dados de ataque" tira tantos dados de ataque como el valor de Ataque que figura en la carta.

- Los modificadores al combate por alcance no se aplican en los ataques efectuados con sistemas de armamento secundario.
- Los sistemas de armamento secundario utilizan el arco de disparo principal de la nave a menos que su carta especifique lo contrario.
- El encabezado **"ATAQUE (BLANCO FIJADO):"** indica que el atacante debe tener al defensor fijado como blanco. El atacante no necesita gastar estas fichas de Blanco fijado a menos que la carta de Mejora indique lo contrario.
- El encabezado **"ATAQUE (CONCENTRACIÓN):"** indica que el atacante debe tener asignada una ficha de Concentración. El atacante no necesita gastar esta ficha a menos que la carta de Mejora indique lo contrario.

**Temas relacionados:** Alcance, Arco de fuego, Armamento principal, Ataque, Modificadores al combate por alcance

## ATACANTE

El atacante es la nave que está efectuando un ataque.

**Temas relacionados:** Ataque, Defensor, Fase de Combate

## ATAQUE

Una nave puede efectuar 1 ataque cuando pasa a ser la nave activa durante la fase de Combate. Para efectuar

un ataque, la nave resuelve los siguientes pasos en el orden establecido:

1. **Declarar el objetivo:** El atacante puede medir el alcance hasta cualquier cantidad de naves enemigas y comprobar cuáles de ellas están dentro de su arco de fuego. A continuación el atacante elige una de sus armas para efectuar el ataque, y luego elige a una nave enemiga para que sea el objetivo y paga los costes que requiera el ataque.
  - Si se ataca con el armamento principal, el objetivo debe estar dentro del arco de fuego del atacante y situado a alcance 1-3.
  - Si se ataca con un armamento principal de torreta, el objetivo debe estar situado a alcance 1-3 pero no es necesario que esté dentro del arco de fuego.
  - Si se ataca con un sistema de armamento secundario, el objetivo debe estar dentro del arco de fuego del atacante (a menos que se especifique lo contrario) y al alcance del arma indicado en su correspondiente carta de Mejora.
  - Si no hay ningún objetivo válido para el arma elegida o el atacante no puede pagar los costes que requiere el ataque, el atacante puede elegir un armamento y objetivo diferentes.
  - Tras elegir un armamento y un objetivo válidos y pagar los costes indicados para el ataque, el objetivo pasa a considerarse el defensor.
2. **Tirar dados de ataque:** El atacante tira tantos dados de ataque como su valor de Armamento principal; si está atacando con un sistema de armamento secundario, tira tantos dados de ataque como el valor de Ataque indicado en la carta de Mejora de ese arma.
  - El atacante resuelve cualquier capacidad de una carta que le permita tirar más (o menos) dados de ataque.
  - Si está atacando a alcance 1 con su armamento principal, el atacante tira 1 dado de ataque adicional.
  - Todos los efectos que añaden o quitan dados de ataque se aplican antes de que el jugador efectúe la tirada de dados de ataque.
3. **Modificar la tirada de ataque:** El defensor puede resolver cualquier capacidad de carta que le permita modificar los dados de ataque. A continuación el atacante puede modificar sus dados de ataque de una o más de las siguientes formas todas las veces que sea posible:
  - **Gastar ficha de Concentración:** El atacante puede gastar una ficha de Concentración para cambiar todos sus resultados  por resultados .
  - **Gastar fichas de Blanco fijado:** Si el atacante ha fijado al defensor como blanco, puede

gastar la pareja de fichas de Blanco fijado que había asignado para volver a tirar cualquier cantidad de sus dados de ataque.

- **Capacidad de una carta:** El atacante puede resolver cualquier capacidad de una carta que modifique los dados de ataque y que no haya resuelto todavía durante este ataque.
4. **Tirar dados de defensa:** El defensor tira tantos dados de defensa como su valor de Agilidad.
- El defensor resuelve cualquier capacidad de una carta que le permita tirar más (o menos) dados de defensa.
  - Si se está defendiendo a alcance 3 contra un ataque de armamento principal, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.
  - Si el ataque está obstruido, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.
  - Todos los efectos que añaden o quitan dados de defensa se aplican antes de que el jugador efectúe la tirada de dados de defensa.
5. **Modificar la tirada de defensa:** El atacante puede resolver cualquier capacidad de una carta que le permita modificar los dados de defensa. A continuación el defensor puede modificar sus dados de defensa de una o más de las siguientes formas todas las veces que sea posible:
- **Gastar ficha de Concentración:** El defensor puede gastar una ficha de Concentración para cambiar todos sus resultados  por resultados .
  - **Gastar ficha de Evasión:** El defensor puede gastar una ficha de Evasión para añadir 1 resultado  adicional a su tirada de defensa.
  - **Capacidad de una carta:** El defensor puede resolver cualquier capacidad de una carta que modifique los dados de defensa y que no haya resuelto todavía durante este ataque.
6. **Comparar los resultados:** Por cada resultado , el defensor anula 1 resultado  o . Todos los resultados  deben anularse antes de poder anular los resultados . Si queda algún resultado  o  sin anular, el defensor ha sido impactado; de lo contrario, el ataque ha fallado.
7. **Infligir el daño:** Si el defensor ha sido impactado, sufre 1 punto de daño normal por cada resultado  no anulado y 1 punto de daño crítico por cada resultado  no anulado. Todos los puntos de daño normal deben infligirse antes de poder infligir puntos de daño crítico.
- Una nave no puede atacar a una nave aliada.
  - Una nave puede elegir no efectuar ataque alguno durante la fase de Combate, pero durante un ataque una nave no puede elegir no tirar ningún dado cuando se supone que debe tirar dados.

- Si un jugador necesita tirar una cantidad de dados superior al número de dados disponibles, se apuntan los resultados obtenidos y se siguen tirando dados hasta igualar la cantidad de dados que el jugador tendría que haber tirado simultáneamente. Debe tenerse en cuenta que, aunque durante este proceso se tire varias veces un mismo dado, no se considera que ese dado haya sido vuelto a tirar a efectos de condiciones para modificar dados.

**Temas relacionados:** Agilidad, Alcance, Arco de fuego, Armamento principal, Armamento principal de torreta†, Armamento secundario, Casco, Daño, Destrucción de naves, Escudos, Habilidad del piloto, Modificadores al combate por alcance, Modificar dados, Obstruido, Regla de ataques simultáneos

## BLANCO FIJADO

Un blanco fijado consiste en 1 ficha azul de Blanco fijado que se asigna a la nave que realiza una acción de fijar blanco (la nave fijando el blanco) y 1 ficha roja de Blanco fijado que se asigna a una nave enemiga (la nave fijada como blanco).

**Temas relacionados:** Fijar un blanco

## BOMBAS†

Cada carta de Mejora de bomba  permite a la nave que la tiene equipada soltar un tipo específico de ficha de Bomba y explica el modo en que se detona. Cuando una bomba detona, deben seguirse las instrucciones de la carta de referencia asociada a esa ficha de Bomba. Para soltar una ficha de Bomba es preciso seguir estos pasos:

1. Coge la plantilla de maniobra (↑ 11) y encájala entre los salientes de la parte trasera de la peana de la nave.
  2. Coloca en la zona de juego la ficha de Bomba indicada en la carta de Mejora y encaja los salientes de la ficha en el extremo opuesto de la plantilla.
- Las cartas de Mejora de bomba no son sistemas de armamento secundario.
  - Las fichas de Bomba no son obstáculos.
  - Si una ficha de Bomba es soltada sobre una nave, se coloca debajo de su peana. La bomba no se detonará de inmediato a menos que su carta de Mejora especifique que detona cuando una nave se solapa con ella.
  - Si una ficha de Bomba que detona al producirse un solapamiento es soltada sobre las peanas de más de una nave, la nave que ha soltado la bomba decide cuál de esas naves será la que detone la bomba.
  - Si las reglas de una bomba especifican que detona cuando una nave o la plantilla de maniobra de una nave se solapa con ella, la bomba detona independientemente de si la nave estaba ejecutando una maniobra, realizando un tonel volado o resolviendo cualquier otro efecto o capacidad que provocara un cambio en su posición.

- Los salientes que hay en una ficha de Bomba se consideran parte de la bomba a efectos de medir el alcance y solapamientos.
- Una nave sólo puede soltar 1 bomba por ronda.
- Una bomba se puede soltar con parte de su ficha quedando fuera de la zona de juego. Cualquier parte de su ficha que quede fuera de la zona de juego se ignora.
- Si una nave se solapa con otra nave, a efectos de solapamientos con bombas sólo se tiene en cuenta la parte de la plantilla de maniobra que queda entre la posición inicial y final de la nave. La parte de la plantilla de maniobra por encima de la cual la nave se desplazó hacia atrás para resolver el solapamiento se ignora.
- Los efectos de cada bomba se describen en la carta de referencia asociada a esa ficha de Bomba y vuelven a explicarse a continuación para mayor comodidad:

◇ **Bomba de protones:** Cuando se detona esta ficha de Bomba, toda nave que se encuentre a alcance 1 de ella recibe 1 carta de Daño boca arriba. Después se descarta la ficha.

◇ **Carga sísmica:** Cuando se detona esta ficha de Bomba, toda nave que se encuentre a alcance 1 de ella sufre 1 de daño. Después se descarta la ficha.

◇ **Mina de proximidad:** Cuando se detona esta ficha de Bomba, la nave que pasó a través o se solapó con ella debe tirar 3 dados de ataque y sufrir todos los daños normales [✱] y daños críticos [✱✱] obtenidos. Después se descarta la ficha.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora

## CAMUFLAJE†

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de camuflaje. Cuando una nave resuelve una acción de camuflaje, se le asigna 1 ficha de Camuflaje. Una nave camuflada sigue estas reglas:

- Una nave con una ficha de Camuflaje asignada incrementa en 2 puntos su Agilidad.
- Mientras una nave tenga asignada una ficha de Camuflaje, no podrá efectuar ningún ataque.
- Una nave no puede realizar una acción de camuflaje si ya tiene asignada una ficha de Camuflaje.
- Las fichas de Camuflaje no se retiran durante la fase Final.

