

HIJOS DE MANDALORE

Esta hoja proporciona reglas oficiales y sugerencias útiles para realizar un evento de Hijos de Mandalore. Este kit te ayudará a motivar a tu comunidad de jugadores y brindarles la ocasión de venir a jugar un escenario único de **Star Wars: X-Wing** en el lugar donde lo celebres.

Este kit se ha diseñado para utilizarlo como un evento de un solo día para un máximo de ocho jugadores. Si tienes más jugadores, puedes combinar varios kits para disponer de suficientes premios para cada jugador. Cada uno de los jugadores que participe en tu evento recibirá una copia de la carta de premio incluida, así como una copia de cada escenario y todos los componentes necesarios para poder jugarlo de nuevo en el futuro.

A continuación ofrecemos las directrices recomendadas para llevar a cabo el evento y explicamos las responsabilidades de los jugadores y de los organizadores del evento.

Estructura del evento

Éste es un evento de juego distendido de un solo día. Los jugadores son libres de jugar tantas partidas como quieran contra cualquier adversario. Al principio del evento, cada jugador recibe un conjunto de cartas de Escenario y una hoja de fichas, que pasarán a ser de su propiedad.

No lles la cuenta de las victorias y las derrotas. Este evento está pensado para ofrecer a los jugadores un escenario único con el que jugar a **Star Wars: X-Wing** y no gira en torno a ganar o perder partidas. Los jugadores deben ayudarse entre sí con las reglas y las tácticas del juego durante las partidas.

Responsabilidades de los jugadores

Los jugadores que asistan a un evento tienen la responsabilidad de traer sus propias miniaturas, cartas, dados, reglas de alcance, plantillas, indicadores de posición, obstáculos, fichas, listas de escuadrón, selectores de maniobra y demás elementos del juego necesarios durante la partida.

Cartas

Todo jugador debe tener todas las cartas de Nave, cartas de Mejora y cartas de Estado incluidas en su escuadrón. No está permitido el uso de sustitutos para las cartas.

Fichas

Todo jugador debe tener todas las fichas necesarias para su escuadrón. Algunas fichas tienen un tamaño concreto y se proporcionan junto con las unidades que las requieren. A los jugadores nunca les estará permitido modificar estas fichas, pero sí que podrán reemplazarlas. Los jugadores que utilicen componentes de reemplazo deberán comunicárselo al organizador del evento antes de que empiece el evento para que pueda comprobar que las fichas tienen el tamaño y la forma correctos.

Los jugadores podrán modificar o reemplazar cualquier otra ficha siempre que las fichas empleadas no puedan inducir a confusión y no interfieran con el desarrollo de la partida.

Miniaturas

Cada jugador debe tener las miniaturas para cada nave de su escuadrón. A los jugadores les está permitido personalizar sus miniaturas como prefieran, pero deberán seguir estas normas:

1. La miniatura debe estar compuesta en su mayor parte por elementos de miniaturas pertenecientes a la línea de miniaturas de **Star Wars: X-Wing**.
2. La miniatura debe ser fácilmente identificable como la nave a la que representa.
3. Los jugadores no pueden personalizar una miniatura de tal forma que cualquier parte de la miniatura represente la propiedad intelectual de una entidad que no sea Lucasfilm; esto incluye logotipos, símbolos, elementos representativos y cualquier otra iconografía que esté registrada como propiedad intelectual.
4. El tamaño o posición de una miniatura personalizada no puede interferir con el desarrollo de la partida.
5. La miniatura siempre debe estar pegada a una peana de **Star Wars: X-Wing** que sea del tamaño y la forma apropiados para la miniatura a la que representa.

Dados

Los jugadores deben utilizar dados oficiales de **Star Wars: X-Wing**. Esto incluye los dados incluidos en la caja básica, en las expansiones de dados y/o el material promocional distribuido por Asmodee Europa. No está permitido el uso de sustitutos para los dados.

Herramientas de medición

Los jugadores tienen la obligación de traer su propio conjunto de herramientas de medición. Esto incluye las reglas de alcance, las plantillas de maniobra y los indicadores de posición. A los jugadores les está permitido pintar o reemplazar sus herramientas de medición, pero no podrán modificarlas de ninguna otra manera. Los jugadores que utilicen herramientas de reemplazo deberán comunicárselo al organizador del evento antes de que empiece el evento para que pueda comprobar que tienen el tamaño y la forma correctos. Los jugadores no pueden emplear herramientas de medición para las que no exista ninguna herramienta equivalente suministrada por Atomic Mass Games.

