STAR WARS™ X-WING™

Manual de reglas

INTRODUCCIÓN

Los motores de tu T-65 Ala-X rugen mientras te internas en el campo de asteroides, sorteando desechos espaciales y restos de pasadas batallas. Sitúas tus alas en posición cerrada y fuerzas los propulsores al máximo para poder colarte por el estrecho espacio de separación que hay entre dos gigantescas rocas a la deriva. Nada más salir del campo de asteroides, los sonidos de preocupación emitidos por tu fiel droide astromecánico y el destello de los disparos de láser te alertan de la presencia de cazas TIE justo ante ti. ¡Sitúas tus alas en posición de ataque!

RESUMEN DEL JUEGO

En ***Star Wars: X-Wing***, dos jugadores asumen cada uno el control de un escuadrón de cazas estelares del universo de *Star Wars* y los enfrentan en emocionantes combates espaciales con un elevado componente táctico. ¡Ganará la partida el jugador que logre destruir todas las naves enemigas!

CÓMO EMPEZAR

Si los jugadores desean empezar a jugar de inmediato su primera partida de ***X-Wing*** o simplemente quieren hacerse una idea de los conceptos básicos del juego mediante un escenario introductorio, deberían comenzar con la *Guía de inicio rápido*. Dicho documento no incluye todas las reglas del juego, pero cubre la mayoría de los temas importantes.

Alternativamente, este *Manual de reglas* es un documento más técnico que desglosa algunos aspectos del juego en muchos pasos. El propósito del *Manual de reglas* consiste en enseñar a los jugadores noveles las reglas de ***X-Wing*** empleando las naves incluidas en este producto.

Cuando los jugadores sepan cómo se juega y quieran formar escuadrones, deberán consultar la *Guía de referencia* online para hallar las respuestas a cualquier futura pregunta. La *Guía de referencia* se actualiza periódicamente para incluir en ella información acerca de nuevas naves a medida que éstas van siendo introducidas en el juego, y está disponible en la página **FantasyFlightGames.Es**.

Montaje de selectores y naves

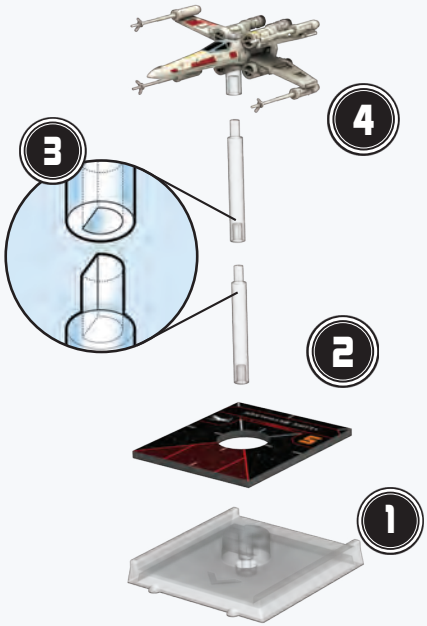
Si los jugadores no han jugado el escenario de la *Guía de inicio rápido*, deberán empezar montando sus naves y selectores de maniobras tal como se explica en los diagramas de esta página.

Fichas de Identificación

Los jugadores utilizan fichas de Identificación para diferenciar sus naves. Durante la preparación de la partida, se le asignan a cada nave 3 fichas de Identificación idénticas. Dos de estas fichas de Identificación se insertan en la peana de plástico, y la tercera ficha se coloca encima de la carta de Nave. Uno de los jugadores coloca sus fichas de manera que muestren los números de color blanco, y el otro jugador las coloca de manera que muestren los números de color negro.

Introduce las fichas de Identificación en estas ranuras.

Montaje de naves



Sigue estas instrucciones para montar cada nave:

1. Coloca el indicador de Nave escogido en la peana, con el rectángulo que indica el arco de disparo centrado situado sobre la flecha que apunta hacia el frente de la peana.
2. Introduce una clavija en el pivote del centro de la peana.
3. Conecta la segunda clavija a la primera.
4. Introduce el pequeño soporte que hay en la parte inferior de la miniatura en la segunda clavija.

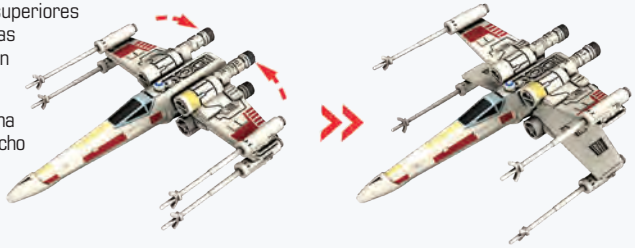
Montaje del selector de maniobras

Antes de jugar, es preciso montar los selectores como se muestra en la imagen. Combina los anversos y reversos de selector marcados como "T65" y luego combina los anversos y reversos de selectores marcados como "TF".

Cómo situar las alas en posición de ataque

Para abrir las alas móviles del T-65 Ala-X, presiona suavemente los motores superiores con dos dedos de una mano mientras presionas los motores inferiores con dos dedos de tu otra mano.

Para cerrar las alas móviles, presiona suavemente los motores del lado derecho con dos dedos de una mano mientras presionas los del lado izquierdo con dos dedos de tu otra mano.