Al comienzo de la fase de Activación, después de que los jugadores hayan resuelto todas las demás capacidades que entran en efecto al comienzo de la fase

de Activación, cada nave puede gastar una ficha de Camuflaje para desactivar el camuflaje, empezando por la nave con menor Habilidad de su piloto (usando la iniciativa para romper empates).

Cuando una nave desactiva el camuflaje, debe elegir uno de los siguientes efectos:

1. Realizar un tonel volado utilizando la plantilla de maniobra (↑ 2).
2. Realizar un impulso utilizando la plantilla de maniobra (↑ 2).

Tras resolver todas las desactivaciones de camuflaje, la fase de Activación prosigue con normalidad.

- Desactivar el camuflaje no se considera una acción ni una maniobra.
- Una nave puede desactivar el camuflaje incluso mientras está bajo tensión.
- Cuando un jugador declara que una de sus naves va a desactivar el camuflaje, antes de colocar una plantilla de maniobra en la zona de juego debe declarar si va a realizar un tonel volado hacia la izquierda, un tonel volado hacia la derecha o un impulso hacia adelante.
- Una nave no puede desactivar el camuflaje si al hacerlo se solapa con otra nave o con cualquier ficha de obstáculo, ni tampoco si su plantilla de maniobra se solapa con cualquier ficha de obstáculo.
- Una nave no puede desactivar el camuflaje si al hacerlo huye del campo de batalla.
- Si una nave no puede desactivar el camuflaje en la dirección deseada, puede elegir hacerlo en otra dirección o elegir no desactivar el camuflaje.
- Si una nave no puede desactivar el camuflaje en ninguna dirección, no podrá desactivar el camuflaje.

**Temas relacionados:** Acciones, Agilidad, Fase Final, Huir del campo de batalla, Impulso, Tensión, Tonel volado

## CAPACIDADES DE CARTAS

Las capacidades de las cartas se resuelven tal como se describe en el texto de la carta y aplicando las restricciones adicionales que se explican a continuación:

- La capacidad de una carta no se puede resolver más de una vez durante el momento especificado en la carta. Durante un mismo ataque, por ejemplo, el defensor no puede resolver dos veces la capacidad de una carta que puede usarse "cuando te defiendas".
- En las cartas de Nave, las frases del texto escritas en segunda persona se refieren a la nave asociada a esa carta. Las capacidades de las cartas de Nave no pueden afectar a otras naves a menos que se indique lo contrario.

- En las cartas de Daño y en las cartas de Mejora, las frases del texto escritas en segunda persona se refieren a la nave que tiene asignada esa carta. Estas cartas sólo afectan a la nave que las tiene asignadas a menos que se indique lo contrario.
- A menos que la capacidad de una carta utilice la palabra "puede" o use los encabezados "**Acción:**" o "**Ataque:**", la capacidad es obligatoria y debe ser resuelta.
- Si varias capacidades se resuelven al mismo tiempo, el jugador que tiene la iniciativa elige cuales de sus capacidades quiere resolver y lo hace en el orden que desee. A continuación el jugador adversario hace lo mismo con sus capacidades.
- Si una nave está equipada con más de una copia de la misma carta de Mejora, y la capacidad de esa carta no requiere una acción para entrar en efecto, cada copia de esa carta puede entrar en efecto en el momento especificado.
- Cuando una nave es destruida, las capacidades de sus cartas dejan de estar en efecto. Las excepciones a esta regla son las capacidades de carta cuyos efectos ya han entrado en efecto y que especifican un momento en el que su efecto termina, como por ejemplo "hasta el final de la fase de Combate".

**Temas relacionados:** Aliado, Armamento secundario, Ataque, Cartas de Mejora, Gastar, Modificar datos, Nave enemiga

## CARTAS DE MEJORA

Al formar un escuadrón, un jugador puede equipar sus naves con mejoras pagando su coste en puntos de escuadrón. Ese coste figura en la esquina inferior derecha de cada carta de Mejora. La barra de mejoras que hay en la parte inferior de cada carta de Nave contiene iconos que representan las mejoras con que se puede equipar dicha nave. Por cada icono que aparezca en esta barra, la nave podrá equiparse con 1 carta de Mejora que posea el mismo icono.

Algunas cartas de Mejora tienen uno o más de los siguientes atributos mencionados en el texto de su carta.

- **Modificación:** Estas mejoras pueden equiparse en cualquier nave, pero cada nave sólo puede tener 1 modificación.
- **Título:** Estas mejoras pueden equiparse en cualquier nave, pero cada nave sólo puede tener 1 título.
- **Limitada:** Una nave no puede equiparse con más de una copia de una **misma** carta con este atributo.
- **Sólo Rebelde/Imperial/Escoria:** Esta mejora sólo puede equiparse en naves afiliadas a la facción especificada.
- **Sólo nave pequeña/grande/enorme:** Esta mejora sólo puede equiparse en naves del tamaño especificado.

- **Sólo tipo de nave:** Esta mejora sólo puede equiparse en naves del tipo especificado. Si el tipo de nave incluye por entero el del tipo indicado en la carta, puede equipar esa mejora. El Caza TIE/fo, por ejemplo, puede equiparse con una carta de Mejora restringida a "sólo Caza TIE".
- Cuando una carta de Mejora se descarta, se le da la vuelta para ponerla boca abajo. La carta está fuera de la partida a todos los efectos excepto cuando se deba determinar el coste total en puntos de escuadrón de la nave en la que estaba equipada. Si una carta de Mejora es puesta boca arriba por un efecto de juego, es devuelta a la partida equipada a la misma nave.

**Temas relacionados:** Armamento secundario, Facción, Formación de escuadrones, Iconos de mejora, Nave enorme†, Nave grande†

## CASCO

El valor de Casco de una nave es el número amarillo que figura en su carta de Nave. El valor de Casco indica el número de cartas de Daño que deben ser infligidas a esa nave para destruirla.

**Temas relacionados:** Daño, Destrucción de naves

## CONCENTRACIÓN

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de concentración. Para resolverla, asigna 1 ficha de Concentración a la nave. Cuando ataque o se defienda, esa nave puede gastar su ficha para cambiar todos sus resultados  por resultados  (en los dados de ataque) o por resultados  (en los dados de defensa). Todas las fichas de Concentración que no se hayan gastado se retiran de todas las naves durante la fase Final.

- Una nave puede tener asignada más de una ficha de Concentración.
- Una nave puede gastar una ficha de Concentración incluso aunque no haya sacado ningún resultado .
- Si una capacidad de carta indica a un jugador que asigne una ficha de Concentración a una nave, esto no es lo mismo que realizar una acción de Concentración. La nave recibe la ficha sin haber realizado una acción y eso no le impide realizar una acción de concentración en esta ronda.

**Temas relacionados:** Acciones, Ataque, Fase Final, Modificar datos

## DAÑO

Durante el paso "Infligir el daño" de un ataque, una nave sufre 1 punto de daño normal por cada resultado  no anulado y 1 punto de daño crítico por cada resultado  no anulado.

Cada vez que una nave sufre un punto de daño (normal o crítico), pierde 1 ficha de Escudos. Si no tiene ninguna

ficha de Escudos por perder, se le inflige 1 carta de Daño en su lugar. Cuando se trata de daño normal, la carta de Daño se le asigna boca abajo; si se trata de daño crítico, la carta de Daño se le asigna boca arriba.

Si el número de cartas de Daño asignadas a una nave es igual o superior a su valor de Casco, es destruida.

- Cuando una nave sufre daño (normal o crítico), su valor de Casco no se reduce.
- Cuando una nave es destruida, todas sus cartas de Daño se descartan y se amontonan boca arriba en la pila de descartes.
- Los jugadores pueden mirar la pila de descarte de cartas de Daño en cualquier momento.
- Si se agota el mazo de cartas de Daño y es necesario infligir o robar una carta, se barajan las cartas de la pila de descartes para formar un nuevo mazo de Daño.
- Si se agotan todas las cartas del mazo de Daño y de la pila de descartes, los jugadores no podrán robar cartas de Daño. Si es necesario infligir una carta de Daño, los jugadores deberán utilizar un sustituto apropiado (como una moneda o una ficha) para representarla hasta que vuelva a haber cartas de Daño disponibles con las que crear un mazo de Daño al final de la ronda. Todos los sustitutos se consideran cartas de Daño boca abajo.
- Si un efecto indica a un jugador que inflija una carta de Daño a una nave, eso no es lo mismo que hacer que esa nave sufra daño. La carta de Daño se inflige a la nave independientemente de si a esa nave le queda alguna ficha de Escudos.
- Si a una nave se le infligen más cartas de Daño de las que bastarían para destruirla, esas cartas se le infligen igualmente. Una nave que permanece en la zona de juego debido a la regla de ataques simultáneos sufre los efectos de todas sus cartas de Daño asignadas boca arriba independientemente de si superan la cantidad necesaria para destruirla.
- Si se le da la vuelta a una carta de Daño para ponerla boca arriba, no se considera que está siendo infligida. Poner boca arriba una carta de Daño no causa que entren en efecto capacidades relacionadas con infligir una carta de Daño.
- Si los jugadores disponen de más de un mazo de Daño, no deben barajarlos juntos. En vez de ello, cada jugador utiliza su propio mazo de Daño y pila de descartes y no asigna sus cartas de Daño a las naves enemigas.
- El mazo de Daño incluido en esta caja de juego sustituye el mazo de Daño incluido en la caja básica original de **X-wing**. Si los jugadores disponen de ambas cajas, se recomienda usar el nuevo mazo incluido en esta caja.

**Temas relacionados:** Ataque, Casco, Daños críticos, Destrucción de naves, Escudos, Regla de ataques simultáneos

## DAÑOS CRÍTICOS

Durante un ataque, una nave sufre 1 punto de daño crítico por cada resultado  no anulado. Si una nave recibe una carta de Daño a resultados de haber sufrido daños críticos, esa carta se le asigna boca arriba y su texto de reglas debe resolverse de inmediato.