Escuadrones

Los jugadores deberán formar sus escuadrones siguiendo las reglas descritas en la carta de Escenario.

Deportividad

Aunque en el transcurso de las partidas pueden producirse disputas y desacuerdos sobre la aplicación de las reglas, este evento se ha ideado con la finalidad de que todo el mundo pueda aprender las reglas del juego en un ambiente divertido, amistoso y positivo.

Si algunos de los jugadores tienen problemas para encontrar una regla o resolver una disputa, pueden pedirle ayuda a otro jugador o al organizador del evento, o limitarse a dirimirla con la tirada de un dado de ataque rojo. Después de la partida, esos jugadores deberán dedicar el tiempo necesario a repasar las reglas para determinar cómo resolver esa situación en el futuro.

Responsabilidades del organizador del evento

Espacio de juego

Los organizadores de eventos tienen la responsabilidad de proporcionar el espacio de juego y los tapetes necesarios para las partidas.

Preguntas sobre las reglas

Es muy recomendable que el organizador del evento conozca las reglas del juego o garantice la presencia de alguien capaz de responder a las preguntas sobre reglas que vayan surgiendo. A los jugadores se les debe animar a hacer preguntas y pedir aclaraciones sobre las reglas.

Disponibilidad de premios

Todo jugador que gane como mínimo una partida recibirá la carta de Mejora «Entrenamiento de clan».

Créditos

ATOMIC MASS GAMES

Jefe de desarrollo del juego: Michael Plummer
Desarrollo del juego: Andrew Dursum y Sarah Rowan
Responsable de desarrollo: Will Pagani
Responsables de la línea del producto: Melissa Butler y Andrea Lowe
Diseño gráfico: Dan Gerlach, Justus Morschauser y Ryan Ritter
Fotografías: Matt Ferbrache
Responsable de diseño gráfico: Jessy Stetson
Edición de texto: Emily Parks
Ilustración de portada: Preston Stone
Ilustraciones interiores: Pixoloid Studios Ltd., Martin Diego Sadaba y Preston Stone
Dirección artística: Josh Colón y Preston Stone
Coordinación de modelado: Mike Jones
Ingeniería: Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Nicholas Smith y Chris Tiemeyer
Coordinador de ingeniería: Evan Kang
Director de modelado: Marco Segovia
Juego organizado y eventos: Courtney Downing
Coordinación de mercadotecnia: Summer Ditona
Responsable de mercadotecnia: Brian Keilen
Ayudante del director creativo: Tony Konichek
Director creativo: Dallas Kemp
Director de operaciones: Derrick Fuchs
Director de desarrollo del producto: Will Shick
Jefa de estudio: Simone Elliott
Traducción: Alfred Moragas

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinación de licencias: Dana Cartwright
Responsable de licencias: Scheherazade Anisi
Coordinación de producción: Jarrett Ford, John Hannasch, Samantha Hedden, Lee Houff, Chris Jensen y Alex Schlee
Ingeniero de producción: Michael Blomberg
Responsables de producción: Justin Anger y Austin Litzler
Director de publicación regional: Bill Altig
Director de publicación global: Steve Horvath

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Tommy Adams, Chris Allen, Tom Arnold, Braden Beard, Joshua Benjamin, Drew Bishop, Kyle Bourgault, Zach Buttrey, Jeremy Chamblee, Ken Cho, Jason Chong, Andrew Cox, Joel Cuthbert, Steve Cutillo, Andy Davis, Peta Dyken, Benjamin Dyken, Paul Fuller, Mike Gemme, Nick Griffiths, Patrick Hanson, Bryan Hanson, Paul Heaver, John Hennon, Albert Hodge, Travis Johnson, Andreas Karlsson, Nathan Kasai, Daniel Lim, Kenneth Lyon, Greg McFall, Darryl McMillon, Aarin Packard, Angelic Phelps, Joe Phelps, Herman Ruddel, Ken Saunders, Earl Saunders, Kris Sherriff, Allen Thai, Tobias Vallin, Terry Viramontes, Brian Webb y Carson Wray

& TM Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Atomic Mass Games y su logotipo son TM de Atomic Mass Games. Las oficinas de Atomic Mass Games están situadas en 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, EE.UU., 1905-639-651-1. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbaro 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile. 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.