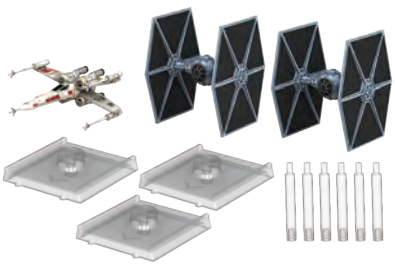


CONTENIDO

1 Guía de inicio rápido

13 cartas de Nave

4 cartas de creación rápida



3 naves (3 miniaturas de plástico, 6 clavijas de plástico, 3 peanas de plástico)

3 selectores de maniobras (3 discos, 3 ruedas, 3 pares de conectores de plástico)

20 cartas de Mejora

33 cartas de Daño

1 regla de alcance

11 plantillas

2 indicadores de posición

1 indicador de Primer jugador

2 indicadores de Hiperespacio

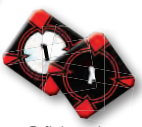
4 Escudos

6 ⚡ (Cargas normales)

2 ✤ (Cargas de la Fuerza)

8 indicadores de Nave

6 Obstáculos (3 Asteroides y 3 Desechos espaciales)



6 fichas de Blanco fijado

3 fichas de Iones

5 fichas de Tensión

1 ficha de Desarme

6 dados (3 rojos, 3 verdes)

3 fichas de Identificación de selector (consulta la página 15)

18 fichas de Identificación

4 fichas de Concentración

3 fichas de Evasión

3 indicadores de Daño crítico (consulta la página 9)

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

Antes de iniciar el aprendizaje de las etapas de la partida, es importante comprender los siguientes conceptos básicos, dado que serán mencionados en muchas secciones.

NAVES

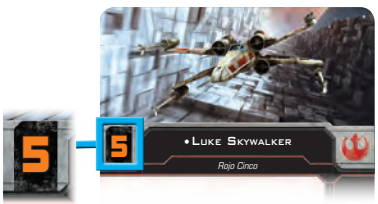
A nivel temático, en ***X-Wing*** los jugadores controlan las decisiones de sus pilotos, eligiendo cómo maniobran sus naves y qué blancos atacan. Cada nave del juego se representa mediante una carta de Nave, un indicador de Nave y una miniatura, peana y clavija/s de plástico.

Cada carta de Nave incluye una serie de datos e información acerca de la nave, desde los tipos de ataques que puede efectuar a sus capacidades defensivas.

Cada nave y selector de maniobras tiene impreso un tipo de nave (por ejemplo, Caza TIE/ln). Cada miniatura montada está emparejada con un selector de su correspondiente tipo de nave, que se utiliza para planificar sus movimientos.

INICIATIVA

Cada nave posee un valor de Iniciativa impreso en su carta e indicador de Nave. La Iniciativa representa los reflejos, habilidad o incluso suerte del piloto.



Valor de Iniciativa en una carta de Nave

Numerosos elementos del juego hacen referencia a la Iniciativa, pero su función principal consiste en determinar el orden en que actuarán las naves. Las reglas suelen indicar a las naves que actúen por **ORDEN DE INICIATIVA**, lo que significa que las naves van actuando una por una siguiendo un orden numérico. Las reglas siempre especificarán si hay que empezar por la nave con el valor de Iniciativa más bajo (y siguiendo por orden ascendente) o si hay que hacerlo por la que tenga el valor de Iniciativa más alto (y seguir por orden descendente).

Si un jugador tiene dos o más naves con la misma Iniciativa, ese jugador decide el orden en que actuarán.

Si ambos jugadores tienen naves con la misma Iniciativa, esas naves actuarán siguiendo el **ORDEN DE LOS JUGADORES**. El jugador que recibe el indicador de Primer jugador durante la preparación de la partida será el **PRIMER JUGADOR**; sus naves con ese valor de Iniciativa actuarán primero. Luego actuarán las naves del otro jugador que tienen ese mismo valor de Iniciativa.

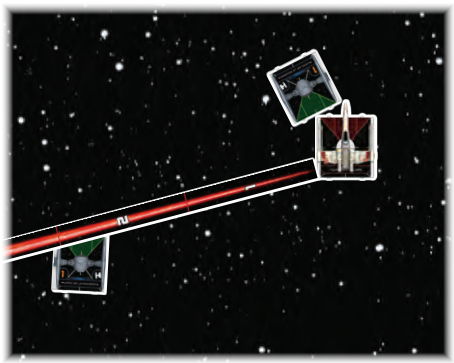
Indicador de Primer jugador

MEDICIÓN DEL ALCANCE

Para determinar la distancia entre dos objetos, en ***X-Wing*** se utiliza una regla de alcance que está dividida en tres segmentos de alcance numerados.

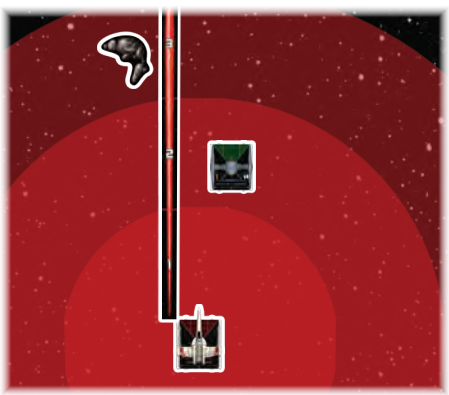
Para medir el alcance entre dos objetos, coloca la regla de alcance encima del punto del primer objeto que esté más próximo al segundo objeto, y luego apunta el extremo opuesto de la regla hacia el punto del segundo objeto que esté más próximo al primer objeto. Al medir el alcance entre naves, mídelo desde la peana de plástico y no desde la miniatura. Un objeto se considera que está **AL** alcance que corresponde al segmento de alcance que queda encima del punto más próximo del segundo objeto.