- Los efectos de una carta de Daño boca arriba son persistentes hasta que esa carta es descartada o se le da la vuelta para ponerla boca abajo.
- Cuando una nave recibe una carta de Daño boca arriba, a su miniatura se le asigna una ficha de Impacto crítico como recordatorio del efecto persistente de la carta de Daño. La ficha se descarta si la carta de Daño es descartada o puesta boca abajo.
- En el texto de las cartas de Daño boca arriba aparece un atributo que puede ser **Nave** o **Piloto**. Este atributo no tiene ningún efecto de juego por sí mismo, pero sirve como referencia para otras cartas y capacidades.

**Temas relacionados:** Ataque, Capacidades de cartas, Daño

## DEFENSOR

El defensor es la nave que es declarada como objetivo durante el paso "Declarar el objetivo" de un ataque.

**Temas relacionados:** ataque

## DESACTIVAR EL CAMUFLAJE†

Ver "Camuflaje" en la página 7.

## DESTRUCCIÓN DE NAVES

Una nave es destruida cuando el número de cartas de Daño asignadas a ella iguala o supera su valor de Casco o cuando huye del campo de batalla. Cuando una nave es destruida, su miniatura se retira de la zona de juego, todas sus cartas de Daño se descartan y todas sus fichas se devuelven a sus respectivas reservas comunes.

- Si la regla de ataques simultáneos retrasa la destrucción de una nave, es destruida después de que haya tenido su oportunidad de atacar en esta ronda.
- La carta de Daño "¡Impacto directo!" cuenta como 2 cartas de Daño a efectos de determinar si una nave es destruida.

**Temas relacionados:** Ataque, Daño, Ganar la partida, Huir del campo de batalla, Regla de ataques simultáneos

## DETONAR UNA BOMBA†

Ver "Bombas" en la página 6.

## DIFICULTAD

La dificultad de una maniobra viene indicada por el color de su ícono de dirección. Cuando una nave ejecuta una maniobra roja, recibe 1 ficha de Tensión. Cuando una nave ejecuta una maniobra verde, se le quita 1 ficha de Tensión. Las maniobras blancas no tienen ningún efecto por sí mismas.

- Una nave no puede ejecutar una maniobra roja mientras está bajo tensión. Si una nave bajo tensión revela una maniobra roja, el jugador adversario elige cualquier maniobra no roja del selector de esa nave y la obliga a ejecutarla.
- Una nave puede tener asignada más de una ficha de Tensión.
- Si dos efectos de juego entran en conflicto acerca de cambiar la dificultad de una maniobra, el efecto que aumenta la dificultad de la maniobra tiene precedencia y el otro efecto se ignora.

**Temas relacionados:** Dirección, Fase de Activación, Maniobras, Tensión, Velocidad

## DIRECCIÓN

La dirección viene indicada por las flechas del selector de maniobras. Las naves pueden desplazarse en varias direcciones posibles, según las opciones disponibles en sus selectores.

- **Movimiento recto** [↑]: La nave se desplaza en línea recta hacia delante, sin cambiar su orientación.
- **Inclinación a la izquierda** [↖] **e inclinación a la derecha** [↗]: La nave traza una ligera curva mientras avanza, escurándose a un lado y cambiando su orientación en 45°.
- **Giro a la izquierda** [↶] **y giro a la derecha** [↷]: La nave traza una curva cerrada mientras avanza, girando bruscamente a un lado y cambiando su orientación en 90°.
- **Giro koiograno** [↻]: La nave avanza en línea recta y cambia su orientación en 180°. Para efectuar este cambio de orientación, el jugador encaja en la plantilla de maniobra los salientes de la parte frontal de la peana en lugar de los de la parte trasera.
- **Giro de Segnor a la izquierda** [↵] **y giro de Segnor a la derecha** [↶]: La nave traza una ligera curva mientras avanza y cambia su orientación en 225°. Para efectuar este cambio de orientación de esta manera, el jugador encaja en la plantilla de maniobra los salientes de la parte frontal de la peana en lugar de los de la parte trasera.
- **Giro Tallon a la izquierda** [↶] **y giro Tallon a la derecha** [↷]: La nave traza una curva cerrada mientras avanza y cambia bruscamente su orientación en 180°. Para efectuar este cambio de orientación, antes de colocar la nave en el extremo opuesto de la plantilla, el jugador gira la nave 90° hacia la izquierda (para un giro Tallon a la izquierda) o 90°

hacia la derecha (para un giro Tallon a la derecha). El lateral de la peana de la nave debe colocarse pegado al extremo de la plantilla de maniobra, que no debe sobresalir en absoluto por delante o por detrás de la peana.

- **Inmóvil** [■]: Esta dirección no se corresponde con ninguna plantilla de movimiento y siempre tiene un valor de velocidad 0 para indicar que la nave no se desplaza de su posición actual.
- Si una nave se solapa con otra nave al ejecutar un giro koiograno o un giro de Segnor, la nave no cambia su orientación en 180° en el extremo opuesto de la plantilla de maniobra, sino que el jugador coloca la nave usando los salientes de la parte trasera de la peana en lugar de los de la parte frontal.
- Cuando una nave ejecuta un giro Tallon, debe procurar evitar solaparse con otras naves si es posible. Si la nave no puede evitar solaparse con otra nave, no cambia su orientación en 90° en el extremo opuesto de la plantilla de maniobra.
- Ejecutar una maniobra inmóvil sigue considerándose como ejecutar una maniobra aunque la posición de la nave no haya variado en absoluto.

**Temas relacionados:** Dificultad, Fase de Activación, Maniobras, Tensión, Velocidad

## EN CONTACTO

Dos naves están en contacto si una nave se solapó con la otra al ejecutar una maniobra y sus peanas han quedado en contacto físico. Una nave no puede atacar a otra nave con la que esté en contacto.

- Si dos naves están en contacto, permanecen en contacto hasta que una de las naves se mueve (ejecuta una maniobra, desactiva el camuflaje o realiza una acción) de un modo que tiene como consecuencia que sus peanas dejen de estar en contacto físico.
  - ◇ En algunas ocasiones una ronda termina con dos naves que están en contacto, paralelas entre ellas y orientadas en la misma dirección. Después de que ambas naves ejecuten una maniobra, impulso o tonel volado, dejan de estar en contacto (incluso aunque sus peanas sigan en contacto físico) a menos que se solaparan.
- Una nave puede estar en contacto con dos o más naves si se solapa con esas naves y su peana sigue en contacto con ellas tras haber sido desplazada hacia atrás a lo largo de la plantilla de maniobra.

**Temas relacionados:** Maniobras, Solapamiento de naves

## ESCUDOS

Los escudos permitan a una nave sufrir daños sin correr el riesgo de recibir cartas de Daño boca arriba. El valor de Escudos de una nave es el número azul que figura en su carta de Nave, indicando cuantas fichas de Escudos

hay que colocar sobre la carta de Nave durante la preparación de la partida.

- Una nave no puede tener más fichas de Escudos que su valor de Escudos. Si una nave tiene tantas fichas de Escudos como su valor de Escudos, no puede recuperar más fichas de Escudos.

**Temas relacionados:** Ataque, Daño, Preparación

## EVASIÓN

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de evasión. Para resolverla, asigna 1 ficha de Evasión a la nave. Cuando se defienda, la nave puede gastar esa ficha para añadir 1 resultado  adicional a su tirada de defensa. Todas las fichas de Evasión que no se hayan gastado se retiran de todas las naves durante la fase Final.

- Una nave puede tener asignada más de una ficha de Evasión.
- Si una capacidad indica a un jugador que asigne una ficha de Evasión a una nave, esto no es lo mismo que realizar una acción de evasión. La nave recibe la ficha sin haber realizado una acción y eso no le impide realizar una acción de evasión en esta ronda.

**Temas relacionados:** Acciones, Fase Final, Modificar dados

## FACCIÓN

En el juego existen tres facciones principales: Rebelde (la Alianza Rebelde y la Resistencia), Imperial (el Imperio Galáctico y el Primer Orden) y Escoria (Escoria y villanos). Todas las cartas de Nave y algunas cartas de Mejora están afiliadas a una de estas facciones principales. Un escuadrón no puede incluir naves de facciones principales distintas.

- Las cartas de Mejora son neutrales a menos que tengan un atributo que las restrinja a una facción principal concreta. Las cartas de Mejora neutrales no están afiliadas a ninguna facción y se pueden desplegar en cualquier escuadrón.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones, Nave

## FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de Activación, las naves se activan de una en una, empezando por la nave cuyo piloto tenga la Habilidad más baja y continuando en orden ascendente. Cada nave resuelve los pasos siguientes en el orden establecido:

1. **Mostrar el selector:** Se le da la vuelta al selector de maniobras de la nave para ponerlo boca arriba y se coge la plantilla de maniobra correspondiente a la opción escogida en el selector.

2. **Ejecutar maniobra:** Resuelve los siguientes pasos en el orden presentado:

- a. **Mover la nave:** Encaja la plantilla de maniobra entre los salientes de la parte frontal de la peana de la nave, de tal modo que el extremo de la plantilla quede pegado a la peana. A continuación coge la nave y colócala en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de la peana en el borde opuesto de la plantilla.

- b. **Comprobar Tensión del piloto:** Si la maniobra ejecutada es roja, se coloca 1 ficha de Tensión junto a la miniatura; si la maniobra ejecutada es verde, se quita 1 ficha de Tensión de la miniatura.

- c. **Despejar la zona de juego:** La plantilla utilizada se devuelve a la reserva de plantillas de maniobra, y el selector de maniobras revelado se retira de la zona de juego y se sitúa junto a la carta de Nave correspondiente.

3. **Realizar una acción:** La nave puede realizar 1 acción.

- Si un jugador tiene varias naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, las puede activar en el orden que prefiera.

- Si ambos jugadores tienen naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, el jugador que tiene la iniciativa activa primero todas sus naves.

- Una nave bajo tensión no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones. Si una nave bajo tensión revela una maniobra roja, el jugador adversario elige cualquier maniobra no roja del selector de esa nave y la obliga a ejecutarla.