Dos objetos (naves, obstáculos, dispositivos) que están en contacto se consideran a alcance 0 uno del otro. De igual manera, un objeto se considera a alcance 0 de sí mismo.



El Ala-X está a alcance 0 del caza TIE más cercano porque sus peanas están en contacto. El Ala-X y el caza TIE más alejado están a alcance 2 uno del otro, porque el punto más próximo de ese caza TIE queda dentro del segmento de alcance "2".

Un objeto está **MÁS ALLÁ** de un alcance si ninguna parte de ese objeto queda entre el objeto desde el que se está midiendo y el alcance especificado.



*El caza TIE está **más allá** de alcance 1 y **a** alcance 2 del Ala-X. El asteroide está **más allá** de alcance 1, **más allá** de alcance 2 y **a** alcance 3 del Ala-X.*

PREPARACIÓN

Antes de jugar una partida, cada jugador escoge las naves y cartas de Mejora que desea usar; este proceso se denomina **FORMACIÓN DE ESCUADRONES** y se explica más adelante.

Después de que los jugadores hayan formado sus escuadrones, proceden a llevar a cabo los siguientes pasos en el orden presentado:

1. **Preparar las fuerzas:** Cada jugador coloca sus naves y cartas de Mejora encima de la mesa delante de él. Por cada nave que posea un valor de Escudos, límite de cargas o aptitud con la Fuerza, coloca los correspondientes escudos o cargas encima de la nave y/o cartas de Mejora. Todos los jugadores asignan fichas de Identificación a cada una de sus naves.

2. **Determinar el orden de los jugadores:** Si se están usando puntos de escuadrón (explicados más adelante), el jugador que tenga el menor valor total de puntos de escuadrón elige quién será el primer jugador.

   De lo contrario, el primer jugador se determina al azar.

3. **Definir la zona de juego:** Delimita una zona de juego de 90x90 centímetros encima de una superficie lisa o utiliza un tapete de juego como el ***Tapete Campo de estrellas*** de Fantasy Flight Games. Si lo desean, los jugadores pueden acordar un tamaño distinto para su zona de juego. Luego, los jugadores eligen bordes opuestos de la zona de juego para que sean sus bordes de jugador.

4. **Colocar los obstáculos:** Siguiendo el orden de los jugadores, los jugadores se van turnando en elegir un obstáculo y colocarlo en la zona de juego hasta que los 6 obstáculos disponibles hayan sido colocados. Los obstáculos deben colocarse más allá de alcance 1 de los demás obstáculos y más allá de alcance 2 de todo borde de la zona de juego. La zona gris que aparece en el diagrama indica dónde se pueden colocar los obstáculos.

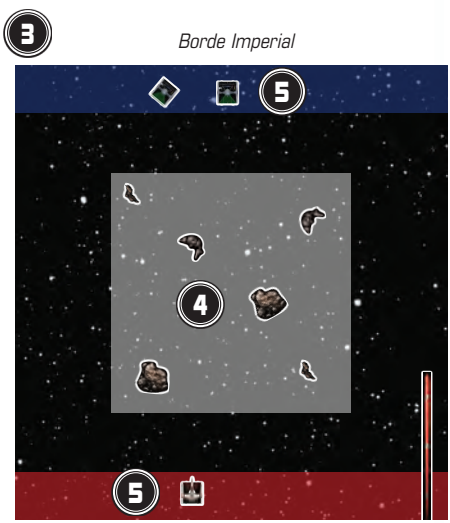
5. **Desplegar las fuerzas:** Los jugadores colocan sus naves en la zona de juego por orden ascendente de Iniciativa (de menor a mayor), recurriendo al orden de los jugadores para romper empates. Los jugadores deben colocar sus naves dentro de alcance 1 del borde del jugador que les corresponde.

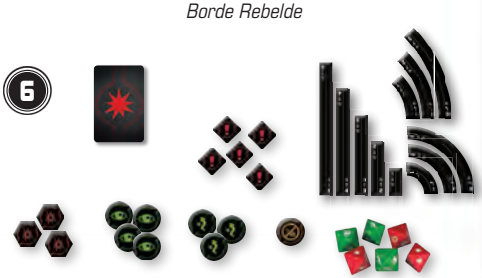
6. **Preparar los demás componentes:** Las cartas de Daño se barajan y se colocan formando un mazo boca abajo fuera de la zona de juego. Si los jugadores poseen más de un mazo de Daño, cada jugador utilizará el suyo propio.

   Por último, se crea el suministro de reglas de alcance, plantillas, dados y fichas, dejando todos estos componentes en algún sitio cerca de la zona de juego.

Valor de Escudos *Aptitud con la Fuerza* *Límites de cargas*

Asignar indicador de Primer jugador





CÓMO SE JUEGA

Las partidas de ***X-Wing*** transcurren a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada ronda consta de cinco fases:

1. **Fase de Planificación:** Los jugadores eligen maniobras para sus naves empleando para ello los selectores de maniobras.
2. **Fase de Sistemas:** Algunas naves pueden resolver capacidades específicas.
3. **Fase de Activación:** Cada nave se mueve y realiza acciones.
4. **Fase de Enfrentamiento:** Cada nave puede efectuar un ataque.
5. **Fase Final:** Las fichas redondas se retiran de las naves y se recuperan algunas cargas.