- Cuando una capacidad indica a una nave que ejecute una maniobra específica, solamente resuelve el paso "Ejecutar maniobra".

- Cada nave sólo puede ser la nave activa una sola vez durante esta fase.

- Cuando una nave ejecuta una maniobra, su miniatura se levanta de su posición original y se coloca en la posición final. El espacio ocupado por la peana de la nave sólo se tiene en cuenta en su posición inicial y final.

- Si una nave no revela un selector de maniobras cuando pasa a ser la nave activa durante esta fase, como puede suceder debido a efectos como el de ser ionizada, no provoca que entre en efecto ninguna capacidad relacionada con los selectores de maniobras.

**Temas relacionados:** Acciones, Habilidad del piloto, Iniciativa, Maniobras, Obstáculos, Solapamiento de naves, Tensión

## FASE DE COMBATE

Durante la fase de Combate, cada nave tiene una ocasión de efectuar 1 ataque, empezando por la nave cuyo piloto tenga la Habilidad más alta y procediendo en sentido descendente.

- Si un jugador tiene varias naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, puede atacar con ellas en el orden que prefiera.
- Si ambos jugadores tienen naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, el jugador que tiene la iniciativa ataca primero con todas sus naves que tengan ese valor de Habilidad.
- Cada nave pasa a ser la nave activa solamente una vez durante esta fase.
- Una nave puede elegir no atacar.

**Temas relacionados:** Ataque, Habilidad del Piloto, Iniciativa, Nave activa, Ronda

## FASE DE PLANIFICACIÓN

Durante la fase de Planificación, cada jugador escoge en secreto una maniobra para cada una de sus naves. Para escoger una maniobra, el jugador gira la rueda del selector hasta que en la ventana sólo aparece la maniobra deseada. A continuación asigna el selector a la nave que le corresponde colocándolo boca abajo junto a la nave dentro de la zona de juego.

La fase termina cuando cada nave tiene asignado un selector de maniobras y ninguno de los jugadores desea cambiar alguna de las maniobras que ha escogido.

- Los jugadores pueden mirar en cualquier momento sus selectores de maniobras boca abajo, pero nunca los de su adversario.
- Los jugadores pueden asignar sus selectores de maniobras en el orden que prefieran, independientemente de la Habilidad de sus pilotos.
- Se permite a los jugadores cambiar las maniobras que han escogido en sus selectores mientras la fase de Planificación no haya finalizado.

**Temas relacionados:** Maniobras, Ronda

## FASE FINAL

Durante la fase Final, los jugadores retiran todas las fichas de Concentración y de Evasión que haya en la superficie de juego. Las demás fichas no se retiran durante esta fase.

**Temas relacionados:** Concentración, Evasión, Ronda

## FICHA DE IONES†

Las capacidades de algunas cartas pueden hacer que una nave reciba una ficha de Iones. Si una nave se considera ionizada mientras tenga asignada una ficha de Iones. Una

nave ionizada debe seguir estas reglas especiales durante las fases indicadas:

- **Fase de Planificación:** El jugador que controla la nave no puede asignarle un selector de maniobras.
- **Fase de Activación:** El jugador que controla la nave debe moverla como si se le hubiera asignado una maniobra blanca (↑ 1). Después de ejecutar esta maniobra, se retiran todas las fichas de Iones de la nave y podrá realizar acciones con normalidad.
- **Fase de Combate:** La nave puede atacar con normalidad.
- Puesto que a una nave ionizada no se le asigna un selector de maniobras, no se considera que ha revelado una maniobra durante la fase de Activación.

**Temas relacionados:** Dificultad, Fase de Activación, Fase de Planificación

## FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Las fichas de Identificación sirven para distinguir qué nave dentro de la zona de juego se corresponde con cada carta de Nave. Si un jugador despliega varias copias de una misma carta de Nave que no es única, debe asignar un conjunto diferente de fichas de Identificación a cada una de esas naves

Para asignar una ficha de Identificación a una nave, el jugador coge 3 fichas de Identificación que tengan el mismo número. Coloca 1 de estas fichas encima de la carta de Nave, y encaja las 2 fichas restantes en el pivote que hay en el centro de la peana de la miniatura. Las caras que queden visibles deben coincidir con la de la ficha que hay encima de la carta de Nave.

- Si ambos jugadores van a desplegar escuadrones de la misma facción, antes de comenzar la partida cada jugador debe asignar fichas de Identificación a cada una de sus naves. La cara visible de todas las fichas de uno de los jugadores deberá ser la que tiene números blancos, mientras que la cara visible de todas las fichas del otro jugador deberá ser la que tiene números negros.

**Temas relacionados:** Facción, Formación de escuadrones, Preparación

## FICHAS DE REFERENCIA

Las fichas de Referencia sirven para indicar durante la partida cuántas rondas se han jugado. Para ello, durante la preparación de la partida los jugadores colocan 1 ficha de Referencia cerca de la zona de juego, y otra más al final de cada ronda. La cantidad de fichas de Referencia junto a la zona de juego indica cuál es el número de ronda actual.

- Las fichas de Referencia no se utilizan a menos que los jugadores usen la regla opcional "Límite de rondas" o jueguen una misión que requiere contabilizar el número de rondas.

- Algunas misiones puede que pidan usar las fichas de Referencia para una función distinta a la de contabilizar las rondas.

**Temas relacionados:** Preparación, Ronda

## FIJAR UN BLANCO

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden efectuar una acción de **FIJAR BLANCO** para fijar como blanco a una nave enemiga que tengan a alcance 1-3. Cuando ataque, una nave puede gastar una ficha de Blanco fijado que tenga sobre el defensor para volver a tirar cualquier cantidad de sus dados de ataque.

Un blanco fijado consiste en una ficha roja de Blanco fijado y una ficha azul de Blanco fijado que tengan la misma letra. Cuando se fija un blanco, la ficha azul de Blanco fijado se asigna a la nave que está realizando la acción (la nave fijando el blanco) y la ficha roja de Blanco fijado se asigna al objetivo (la nave fijada como blanco).

Las fichas de Blanco fijado no se retiran durante la fase Final.

Una nave sólo puede mantener un blanco fijado. Si una nave fija un nuevo blanco, debe retirar su blanco fijado anterior:

- Una nave que carece del icono  en su barra de acciones puede fijar un blanco y mantener un blanco fijado mediante otro efecto de juego.
- Si una nave gasta una ficha de Blanco fijado como parte del coste de una capacidad, el gasto de esa ficha no le permite también volver a tirar dados de ataque.
- Si un jugador declara una acción de fijar un blanco para su nave, y la nave enemiga a la que quiere fijar como blanco está fuera de alcance, el jugador puede elegir fijar como blanco a otra nave o realizar una acción distinta.
- Si una capacidad indica a una nave que “fije un blanco”, esto es diferente a realizar una acción de fijar un blanco. La nave fija un blanco sin realizar una acción, y puede hacerlo incluso aunque ya haya realizado la acción de fijar un blanco en esta ronda.
- Una nave puede fijar como blanco a una nave a la que ya tiene fijada como blanco; las fichas anteriores de Blanco fijado se retiran.
- Una nave puede gastar una ficha de Blanco fijado y elegir no volver a tirar dado alguno.
- Si un efecto retira una ficha azul o roja de Blanco fijado de una nave, también se retira su correspondiente ficha roja o azul (a menos que la ficha azul de Blanco fijado sea asignada a otra nave).
- Una nave puede ser fijada como blanco por más de una nave enemiga.

**Temas relacionados:** Acciones, Ataque

## FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Cada jugador forma un escuadrón eligiendo naves y mejoras cuyo coste total en puntos de escuadrón no exceda el total acordado por los jugadores durante el paso “Seleccionar fuerzas” de la preparación de la partida. El coste en puntos de escuadrón de cada nave y mejora figura en la esquina inferior derecha de su carta. La cifra total recomendada para un duelo espacial normal es de 100 puntos de escuadrón.

Un jugador puede utilizar cualquier nave y mejora disponible para formar un escuadrón, cumpliendo las siguientes restricciones:

- Todo escuadrón está afiliado a una facción principal. El jugador no puede desplegar cartas de Nave de otra facción principal o mejoras que estén restringidas a otra facción principal.
- Cada nave está limitada a 1 modificación y 1 título.
- Una nave no se puede equipar con una mejora que está restringida a naves de otros tipos o tamaños.
- Una nave no se puede equipar con más de una copia de una misma carta de Mejora que tenga el atributo “LIMITADA”, aunque puede equiparse con varias cartas diferentes que tengan el atributo “LIMITADA”.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Iconos de mejora, Iniciativa, Nombres únicos, Preparación, Puntos de escuadrón

## GANAR LA PARTIDA

La partida termina al final de cualquier ronda en la que todas las naves de un jugador estén destruidas. El jugador al que no le quedan naves pierde, y el jugador al que le queda por lo menos una nave es el vencedor. Si las últimas naves de ambos jugadores son destruidas en la misma ronda, la partida termina en un empate.

- Al jugar una misión, cuando un jugador cumple su objetivo para esa misión, la partida finaliza de inmediato y ese jugador es el vencedor.

**Temas relacionados:** Destrucción de naves, Ronda

## GASTAR

Cuando una nave gasta una ficha u otro componente, ese componente se retira de la nave y se devuelve a la reserva. Una nave no puede gastar un componente que ha sido asignado a otra nave a menos que un efecto especifique lo contrario.

**Temas relacionados:** Capacidades de cartas

## GIRO DE SEGNOR

Ver “Dirección” en la página 10.

## GIRO KOIOGRANO

Ver “Dirección” en la página 10.

## GIRO TALLON

Ver "Dirección" en la página 10.

## HABILIDAD DEL PILOTO

El valor de Habilidad del piloto de una nave es el número naranja que figura en su carta de Nave a la izquierda del nombre. La Habilidad del piloto determina el orden en el que las naves se mueven durante la fase de Activación y atacan durante la fase de Combate, así como el orden en que las naves se despliegan durante la preparación de la partida.

- Si varios efectos de juego alteran la Habilidad del piloto de una nave, sólo se aplica el efecto más reciente.
  - ◊ Si el efecto de juego más reciente finaliza (como "al final de la fase de Combate"), la Habilidad del piloto de la nave pasa a ser el valor establecido por el efecto de juego más reciente que sigue activo.

**Temas relacionados:** Fase de Activación, Fase de Combate, Iniciativa, Preparación

## HUIR DEL CAMPO DE BATALLA

Cuando una nave ejecuta una maniobra o realiza una acción que cambia su posición, si **cualquier parte** de su peana queda fuera de la zona de juego, esa nave ha huido del campo de batalla. Una nave que huye del campo de batalla es destruida.

- Si una nave ejecuta una maniobra o realiza una acción que cambia su posición, la nave no es destruida si su plantilla de maniobra es lo único que queda fuera de la zona de juego.
- Si a raíz de la ejecución de una maniobra una nave debe colocarse fuera de la zona de juego, la nave huye del campo de batalla y es destruida de inmediato. La nave no puede realizar una acción ni ejecutar una maniobra para intentar volver al interior de la zona de juego.
- Si a raíz de un solapamiento con otras naves una nave acaba fuera de la zona de juego, sigue huyendo del campo de batalla y es destruida.
- Cuando una nave huye del campo de batalla, es destruida de inmediato y se retira de la zona de juego. No puede resolver ninguna de las capacidades de su carta de Nave o sus cartas de Mejora.

**Temas relacionados:** Camuflaje†, Destrucción de naves, Impulso, Maniobras, Solapamiento de naves, Tonel volado

## ICONOS DE MEJORA

Cada icono de mejora utiliza el nombre que se indica a continuación:

- Talento de élite
- Astromecánico
- Torpedos
- Misiles
- Cañón
- Torreta
- Bomba
- Tripulante
- Astromecánico remendado
- Sistema
- Título
- Modificación
- Ilícita
- Cargamento
- Emplazamiento
- Dotación
- Tecnología

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones

## IMPACTAR

Durante el paso "Comparar los resultados" de un ataque, una nave es impactada si tras las anulaciones de dados todavía queda algún resultado o .

**Temas relacionados:** Ataque, Resultados de los dados

## IMPULSO

Las naves que presentan el icono en su barra de acciones pueden realizar una acción de impulso. Para resolverla, hay que seguir estos pasos:

1. Elige la plantilla de maniobra († 1), († 1) o († 1).
  2. Encaja la plantilla entre los salientes de la parte frontal de la peana de la nave.
  3. Desplaza la nave hasta el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de su peana en dicho extremo.
- Una nave no puede realizar un impulso si al hacerlo su peana se solapa con otra nave, o si su peana o la plantilla de maniobra se solapan con cualquier ficha que represente un obstáculo.
  - Una nave no puede realizar un impulso si esto hace que huya del campo de batalla.
  - Cuando un jugador declara que una de sus naves va a realizar una acción de impulso, debe declarar también en qué dirección va a realizar ese impulso antes de determinar si puede completar ese impulso en dicha dirección.
  - Si un jugador declara una acción de impulso para una de sus naves y no puede completar esa acción en la dirección que había declarado, puede elegir realizar el impulso en otra dirección o realizar una acción diferente.
  - Realizar un impulso no se considera ejecutar una maniobra.

**Temas relacionados:** Acciones, Huir del campo de batalla, Maniobras, Obstáculos

## INICIATIVA

El jugador que tenga el escuadrón con el total de puntos más bajo elige qué jugador tendrá la iniciativa. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de puntos de escuadrón, uno de los jugadores tira 1 dado de ataque. Si saca un resultado ✨ o ✨, ese jugador elige quién tendrá la iniciativa. Si saca un resultado 👁 o de cara vacía, su adversario elige quién tendrá la iniciativa.

- Durante la fase de Activación, si ambos jugadores tienen naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, todas esas naves controladas por el jugador que tiene la iniciativa se activan primero.
- Durante la fase de Combate, si ambos jugadores tienen naves cuyos pilotos tienen el mismo valor de Habilidad, todas esas naves controladas por el jugador que tiene la iniciativa resuelven primero esta fase.
- Si ambos jugadores tienen efectos que se revuelven en el mismo momento, el jugador que tiene la iniciativa resuelve primero todos sus efectos.

**Temas relacionados:** Capacidades de cartas, Fase de Activación, Fase de Combate, Formación de escuadrones, Habilidad del Piloto, Preparación, Puntos de escuadrón

## LIMITADA†

Una nave no puede equiparse con múltiples copias de una carta señalada con el atributo "LIMITADA".

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones

## MANIOBRAS

Cada opción disponible en el selector de maniobras se considera una maniobra independiente compuesta por tres elementos: la velocidad (número), la dirección (flecha) y la dificultad (color de la flecha). Las naves ejecutan maniobras durante la fase de Activación resolviendo el paso "Ejecutar una maniobra".

- Cuando una capacidad indica a una nave que ejecuta una maniobra específica, sólo resuelve el paso "Ejecutar una maniobra" de la fase de Activación.
- Cuando una nave ejecuta una maniobra, se la levanta de su posición inicial y se coloca en su posición final. El tamaño ocupado por la peana de la nave sólo se tiene en cuenta en sus posiciones inicial y final.

**Temas relacionados:** Dificultad, Dirección, Fase de Activación, Obstáculos, Solapamiento de naves, Velocidad

## MISIONES

Las misiones son una modalidad alternativa de juego. En la *Guía de misiones* se describen tres misiones distintas y las reglas básicas para jugarlas. Algunos packs de expansión incluyen misiones adicionales.

**Temas relacionados:** Modalidades de juego

## MODALIDADES DE JUEGO

Existen 3 modalidades de juego que se explican a continuación:

- **Juego Normal:** Esta modalidad es el duelo espacial normal con una cifra total recomendada de 100 puntos de escuadrón.
- **Juego Cinematográfico:** Esta modalidad emplea misiones para crear escenarios con objetivos especiales.
- **Juego Épico†:** Esta modalidad incrementa a 300 puntos la cifra total recomendada de puntos de escuadrón y permite utilizar naves enormes y cartas con icono de Juego Épico (♁).

Para más información sobre la modalidad de Juego Épico y las reglas de torneo, visita [edgeent.com](http://edgeent.com).

**Temas relacionados:** Formación de escuadrones, Misiones, Nave enorme†

## MODIFICACIONES†

Las modificaciones son mejoras especiales que no aparecen en la barra de mejoras de ninguna nave. Cualquier nave puede equiparse con una modificación a menos que la carta esté limitada a un tipo concreto de nave. Cada nave sólo puede tener 1 modificación.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones

## MODIFICADORES AL COMBATE POR ALCANCE

Al resolver un ataque con armamento principal, el atacante o el defensor pueden tirar dados adicionales según el alcance al que se produce el ataque. A alcance 1, el atacante tira 1 dado de ataque adicional durante el paso "Tirar dados de ataque". A alcance 3, el defensor tira 1 dado de defensa adicional durante el paso "Tirar dados de defensa".

- Los modificadores al combate por alcance no se aplican en ataques efectuados con sistemas de armamento secundario.

**Temas relacionados:** Alcance, Armamento principal, Armamento principal de torreta†, Ataque

## MODIFICAR DADOS

Los jugadores pueden modificar dados gastando fichas de Concentración, de Evasión y de Blanco fijado, así como resolviendo capacidades de cartas. Los dados se pueden modificar de las siguientes formas:

- **Añadir:** Para añadir un resultado de dado, coge un dado que no se esté usando y colócalo mostrando el resultado indicado junto a los dados que se han tirado. Un dado añadido de esta manera se considera un dado completamente normal a todos los efectos y puede ser modificado y anulado.

- **Cambiar:** Para cambiar un resultado de dado, voltea el dado hasta dejarlo boca arriba mostrando el nuevo resultado.
- **Volver a tirar:** Para volver a tirar un resultado de dado, coge el dado y vuélvelo a tirar.
- Los dados se pueden modificar más de una vez, pero un dado no se puede volver a tirar más de una vez.

**Temas relacionados:** Ataque, Capacidades de cartas, Concentración, Evasión, Fijar un blanco, Resultados de los dados

## NAVE

Una nave consiste en una miniatura de nave, clavijas, una peana y un indicador de Nave, además de todas las fichas de Identificación necesarias.

- Una miniatura de nave debe coincidir con el tipo de nave que se indica en su carta de Nave.
- Una nave debe usar el selector de maniobras que corresponde a su tipo de nave.
- Algunas miniaturas de nave sobresalen de su peana de plástico. Por esta razón, la miniatura de una nave no afecta a ninguna mecánica de juego, puede solaparse con obstáculos y sobresalir de la zona de juego sin problema alguno. Si parte de una miniatura entra en contacto con otra u obstruye su movimiento, basta con añadir o quitar una clavija de su peana para evitar esta situación.

**Temas relacionados:** Fichas de Identificación, Nave enorme†, Nave grande†

## NAVE ACTIVA

La nave activa es la nave que está resolviendo en ese preciso momento la fase de Activación o la fase de Combate.

**Temas relacionados:** Fase de Activación, Fase de Combate

## NAVE ALIADA

Todas las naves controladas por el mismo jugador son naves aliadas.

- Las naves no pueden atacar o fijar como blancos a naves aliadas.
- Una nave se considera aliada respecto a sí misma y puede declararse a sí misma como blanco de cualquiera de sus capacidades que afecten a naves aliadas, a menos que esas capacidades indiquen de forma explícita que afectan a "otras" naves aliadas.

**Temas relacionados:** Ataque, Capacidades de cartas, Nave

## NAVE ENEMIGA

Todas las naves controladas por el jugador adversario son naves enemigas.

**Temas relacionados:** Ataque, Capacidades de cartas, Nave

## NAVE ENORME†

Las naves enormes son aquellas que tienen más de una peana de plástico. Las reglas para las naves enormes se incluyen en sus respectivos productos.