Después de cada fase Final, los jugadores comienzan una nueva ronda, empezando con la fase de Planificación. Los jugadores siguen resolviendo rondas de juego hasta que a un jugador no le quede ninguna nave.

FASE 1: FASE DE PLANIFICACIÓN

Durante esta fase, cada jugador utiliza un selector de maniobras para establecer **en secreto** una maniobra para cada una de sus naves. Cada tipo de nave tiene asociado un selector distinto que representa las prestaciones específicas de ese vehículo.

Toda maniobra indica cómo se moverá la nave. Las maniobras poseen tres componentes: velocidad (el número), dirección (la flecha) y dificultad (el color). La velocidad y la dirección determinan la distancia y el ángulo de la maniobra; la dificultad se explica más adelante. Cada maniobra se corresponde con una plantilla que muestra la misma velocidad y dirección.

Esta plantilla se corresponde con las maniobras [1 ↑] y [1 ↶].

Para **ESTABLECER** una maniobra para una nave, el jugador coge un selector que corresponda a esa nave y gira su rueda hasta que la flecha señale la maniobra que desea establecer. Luego, el jugador asigna ese selector a su correspondiente nave colocándolo boca abajo en la zona de juego junto a esa nave.

Este selector tiene establecida la maniobra [3 ↱].

Después de que a todas las naves les hayan sido asignados selectores, se procede con la fase de Sistemas.

FASE 2: FASE DE SISTEMAS

Algunas naves poseen capacidades especiales cuyo texto indica que se usan durante la fase de Sistemas. Todas estas capacidades se resuelven por orden de Iniciativa, empezando por el valor de Iniciativa **más bajo**.

Las naves incluidas en la Caja Básica de ***X-Wing*** no poseen ninguna de estas capacidades, pero las naves de algunas expansiones sí que las tienen, como las de las expansiones ***TIE/ph Fantasma*** y ***Espíritu***.

FASE 3: FASE DE ACTIVACIÓN

Durante esta fase, todas las naves se van activando de una en una. Las naves se activan por orden de Iniciativa, empezando por el valor de Iniciativa **más bajo**.

Cuando una nave se activa, resuelve los siguientes pasos:

1. **Revelar el selector:** Se le da la vuelta al selector asignado a esa nave para ponerlo boca arriba y se deja junto a su carta de Nave.
2. **Ejecutar maniobra:** La nave ejecuta la maniobra establecida en el selector revelado.
3. **Realizar una acción:** La nave puede realizar una acción.

Después de que todas las naves se hayan activado, se procede con la fase de Enfrentamiento.

EJECUCIÓN DE UNA MANIOBRA

Cuando una nave ejecuta una maniobra, el jugador utiliza una plantilla para cambiar la posición de la nave. Luego, la nave puede verse afectada por la dificultad de la maniobra.

Para mover una nave, el jugador sigue estos pasos:

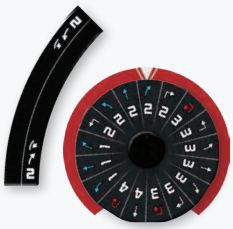
1. Coge del suministro la plantilla que coincide con la maniobra.
2. Encaja la plantilla entre los salientes frontales de la nave de tal modo que la plantilla quede pegada a la peana.
3. Levanta la nave y la coloca en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes traseros de la nave en ese extremo de la plantilla.
4. Devuelve la plantilla al suministro.

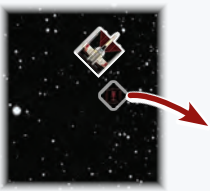
Después de mover la nave, el jugador comprueba la dificultad (el color) de la maniobra. Si la maniobra es roja, la nave recibe una ficha de Tensión. Si la maniobra es azul, la nave retira una ficha de Tensión.

Ficha de Tensión

Ejemplo de ejecución de una maniobra

1. El jugador ha revelado una maniobra azul de inclinación hacia la derecha a velocidad 2 [2 ↱]. Por lo tanto, coge la plantilla [2 ↱] del suministro.
2. El jugador coloca la plantilla [2 ↱] en la zona de juego delante de la nave, encajando la plantilla entre los salientes frontales.
3. El jugador levanta y coloca la nave en el extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes traseros de la nave en ese extremo de la plantilla.
4. La maniobra es azul, por lo que el jugador retira 1 ficha de Tensión y la devuelve al suministro.





Una nave se considera **BAJO TENSIÓN** mientras tenga una o más fichas de Tensión asignadas. Una nave bajo tensión no puede establecer ni ejecutar maniobras rojas, y tampoco puede realizar acciones.

Después de que una nave reciba una ficha (como una ficha de Tensión), ésta se coloca junto a la nave. Cuando la nave se mueva, las fichas que tenga asignadas se moverán con ella.

Cómo realizar acciones

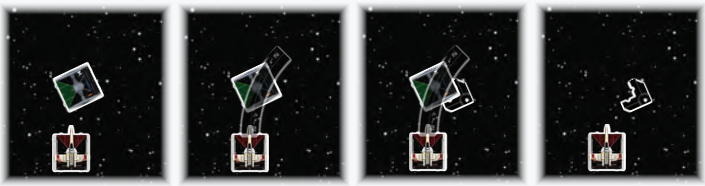
Elegir y realizar acciones son algunas de las decisiones más determinantes que el jugador lleva a cabo durante la partida. Las acciones proporcionan distintos beneficios, los más habituales son la capacidad de reposicionarse o mejorar el potencial ofensivo o defensivo durante la fase de Enfrentamiento.

Dado que la mayoría de las acciones influencian la fase de Enfrentamiento, las acciones se explican más adelante en la sección "Reglas adicionales" de las páginas 10-11.

Ejemplo del uso de un indicador de posición

Puede resultar difícil mover con exactitud una nave cuando ésta deba pasar por encima de otra nave. Cuando los jugadores deseen disponer de un mayor nivel de precisión, pueden utilizar un indicador de posición para señalar las posiciones que ocupan las naves.

En el ejemplo que se muestra a la derecha, hay un caza TIE situado en la trayectoria de la maniobra del Ala-X. Para medir con exactitud la posición final del Ala-X, se utiliza un indicador de posición para señalar la posición del caza TIE.



El caza TIE está en medio del movimiento del Ala-X.

Señala la posición del caza TIE. Luego, retira la nave.

A continuación, completa la maniobra.

Ahora, vuelve a colocar el caza TIE y retira el indicador de posición.

PARTE 4: FASE DE ENFRENTAMIENTO

Durante esta fase, las naves van interviniendo de una en una. Las naves intervienen por orden de Iniciativa, empezando por el valor de Iniciativa **más alto**. Cuando una nave interviene, puede efectuar un ataque, por lo que las naves con mayor valor de Iniciativa podrán atacar primero. Después de que todas las naves hayan tenido ocasión de intervenir en la fase de Enfrentamiento, los jugadores proceden con la fase Final.

Para comprender cómo se efectúa un ataque, los jugadores deben entender primero qué son los arcos y las restricciones de objetivo.

Arcos

Cada nave posee cuatro **ARCOS** impresos en su indicador de Nave: frontal (◒), trasero (◓), izquierdo y derecho. Las naves atacan desde su **ARCO DE FUEGO** impreso, que es el arco que está sombreado en el indicador de Nave. El color con el que está sombreado ese arco coincide con el de la facción a la que pertenece la nave.

Restricciones de objetivo

Para poder elegir a una nave como objetivo de un ataque, deben cumplirse dos condiciones:

- La peana de la nave objetivo debe estar en el arco de fuego del atacante.
- El objetivo debe estar situado a alcance 1-3 del atacante.

El atacante mide hasta el punto más próximo del objetivo que esté dentro del arco de fuego del atacante; esta medición se denomina **ALCANCE DE ATAQUE**.

Ejemplo de elección de objetivo

El caza TIE está intentando atacar al Ala-X. Parte de la peana del Ala-X está en el ◒ del caza TIE, por lo que el primer requisito se cumple. El punto más próximo de la peana del Ala-X que está en el ◒ está a alcance 2, por lo que el segundo requisito también se cumple. Por lo tanto, el caza TIE puede atacar al Ala-X.

Debe tenerse en cuenta que a pesar de que el alcance de ataque sea alcance 2, las dos naves se encuentran a alcance 1 para todos los demás efectos (que ocurran fuera del arco de fuego).

Cómo efectuar un ataque

Para efectuar un ataque, la nave sigue estos pasos.

1. **Declarar el objetivo:** Mide el alcance hasta cualquier número de naves enemigas y determina cuáles de ellas están en el arco de fuego del atacante. Elige a una de esas naves para que se convierta en el defensor.

2. **Dados de ataque:** El jugador atacante tira tantos dados de ataque (rojos) como el valor de Ataque que figura en la carta de Nave de la nave atacante. Luego, el jugador que está **defendiéndose** puede usar sus capacidades que modifiquen los dados de ataque, seguido por el jugador **atacante**.

Valor de Ataque

3. **Dados de defensa:** El jugador que está defendiéndose tira tantos dados de defensa (verdes) como el valor de Agilidad que figura en la carta de Nave de la nave que se defiende. Luego, el jugador **atacante** puede usar sus capacidades que modifiquen los dados de defensa, seguido por el jugador que está **defendiéndose**.

Valor de Agilidad

4. **Neutralizar resultados:** Cada resultado ⚑ (evasión) anula un resultado ✷ (impacto) o ✵ (impacto crítico), retirando ambos dados de la reserva de dados. Todos los resultados ✷ deben ser anulados **antes** de empezar a anular resultados ✵.

   El ataque **IMPACTA** si queda al menos un resultado ✷ o ✵ sin anular; de lo contrario, el ataque **FALLA**.

5. **Infligir el daño:** El defensor sufre tanto daño como la cantidad de resultados ✷ y ✵ sin anular.

6. **Consecuencias del ataque:** Se resuelven las capacidades que tengan lugar después de efectuar un ataque.

Aplicación del daño

El daño provoca que las naves pierdan escudos o les sean infligidas cartas de Daño. Existen dos tipos de daño: el daño ✷ (normal) y el daño ✵ (crítico).

Por cada punto de daño que sufra una nave, pierde un escudo, lo que se representa dándole la vuelta al indicador de Escudo para que muestre su cara inactiva. Si a la nave ya no le queda ningún escudo activo, en vez de eso recibe una carta de Daño. Si se trata de daño ✷, la carta se inflige **boca abajo**; si se trata de daño ✵, la carta se inflige **boca arriba** y se resuelve su texto. Todo el daño ✷ debe sufrirse **antes** de empezar a sufrir daño ✵.