**Temas relacionados:** Formación de escuadrones, Modalidades de juego, Nave grande†, Nave pequeña

## NAVE GRANDE†

Las naves grandes son aquellas cuya peana de plástico mide unos 8 centímetros de largo. Las naves grandes siguen todas las reglas de las naves pequeñas con las siguientes excepciones:

- 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 o más fichas de lones, sufrirá el efecto de una ficha de lones de la forma habitual y el jugador retira todas las fichas de lones de la nave después de que ésta ejecute una maniobra.
- Cuando una nave grande realiza un tonel volado, en vez de pegar uno de los extremos de la plantilla al lado izquierdo o derecho de la peana de la nave, se pega el borde largo de la plantilla en su lugar. Todas las demás reglas para realizar un tonel volado se aplican con normalidad.
- Durante la preparación de la partida, la peana de una nave grande puede quedar más allá de alcance 1 (o de la zona estipulada en la descripción de la misión) siempre y cuando haya cubierto toda la extensión de su zona de despliegue. Una nave grande no se puede desplegar con ninguna parte de su peana fuera de la superficie de juego.

**Temas relacionados:** Ficha de lones†, Nave enorme†, Nave pequeña, Preparación, Tonel volado

## NAVE PEQUEÑA

Las naves pequeñas son aquellas cuya peana de plástico mide unos 4 centímetros de largo. Las naves pequeñas no siguen ninguna regla especial, aunque algunas capacidades de carta pueden hacer referencia a su tamaño.

**Temas relacionados:** Nave enorme†, Nave

## NOMBRES ÚNICOS

Algunas cartas de Nave y cartas de Mejora tienen nombres únicos, que se pueden identificar porque tienen un punto (●) a la izquierda del nombre. Un jugador no puede desplegar dos o más cartas que compartan el mismo nombre único, incluso aunque estas cartas sean de tipos diferentes.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones

## OBJETIVO

El objetivo de un ataque se declara durante el paso "Declarar el objetivo". Una nave enemiga que es declarada como objetivo pasa a ser el defensor.

**Temas relacionados:** Ataque, Defensor.

## OBSTÁCULOS

Los obstáculos representan peligros que pueden mermar y dañar las naves. Cuando una nave ejecuta una maniobra, si su peana o su plantilla de maniobra se solapa con una ficha que represente un obstáculo, la nave ejecuta su maniobra con normalidad pero sufre un efecto que depende del tipo de obstáculo:

- **Asteroide:** La nave debe omitir su paso "Realizar una acción" en esta ronda. Tras omitirlo, tira 1 dado de ataque. Con un resultado , la nave sufre 1 punto de daño normal; con un resultado , la nave sufre 1 punto de daño crítico. Cuando una nave está solapada con un asteroide, no puede efectuar ataques.
- **Desechos espaciales:** Tras el paso "Comprobar Tensión del piloto", la nave recibe 1 ficha de Tensión. Tras el paso "Realizar una acción", tira 1 dado de ataque. Con un resultado , la nave sufre 1 punto de daño crítico. La nave sigue pudiendo efectuar ataques.

Cuando una nave efectúa un ataque, si el alcance se mide a través de un obstáculo, el ataque se considera obstruido.

- Los obstáculos se colocan durante el paso "Colocar obstáculos" de la preparación de la partida.
- Si una nave pasa a través o se solapa con un obstáculo mientras ejecuta una maniobra (, ) o (, ) , sigue cambiando su orientación 180° en su posición final.
- Si una nave pasa a través o se solapa con un obstáculo mientras ejecuta una maniobra () o () , sigue cambiando su orientación 90° en su posición final.
- Una nave sigue pudiendo realizar acciones gratuitas incluso aunque pase a través o se solape con un obstáculo, siempre y cuando esa nave no se halle bajo tensión.
- Si una nave se solapa con otra nave, a efectos de solapamientos con obstáculos solamente se tiene en cuenta la parte de la plantilla de maniobra situada entre las posiciones inicial y final de la nave. La porción de la plantilla de maniobra a lo largo de la cual la nave ha tenido que desplazarse hacia atrás para resolver su solapamiento se ignora.
- Si una nave pasa a través o se solapa con más de un obstáculo, sufre los efectos de cada obstáculo, empezando por el obstáculo que estaba más próximo a la nave en su posición inicial y continuando en orden ascendente de proximidad.

- Si una nave está solapada con un obstáculo al inicio de su maniobra, ese obstáculo se ignora a menos que la plantilla de maniobra o la posición final de la nave vuelva a solaparse con ese obstáculo.

**Temas relacionados:** Ataque, Daño, Fase de Activación, Maniobras

## OBSTRUIDO

Un ataque se considera obstruido si el atacante mide el alcance a través de un obstáculo. Si un ataque está obstruido, el defensor tira 1 dado de defensa adicional durante el paso "Tirar dados de defensa".

- Un ataque está obstruido o no lo está; el número de obstrucciones existentes no altera el número de dados de defensa adicionales que se tiran.
- Las naves pequeñas y las naves grandes no obstruyen ataques.
- El atacante no puede intentar medir el alcance hasta alguna parte de la peana del defensor que no sea la más próxima a su nave con la intención de evitar tener que medir a través de un obstáculo. Si varias partes de la peana del defensor están a una distancia equivalente del atacante, entonces éste sí que puede elegir hasta cuál de esas partes medir el alcance.

**Temas relacionados:** Alcance, Ataque, Obstáculos

## PREPARACIÓN

Antes de empezar una partida hay que llevar a cabo los siguientes preparativos:

1. **Seleccionar fuerzas:** Los jugadores revelan sus escuadrones y reúnen todas las miniaturas, cartas y demás componentes que puedan necesitar para sus escuadrones. Cada nave de un escuadrón debe tener su miniatura de plástico, indicador de Nave, selector de maniobras, carta de Nave y cualquier carta de Mejora escogida correctas, así como fichas de Identificación si son necesarias.
2. **Determinar la iniciativa:** El jugador que tenga el total de puntos de escuadrón más bajo elige qué jugador tiene la iniciativa. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de puntos de escuadrón, se determina al azar qué jugador decide quién tiene la iniciativa.
3. **Definir la zona de juego:** Delimita una zona de juego de 90x90 centímetros encima de una superficie lisa como una mesa o un tapete.
4. **Colocar obstáculos:** Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, cada jugador elige 1 ficha de obstáculo de entre las que hay disponibles y la coloca en la zona de juego. Los jugadores colocan un total de 6 fichas de obstáculo. Los obstáculos no se pueden colocar a alcance 1 de otro obstáculo ni a alcance 1-2 de un borde de la zona de juego. Tras colocar el sexto obstáculo, el jugador que no tiene la iniciativa elige uno de los bordes de la zona de juego

para que sea el suyo; el borde de su adversario será el borde opuesto de la zona de juego.

- 5. Desplegar fuerzas:** Los jugadores colocan sus naves en la zona de juego por orden ascendente de la Habilidad de sus pilotos. Si hay varias naves con pilotos de la misma Habilidad, el jugador que tiene la iniciativa coloca primero sus naves con esa Habilidad de piloto. Las naves se deben colocar dentro de alcance 1 del borde de su jugador.
- 6. Activar los escudos:** Sobre cada carta de Nave hay que colocar tantas fichas de Escudos como el valor de Escudos que figure en la carta.
- 7. Preparar los demás componentes:** Las cartas de Daño se barajan y se colocan formando un mazo boca abajo fuera de la zona de juego y al alcance de todos los jugadores, junto con las plantillas de maniobra, dados, regla de alcance y las fichas restantes.

**Temas relacionados:** Alcance, Escudos, Formación de escuadrones, Habilidad del piloto, Iniciativa, Nave grande†, Obstáculos, Zona de juego

## PASAR A TRAVÉS

Cuando ejecuta una maniobra, una nave pasa a través de un obstáculo o de otra nave si su plantilla de maniobra se solapa con esa ficha de obstáculo o con la peana de esa nave. Una nave puede pasar a través de otra nave sin ninguna penalización, pero pasar a través de un obstáculo causa los efectos descritos en la sección "Obstáculos".

- Si una nave pasa a través de otra nave, el jugador debe sostener la plantilla de maniobra sobre la otra nave e intentar estimar de la forma más precisa posible dónde debería terminar el movimiento la nave.
  - ◇ Si los jugadores quieren tener la mayor precisión posible, pueden marcar las posiciones de las naves interpuestas, quitarlas de en medio para completar la maniobra y luego devolver esas naves a sus posiciones marcadas (conservando su orientación).

**Temas relacionados:** Fase de Activación, Maniobras, Nave, Obstáculos, Solapamiento de naves

## PUNTOS DE ESCUADRÓN

Cada carta de Nave y carta de Mejora tiene un coste en puntos de escuadrón que figura en la esquina inferior derecha de la carta.

- Algunas cartas de Mejora poseen un coste negativo en puntos de escuadrón. Estas cartas reducen el coste en puntos de escuadrón de las naves en las que se equipan.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones, Ganar la partida

## REGLA DE ATAQUES SIMULTÁNEOS

Durante la fase de Combate, todas las naves controladas por pilotos con el mismo valor de Habilidad que la nave activa tendrán ocasión de atacar antes de ser destruidas. Si una de las naves cuyo piloto tiene el mismo valor de Habilidad que el de la nave activa es destruida y todavía **no** ha tenido ocasión de atacar, en vez de ser destruida se limita a conservar sus cartas de Daño, sufriendo cualquier efecto indicado en ellas. Una vez que esa nave haya tenido ocasión de atacar, es destruida de inmediato y se retira de la zona de juego.

- La nave se retira una vez haya tenido ocasión de atacar, incluso aunque durante esa ocasión no tuviera ningún objetivo válido para su ataque.
- Mientras una nave permanece en la zona de juego debido a la regla de ataques simultáneos, las capacidades y cartas de Daño de esa nave permanecen activas.
- Después de que una nave haya resuelto su oportunidad para atacar, antes de ser destruida, puede resolver cualquier capacidad que entre en efecto tras efectuar un ataque.

**Temas relacionados:** Ataque, Destrucción de naves, Habilidad del piloto

## RESERVA

La reserva es el conjunto general de componentes del juego que no están siendo usados por ningún jugador, como las fichas de Concentración sin asignar, las cartas de Nave no utilizadas, etc.