Escudo activo

Escudo inactivo

Una nave es destruida cuando la cantidad total de cartas de Daño (tanto boca arriba como boca abajo) que tiene asignadas iguala o supera su valor de Casco. La destrucción de naves se explica en la página 11.

Valor de Casco

Ejemplo de un ataque

1. Luke Skywalker tiene Iniciativa 5 y el Piloto de la Academia tiene Iniciativa 1, por lo que Luke interviene primero en la fase de Enfrentamiento y puede efectuar un ataque.

2. El Piloto de la Academia está en el ◒ de Luke. El jugador Rebelde mide el alcance desde Luke hasta el Piloto de la Academia. El alcance de ataque es 2.

3. Luke tira tantos dados de ataque como su valor de Ataque, y obtiene 1 resultado de cara vacía y 2 resultados ✷.

4. El Piloto de la Academia tira tantos dados de defensa como su valor de Agilidad, y obtiene 1 resultado 👁, 1 resultado ⬏ y 1 resultado de cara vacía.

5. Los resultados 👁 y de cara vacía no tienen ningún efecto. El resultado ⬏ anula 1 resultado ✷. Dado que todavía queda 1 resultado ✷ sin anular, el ataque impacta.

6. Puesto que 1 resultado ✷ quedó sin anular, el Piloto de la Academia sufre 1 de daño ✷. Como carece de escudos activos, se le inflige una carta de Daño boca abajo que se deja junto a su carta de Nave.

Indicadores de Daño crítico

Algunas de las cartas de Daño boca arriba poseen efectos de juego persistentes. Si a una nave se le inflige una carta de Daño boca arriba con un efecto persistente, coloca junto a esa nave un indicador de Daño crítico para recordar a los jugadores dicho efecto persistente.

Indicadores de Daño crítico

FASE 5: FASE FINAL

Durante la fase Final, los jugadores retiran todas las fichas redondas (verdes y naranjas) de sus naves en la zona de juego, y es posible que algunas de las cargas en las cartas se giren a su cara activa. Todos estos componentes se explican más adelante en la sección "Reglas adicionales".

Si a ambos jugadores les queda por lo menos una nave, la partida prosigue con la siguiente ronda de juego y empieza una nueva fase de Planificación.

Cómo ganar la partida

Una vez terminada la fase Final, los jugadores comprueban si alguien ha ganado la partida. ¡Cuando sólo haya un jugador al que le quede alguna nave en la zona de juego, ese jugador habrá vencido!

REGLAS ADICIONALES

Cuando los jugadores se hayan familiarizado con las reglas básicas, ya estarán preparados para aprender los demás conceptos del juego.

ACCIONES

Las acciones representan cosas que un piloto puede hacer, como modificar ligeramente su posición o volar a la defensiva.

Una nave puede realizar una acción durante el paso de "Realizar una acción" de su activación (durante la fase de Activación). Las acciones disponibles para una nave se indican en la barra de acciones situada en el lado derecho de su carta de Nave.

Barra de acciones en carta de Nave

Además de la acción disponible durante el paso de "Realizar una acción", ciertas capacidades de cartas pueden indicar a la nave que realice acciones adicionales. No hay ningún límite a la cantidad de acciones que puede acabar realizando una nave; sin embargo, una nave no puede realizar la misma acción más de **una vez por ronda**.

Algunos iconos de acción son de color rojo. Después de que una nave realice una de estas acciones, recibe una ficha de Tensión. Una nave que esté bajo tensión por cualquier razón **no puede realizar acciones ni ejecutar maniobras rojas**.

Acción roja en barra de acciones

Acciones enlazadas

Algunas naves poseen acciones que están enlazadas a otras acciones en sus cartas de Nave. Una nave puede realizar una acción enlazada después de que haya realizado la acción que figura a la izquierda de la acción enlazada.

Acción de tonel volado enlazada a una acción de concentración

Tipos de acciones

Las acciones que figuran en las cartas de Nave o Mejora de este producto se explican a continuación.

Concentración (👁)

La acción de concentración representa al piloto aclarando su mente de toda distracción, lo que le permite actuar en armonía con la galaxia y mejorar su destreza en combate.

Ficha de Concentración

Cuando una nave realiza una acción 👁, recibe una ficha de Concentración, que se deja junto a esa nave. Mientras está atacando, una nave puede gastar una ficha de Concentración durante el paso de "Dados de ataque" para cambiar todos sus resultados 👁 por resultados ✷. Mientras se está defendiendo, una nave puede gastar una ficha de Concentración durante el paso de "Dados de defensa" para cambiar todos sus resultados 👁 por resultados .

Todas las fichas de Concentración sin gastar se retiran durante la fase Final.

Evasión ()

La acción de evasión representa al piloto volando de manera errática o impredecible para hacer que a las naves enemigas les resulte más difícil acertarle.

Ficha de Evasión

Cuando una nave realiza una acción , recibe una ficha de Evasión, que se deja junto a esa nave. Mientras se está defendiendo, una nave puede gastar una ficha de Evasión durante el paso de "Dados de defensa" para cambiar uno de sus resultados 👁 o de cara vacía por un resultado .

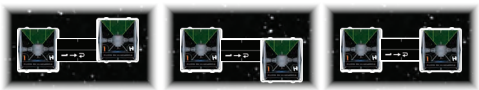
Tal como sucede con las fichas de Concentración, todas las fichas de Evasión sin gastar se retiran durante la fase Final.

Tonel volado ()

La acción de tonel volado permite a un piloto desplazar su nave lateralmente y ajustar su posición. Cuando una nave realiza una acción , sigue estos pasos:

1. Coge la plantilla [1 ↑].
2. Coloca uno de los bordes cortos de la plantilla pegado al lado izquierdo o derecho de la peana de la nave. La plantilla debe colocarse de manera que la línea central de la plantilla quede alineada con la línea de referencia que hay en el lateral de la peana.
3. Levanta la nave de la superficie de juego y colócala de manera que la línea de referencia en el lado opuesto de su peana quede alineada con la parte frontal, central o trasera del otro borde extremo de la plantilla.

Una nave no puede realizar un tonel volado si eso va a provocar que se solape con otra nave o que vaya a pasar a través o solaparse con un obstáculo.



Un caza TIE realiza un tonel volado hacia la derecha y ligeramente hacia adelante, ligeramente hacia atrás, o sin desplazamiento longitudinal.

Impulso ()

La acción de impulso representa que el piloto está activando propulsores adicionales para cubrir mayores distancias. Cuando una nave realiza una acción , sigue estos pasos:

1. Elige la plantilla [1 ↑], [1 ↖] o [1 ↗].
2. Encaja la plantilla entre los salientes frontales de la nave.
3. Coloca la nave en el extremo opuesto de la plantilla y encaja los salientes traseros de la nave en ese extremo de la plantilla.

Una nave no puede realizar un impulso si eso va a provocar que se solape con otra nave o que vaya a pasar a través o solaparse con un obstáculo.

Una Ala-X efectúa un impulso hacia la izquierda, hacia adelante o hacia la derecha.

Fijar blanco (✠)

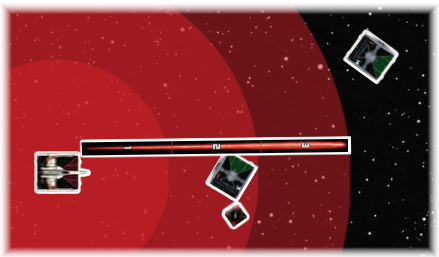
La acción de fijar blanco representa la capacidad que posee la computadora de una nave para fijar un objeto como blanco, lo que le permite seguir sus movimientos con mayor precisión y mejorar sus probabilidades de acertarle con un ataque. Cuando una nave realiza una acción ✠, sigue estos pasos.

1. Mide el alcance desde la nave que está fijando un blanco hasta cualquier número de naves.

2. Elige una nave que esté situada a alcance 0-3 de la nave que está fijando un blanco.

3. Asigna una ficha de Blanco fijado a la nave elegida. El número de la ficha debe coincidir con el de la ficha de Identificación correspondiente a la nave que está fijando un blanco.

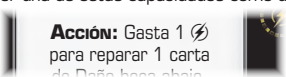
Una nave se considera **fijada como blanco** mientras tenga al menos una ficha de Blanco fijado asignada a ella. Cuando una nave efectúa un ataque contra una nave a la que tiene fijada como blanco, durante el paso de "Dados de ataque", la nave atacante puede gastar su Blanco fijado para volver a tirar uno o más de sus dados de ataque. Una nave sólo puede mantener un Blanco fijado en todo momento; si vuelve a fijar blanco, debe retirar el Blanco fijado anterior.



Cuando el Ala-X realiza una acción ✠, mide el alcance hasta todas las naves, y luego elige una nave a la que fijar como blanco. El jugador elige al único caza TIE que está a su alcance y le asigna la ficha de Blanco fijado "1" porque el Ala-X tiene asignada la ficha de Identificación "1".

Acciones de cartas

Algunas cartas, como las cartas de Daño y Mejora, poseen capacidades que incluyen el encabezado "**Acción:**". Una nave puede resolver una de estas capacidades como una acción.



Encabezado "Acción:"

Arco de disparo centrado (◔)

Todos los indicadores de Nave poseen un **arco de disparo centrado** impreso dentro de su ◔. Este arco tan estrecho no posee ningún efecto de juego inherente, pero algunas capacidades de cartas lo mencionan.

El Ala-X está situado en el ◔ del caza TIE a alcance 1 y en el ◔ del caza TIE a alcance 2.

Modificadores por alcance

La precisión de un piloto puede verse considerablemente afectada por el alcance; es mucho más fácil disparar contra un enemigo cercano que contra otro que esté muy lejos.

Cuando una nave efectúa un ataque a alcance 1, tira un dado de ataque adicional. Por otro lado, cuando una nave se está defendiendo a alcance 3, tira un dado de defensa adicional.

Contra el caza TIE que tiene a alcance 1, el Ala-X tira 1 dado de ataque adicional. Contra el caza TIE que tiene a alcance 3, el Ala-X tira 1 dado de defensa adicional.

Destrucción de naves

Una nave resulta destruida cuando tiene asignadas tantas o más cartas de Daño como su valor de Casco. Toda nave destruida se coloca encima de su correspondiente carta de Nave.

Valor de Casco

El momento en que una nave destruida se retira de la zona de juego depende de en qué fase de la partida es destruida la nave.

- Si la nave es destruida fuera de la fase de Enfrentamiento, se retira de inmediato.

- Si la nave es destruida durante la fase de Enfrentamiento, se retira después de que hayan intervenido todas las naves que tienen la misma Iniciativa que la nave que está interviniendo actualmente. Esto se denomina **regla de ataques simultáneos**, y sirve para representar que las naves que poseen la misma Iniciativa están básicamente atacando al mismo tiempo.