## RESULTADOS DE LOS DADOS

Los dados de ataque tienen los siguientes resultados:

- **Impacto (✱):** Si este resultado no es anulado, el defensor sufre 1 punto de daño normal.
- **Impacto crítico (✱✱):** Si este resultado no es anulado, el defensor sufre 1 punto de daño crítico.
- **Concentración (👁):** Estos resultados no tienen ningún efecto por sí mismos, pero el atacante puede gastar una ficha de Concentración para cambiarlos por resultados ✱.
- **Cara vacía:** En este resultado no aparece ningún icono. No tiene ningún efecto.

Los dados de defensa tienen los siguientes resultados:

- **Evasión (⚡):** Este resultado anula 1 resultado ✱ o ✱✱.
- **Concentración (👁):** Estos resultados no tienen ningún efecto por sí mismos, pero el atacante puede gastar una ficha de Concentración para cambiarlos por resultados ⚡.
- **Cara vacía:** En este resultado no aparece ningún icono. No tiene ningún efecto.

Cuando un texto indica a un jugador que tire dados para cualquier otro propósito que no sea el de resolver un ataque, los resultados de los dados pierden su efecto intrínseco normal.

**Temas relacionados:** Ataque, Impactar, Modificar dados

## RONDA

Una ronda de juego consta de cuatro fases que se resuelven en el siguiente orden: fase de Planificación, fase de Activación, fase de Combate y fase Final. La primera ronda de juego empieza tras completar la preparación de la partida.

**Temas relacionados:** Fase de Activación, Fase de Combate, Fase de Planificación, Fase Final, Ganar la partida, Preparación

## SALIENTES

Las peanas de las naves tienen dos pares de pequeños salientes o protuberancias, un par en el extremo frontal y otro par en el extremo trasero. Estos salientes se ignoran a todos los efectos excepto durante la ejecución de una maniobra o solapamientos con obstáculos y otra naves. En esos casos, los salientes se consideran parte de la peana.

**Temas relacionados:** Maniobras, Obstáculos, Solapamiento de naves

## SOLAPAMIENTO DE NAVES

Una nave se solapa con otra nave si cuando ejecuta una maniobra su peana queda físicamente superpuesta a la peana de la otra nave. Cuando esto sucede, la nave activa se desplaza hacia atrás sobre la superficie de la plantilla hasta que deje de estar superpuesta a la otra nave. La nave debe desplazarse de tal modo que la plantilla permanezca siempre centrada entre los salientes frontales y traseros de su peana. Una vez la nave deje de estar superpuesta a cualquier otra nave, coloca su peana de modo que quede en contacto con la de la última nave con la que se ha solapado. La nave debe omitir su paso "Realizar una acción" de esta ronda.

- Las naves cuyas peanas están en contacto no se pueden atacar entre ellas. Siguen pudiendo atacar a naves enemigas con las que no estén en contacto.
- Una nave sigue pudiendo realizar acciones incluso aunque se haya solapado con otra nave.
- Al ejecutar una maniobra, si una nave se solapa con más de una nave, se considera que solamente se ha solapado con la nave o las naves con las que su peana esté en contacto en su posición final.

**Temas relacionados:** Acciones, En contacto, Fase de Activación, Maniobras

## SOLTAR UNA BOMBA†

Ver "Bombas" en la página 6.

## SUFRIR DAÑO

Ver "Daño" en la página 8.

## TENSIÓN

Una nave se encuentra bajo tensión mientras tenga alguna ficha de Tensión asignada a ella. Una nave bajo tensión no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones, ni tan siquiera acciones gratuitas. Una nave recibe 1 ficha de Tensión cuando ejecuta una maniobra roja y se le retira 1 ficha de Tensión cuando ejecuta una maniobra verde.

- Una nave puede tener más de una ficha de Tensión asignada a ella.
- Las fichas de Tensión no se retiran durante la fase Final.
- Cuando una nave ejecuta una maniobra verde, se le retira 1 ficha de Tensión incluso si pasa a través o se solapa con un obstáculo u otra nave.



- Una nave bajo tensión no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones. Si una nave bajo tensión revela una maniobra roja, el jugador adversario elige cualquier maniobra que no sea roja disponible en el selector de esa nave y la obliga a ejecutarla.

**Temas relacionados:** Acciones, Acciones gratuitas, Dificultad, Maniobras

## TÍTULOS†

Un título es un tipo de mejora. Toda nave se puede equipar con un título siempre que el título no esté restringido a un tipo diferente de nave. Una nave no se puede equipar con más de 1 título.

**Temas relacionados:** Cartas de Mejora, Formación de escuadrones

## TONEL VOLADO

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de tonel volado que les permite desplazarse lateralmente y ajustar su posición. Para realizar un tonel volado con una nave pequeña, sigue estos pasos:

1. Coge la plantilla de maniobra (↑ 1).
2. Pega uno de los extremos de la plantilla al lado izquierdo o al lado derecho de la peana de la nave. La plantilla puede colocarse en cualquier parte de un lado de la peana, siempre que no sobresalga por delante ni por detrás de la misma.
3. Levanta la nave de la superficie de juego y colócala en el extremo opuesto de la plantilla, procurando que ésta no sobresalga por delante ni por detrás de la peana de la nave. La parte frontal de la nave debe estar orientada en la misma dirección que cuando inició el tonel volado.

- Una nave no puede realizar un tonel volado si al hacerlo su peana se solapa con la de otra nave, o si su peana o la plantilla de maniobra se solapan con cualquier ficha que represente un obstáculo.
- Una nave no puede realizar un tonel volado si esto hace que huya del campo de batalla.
- Cuando un jugador declara que una de sus naves va a realizar una acción de tonel volado, antes de colocar la plantilla de maniobra dentro de la superficie de juego debe declarar también si el tonel volado va a realizarse hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Si un jugador declara que una de sus naves va a realizar una acción de tonel volado y no puede completar esa acción en la dirección deseada, puede elegir realizarla en otra dirección o realizar una acción diferente.
- Realizar un tonel volado no se considera ejecutar una maniobra.

- Las naves grandes realizan las acciones de tonel volado tal como se explica en el apartado "Nave grande" en la página 16.

**Temas relacionados:** Acciones, Huir del campo de batalla, Maniobras, Nave grande†, Obstáculos

## VELOCIDAD

La velocidad de una maniobra viene indicada por el número que aparece impreso en el selector de maniobras debajo de la flecha de dirección.

- La dirección inmóvil (■) carece de plantilla de maniobra y siempre tiene un valor de velocidad 0 para indicar que la nave no se desplaza de su posición actual.

**Temas relacionados:** Dificultad, Dirección, Maniobras

## ZONA DE JUEGO

La zona de juego es el área delimitada sobre una superficie lisa dentro de la cual las naves se colocan y desplazan. Si cualquier parte de la peana de una nave se sale de la zona de juego, esa nave ha huido del campo de batalla.

La zona de juego recomendada es 90x90 centímetros para un duelo espacial normal de 100 puntos. Si se juega con escuadrones con un valor total de puntos es escuadrón distinto de 100 puntos, los jugadores pueden aumentar o reducir en una o dos dimensiones el tamaño de la zona de juego para crear un espacio adecuado para la partida.

- La zona de juego para cualquier misión es siempre de 90x90 centímetros a menos que las reglas de la misión especifiquen lo contrario.

**Temas relacionados:** Formación de escuadrones, Huir del campo de batalla, Preparación

## REGLAS OPCIONALES

Antes de comenzar una partida, los jugadores pueden acordar utilizar una o más de las siguientes reglas opcionales.

## JUEGO POR EQUIPOS

Aunque una partida de *X-wing* siempre consiste en dos bandos, es posible jugar una partida con más de dos jugadores. Para ello, los jugadores se organizan en dos equipos lo más parecidos en tamaño que sea posible.

Se recomienda a los jugadores que cuando jueguen por equipos utilicen las reglas de formación de escuadrones. Cada equipo recibe la misma cantidad de puntos de escuadrón independientemente del número de jugadores que lo integren.

Cada jugador controla un número determinado de naves de su equipo que ha sido acordado entre todos los jugadores del mismo equipo. Cada jugador planifica las maniobras para las naves que controla y decide todas sus acciones y ataques. Las capacidades que afectan a naves que pertenecen al mismo equipo (como, por ejemplo, la capacidad de "Jefe Epsilon") afectan a todas las naves en ese equipo, independientemente de qué jugador las controla.

Los jugadores ganan (y pierden) juntos como equipo. Es posible que todas las naves de un jugador sean destruidas, pero su equipo sea el vencedor de la partida si su compañero de equipo logra destruir todas las naves del equipo rival.

Los jugadores en un mismo equipo pueden planificar juntos estrategias para ganar la partida. Los jugadores tienen total libertad para compartir cualquier información con sus compañeros de equipo (y sus adversarios), pero todas las conversaciones deben hacerse en público (es decir, sus adversarios deben ser capaces de escuchar su conversación). Los jugadores de un mismo equipo pueden mostrarse entre ellos las maniobras escogidas en sus diales de maniobras.

## LÍMITE DE RONDAS Y LÍMITE DE TIEMPO

En vez de proseguir la partida hasta que todas las naves de un jugador han sido destruidas, los jugadores pueden jugar con un límite de rondas o un límite de tiempo para restringir la duración de una partida.

Para jugar con un límite de rondas, los jugadores establecen antes de la preparación de la partida cuántas rondas se jugarán. La partida finaliza cuando se han jugado el número de rondas acordado. De forma parecida, los jugadores pueden establecer un límite de tiempo durante el cual tendrá lugar la partida. Una vez que ese lapso de tiempo predeterminado ha transcurrido, los jugadores finalizan la ronda actual y la partida termina.

Para determinar el vencedor de una partida con límite de rondas o límite de tiempo, cada jugador calcula su puntuación sumando el valor total en puntos de escuadrón de cada nave **enemiga** que ha sido destruida, incluyendo el coste de todas las cartas de Mejora equipadas en esas naves (incluso aunque fueran descartadas). ¡El jugador con mayor puntuación gana la partida! Si ambos jugadores tienen la misma puntuación, la partida termina en un empate.

## CRÉDITOS

**Diseño original del juego:** Jay Little

**Desarrollo del juego:** Alex Davy y James Kniffen con Corey Konieczka, Adam Sadler y Brady Sadler

**Diseño de componentes de plástico:**

Jason Beaudoin

**Ilustración de portada:** Darren Tan

**Ilustraciones interiores:** Matt Bradbury, Anthony Devine, Taylor Ingvarsson, Jeff Lee Johnson, Scott Murphy, Darren Tan y Ben Zweifel

**Dirección artística:** Zoë Robinson y John Taillon

**Gestión de dirección artística:**

Andy Christensen

**Diseño gráfico original:** Dallas Mehlhoff con Chris Beck, Shaun Boyke, Michael Silsby y Evan Simonet

**Diseño gráfico:** Shaun Boyke y Christopher Hosch

**Gestión de diseño gráfico:** Brian Schomburg

**Edición y revisión de texto:** Adam Baker y Robert McCowen

**Traducción:** Alfred Moragas

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

**Gestión de producción:** Megan Duehn y Simone Elliott

**Coordinadora de licencias de FFG:**

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:** Abdalla Alasfour, Mishary Alfaris, Zaid Alkhaled, Mohammad Alkhateeb, Fajhan Almutairi, Neil Amswych, Derek Baswell, Matt Baxter, Jeff Berling, Eric Berling, Ronald Brannan, Ashley Brannan, Christian Busch, Kent Campos, Daniel Casslasy, Jeffrey Dunford, James Elhardt, John Garcia, Josh Grace, John Grasser, Daniel Hars, James Hobbs, Matt Holland, Chris Jenkins, Wayne Johnson, Alex Marban, Robert McCowen, Jason McMahon, Gavin Norman, Jason O'Gorman, Grant OaDwyer, Frank Omilian, Landon Otis, Jake Pichelmeyer, Morgan Reid, Johnatan Reinig, Anthony Rossi, Gianni Rossi, Trevor Ryan, Robert Suminsby III, Sean Vayda, Ryan Voigt, Josh Wilson, Damian Wilson, Leo Wilson, Blake Wise, Lloyd Wood, Joseph Woodworth y Kelly Yuhas

**Permisos de Lucasfilm:** Chris Gollaher y Brian Merten

# ÍNDICE

<b>A</b>			
Acciones .....	3	Fase de Combate .....	12
Acciones gratuitas .....	3	Fase de Planificación .....	12
Agilidad .....	3	Fase Final .....	12
Alcance .....	3	Ficha de Iones <sup>†</sup> .....	12
Alcance de armamento secundario .....	4	Fichas de Identificación .....	12
Anular .....	4	Fichas de Referencia .....	12
Arco de fuego .....	4	Fijar un blanco .....	13
Arco de fuego auxiliar <sup>†</sup> .....	4	Formación de escuadrones .....	13
Armamento principal .....	4		
Armamento principal de torreta <sup>†</sup> .....	4	<b>G</b>	
Armamento secundario .....	5	Ganar la partida .....	13
Atacante .....	5	Gastar .....	13
Ataque .....	5	Giro de Segnor .....	13
		Giro koio grano .....	13
		Giro Tallon .....	14
<b>B</b>			
Blanco fijado .....	6	<b>H</b>	
Bombas <sup>†</sup> .....	6	Habilidad del piloto .....	14
		Huir del campo de batalla .....	14
<b>C</b>			
Camuflaje <sup>†</sup> .....	7	<b>I</b>	
Capacidades de cartas .....	7	Iconos de mejora .....	14
Cartas de Mejora .....	8	Impactar .....	14
Casco .....	8	Impulso .....	14
Concentración .....	8	Iniciativa .....	15
		Interpretación de cartas .....	2
<b>D</b>			
Daño .....	8	<b>J</b>	
Daños críticos .....	9	Juego por equipos .....	20
Defensor .....	9		
Desactivar el camuflaje <sup>†</sup> .....	9	<b>L</b>	
Destrucción de naves .....	9	Limitada <sup>†</sup> .....	15
Detonar una bomba <sup>†</sup> .....	9	Límite de rondas y	
Dificultad .....	10	límite de tiempo .....	21
Dirección .....	10		
<b>E</b>		<b>M</b>	
En contacto .....	10	Maniobras .....	15
Escudos .....	10	Misiones .....	15
Evasión .....	11	Modalidades de juego .....	15
		Modificaciones <sup>†</sup> .....	15
<b>F</b>		Modificadores al combate	
Facción .....	11	por alcance .....	15
Fase de Activación .....	11	Modificar dados .....	15
		<b>N</b>	
		Nave .....	16
		Nave activa .....	16
		Nave aliada .....	16
		Nave enemiga .....	16
		Nave enorme <sup>†</sup> .....	16
		Nave grande <sup>†</sup> .....	16
		Nave pequeña .....	16
		Nombres únicos .....	16
		<b>O</b>	
		Objetivo .....	17
		Obstáculos .....	17
		Obstruido .....	17
		<b>P</b>	
		Preparación .....	17
		Pasar a través .....	18
		Puntos de escuadrón .....	18
		Regla de ataques simultáneos .....	18
		<b>R</b>	
		Reglas de expansiones .....	2
		Reglas opcionales .....	20
		Reserva .....	18
		Resultados de los dados .....	18
		Ronda .....	19
		<b>S</b>	
		Salientes .....	19
		Solapamiento de naves .....	19
		Soltar una bomba <sup>†</sup> .....	19
		Sufrir daño .....	19
		<b>T</b>	
		Tensión .....	19
		Títulos <sup>†</sup> .....	20
		Tonel volado .....	20
		<b>V</b>	
		Velocidad .....	20
		<b>Z</b>	
		Zona de juego .....	20

# EDGE



# Disney

**PRUEBA  
DE COMPRA**

**X-WING:  
EL DESPERTAR  
DE LA FUERZA**  
EDGSWX36  
843540760944

© & ™ 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, 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. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1. Cartas de Nave de Caza TIE/fo con sus selectores de maniobras, cartas de Mejora y fichas de Identificación

2. Borde del Primer Orden

3. Dados

4. Zona de despliegue del Primer Orden

5. Fichas de Evasión y de Concentración

6. Mazo de daño

7. Asteroides

8. Fichas de Tensión

9. Regla de alcance

10. Plantillas de maniobra

11. Fichas de Impacto crítico

12. Zona de despliegue de la Resistencia

13. Borde de la Resistencia

14. Ficha de Iniciativa

15. Cartas de Nave de T-70 Ala-X con sus selectores de maniobras, cartas de Mejora, fichas de Escudos y fichas de Identificación

\* Este diagrama asume que cada jugador posee una caja básica (cuyos componentes se han repartido por facción) y naves de packs de expansión o cajas básicas adicionales.

## REFERENCIA RÁPIDA

### LA RONDA DE JUEGO

1. **Fase de Planificación:** Cada jugador planea en secreto las maniobras de sus naves asignándoles selectores de maniobra colocados boca abajo.
2. **Fase de Activación:** De menor a mayor Habilidad de sus pilotos, cada nave revela su selector, ejecuta sus maniobras y puede realizar 1 acción.
3. **Fase de Combate:** De mayor a menor Habilidad de sus pilotos, cada nave puede efectuar 1 ataque contra una nave enemiga situada dentro de su arco de fuego y su alcance.
4. **Fase Final:** Los jugadores retiran de sus naves todas las fichas de Concentración y de Evasión que no hayan gastado.

### EFECTUAR UN ATAQUE

1. Declarar el objetivo
2. Tirar dados de ataque
3. Modificar la tirada de ataque
4. Tirar dados de defensa
5. Modificar la tirada de defensa
6. Comparar los resultados
7. Infligir el daño

### MODIFICADORES AL COMBATE POR ALCANCE

Cuando se ataca con el armamento principal:

Alcance 1:  

Alcance 3:  

### ICONOS DE ARMAMENTO PRINCIPAL†

-  Armamento principal
-  Armamento principal de torreta
-  Arco de fuego auxiliar

### FICHAS ESPECIALES†

-  Ficha de lones
-  Ficha de Camuflaje

### LISTA DE ACCIONES

-  **Impulso:** Coge la plantilla [↑ 1], [↖ 1] o [↗ 1] y desplaza la nave hacia delante utilizando la plantilla seleccionada.
-  **Tonel volado:** Coge la plantilla [↑ 1] y desplaza la nave hacia la izquierda o hacia la derecha manteniendo su orientación.
-  **Concentración:** Coloca 1 ficha de Concentración junto a la nave activa. Durante la fase de Combate, puedes gastarla para cambiar todos los resultados  de esa nave por resultados  (si está atacando) o por resultados  (si se está defendiendo).
-  **Evasión:** Coloca 1 ficha de Evasión junto a la nave activa. Durante la fase de Combate, puedes gastarla para añadir 1 resultado  a la tirada de defensa de esa nave.
-  **Fijar blanco:** Coloca 1 ficha azul de Blanco fijado junto a la nave que fija el blanco y asigna 1 ficha roja de Blanco fijado a una nave enemiga que tenga a alcance 1-3. Si la nave que fija el blanco ataca a la nave fijada, la primera puede gastar ambas fichas para volver a tirar tantos de sus dados de ataque como desee.

### MANIOBRAS

Las siguientes tablas enumeran todas las maniobras posibles que pueden ejecutar un T-70 Ala-X y un Caza TIE/fo. Los jugadores pueden consultar estas tablas en cualquier momento.

ALA-X T-70				
4		↑		↻
3	↖	↗	↑	↗
2	↖	↗	↑	↗
1		↘	↑	↗

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

Cuando una nave ejecuta una **maniobra roja**, se coloca 1 ficha de Tensión junto a su miniatura. Mientras una nave está bajo tensión, no puede ejecutar maniobras rojas ni realizar acciones.

Cuando una nave ejecuta una **maniobra verde**, se le quita 1 ficha de Tensión.