Huir del campo de batalla

Después de que una nave ejecute una maniobra, si cualquier parte de la peana de la nave queda fuera de la zona de juego, la nave **huye**. Al igual que cuando es destruida, una nave que huye del campo de batalla se retira de la partida.

Reparación de cartas de daño

Si un efecto de juego indica a un jugador que repare una carta de Daño, puede reparar una carta de Daño que esté boca arriba o una que esté boca abajo. Para reparar una carta de Daño boca arriba, se le da la vuelta a esa carta. Para reparar una carta de Daño boca abajo, se coge esa carta y se deja en la pila de descarte de cartas de Daño.

CARTAS DE MEJORA

Las cartas de Mejora representan las muchas formas en que los pilotos pueden personalizar sus naves, como incorporándole un droide astromecánico o equipándola con más armamento. Estas cartas pueden proporcionar capacidades especiales o maneras alternativas de atacar. Existen muchos tipos de mejoras, que se pueden diferenciar por el icono que hay en el lado izquierdo de la carta.

Las cartas de Mejora se equipan antes del comienzo de la partida. El apartado de "Formación de escuadrones" en la página 15 explica el proceso para el equipamiento de mejoras. Cuando una nave se equipa con una carta de Mejora, esa carta se coloca parcialmente debajo de la carta de Nave o de otra Mejora con la que esté equipada, de manera que la única parte visible de la carta de Mejora sea el texto y la ilustración.

Torpedos de protones equipados en un Ala-X

Armamento especial

A diferencia del **armamento principal** (el número rojo y el símbolo de arco de fuego que hay en una carta de Nave), las cartas de Mejora con el encabezado "**Ataque:**" (como los Torpedos de protones) se consideran sistemas de armamento especial. Una nave puede efectuar un ataque con un sistema de armamento especial en vez de utilizar su armamento principal.

Los sistemas de armamento especial poseen las siguientes características:

- **Requisito de arco:** Indica el arco desde el que se efectúan los ataques con este sistema de armamento. Para poder utilizarlo, el objetivo del ataque debe estar situado en este arco.
- **Valor de ataque:** Indica la cantidad de dados de ataque que tira el atacante.
- **Requisitos de alcance:** Para poder usar este sistema de armamento, el alcance de ataque debe coincidir con uno de los alcances indicados aquí.
- **Indicador de modificadores por alcance:** Si hay algún símbolo de misil, los modificadores por alcance **no** se aplican mientras se está efectuando un ataque con este sistema de armamento.

Los modificadores por alcance no se aplican

Si en el encabezado aparece algún símbolo entre paréntesis, ese símbolo indica un **requisito de ataque** adicional. Esto significa que la nave atacante debe haber realizado esa acción. Por ejemplo, un símbolo 👁 significa que el atacante debe tener una ficha de Concentración, mientras que un símbolo ✠ significa que el atacante debe tener al defensor fijado como blanco.

Ejemplo de encabezado de "Ataque:" con un requisito ✠

CARGAS Y LA FUERZA

Muchas cartas de Mejora representan algún tipo de recurso limitado, como un arma provista de una cantidad finita de munición. Estas cartas albergan cargas normales (⚡) que limitan la frecuencia con que puede utilizarse esa capacidad.

Cada carta que tenga un **límite de cargas** (el número dorado) empieza la partida con una cantidad de ⚡ igual al límite de cargas. Cada ⚡ empieza mostrando visible su cara activa.

Límite de cargas

El texto de la capacidad de la carta explicará al jugador cómo y cuándo se gastan las ⚡ de esa carta. Cuando se gasta una ⚡, se le da la vuelta para dejar visible su cara inactiva.

Cargas normales (activa e inactiva)

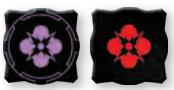
Durante la fase Final, cada carta con un límite de cargas recupera una ⚡ si tiene una pequeña flecha amarilla al lado de su límite de cargas. Cuando se recupera una ⚡, se le da la vuelta para dejar visible su cara activa.

Flecha de Recuperación

Cargas de la Fuerza (✿)

Algunos pilotos son capaces de ejercer su influencia sobre la Fuerza. Los pilotos que pueden usar la Fuerza poseen una **aptitud con la Fuerza** (el número morado) y cargas de la Fuerza (✿).

Aptitud con la Fuerza de una carta de Nave



Cargas de la Fuerza (activa e inactiva)

La aptitud con la Fuerza y las ✿ funcionan de una manera idéntica a la de los límites de cargas y las ⚡, pero las ✿ poseen una función adicional. Mientras está efectuando un ataque, una nave puede gastar cualquier cantidad de ✿ durante el paso de "Dados de ataque" para cambiar esa misma cantidad de sus resultados 👁 por resultados ✷. Mientras se está defendiendo, una nave puede gastar cualquier cantidad de ✿ durante el paso de "Dados de defensa" para cambiar esa misma cantidad de sus resultados 👁 por resultados ✦.

INCREMENTAR Y REDUCIR LAS DIFICULTADES DE MANIOBRAS

Existen tres niveles de dificultad para las maniobras: rojo, blanco y azul. Si un efecto de juego incrementa la dificultad de una maniobra, el color azul pasa a ser blanco, y el color blanco pasa a ser rojo. A su vez, cuando hay que reducir la dificultad de una maniobra, el color rojo pasa a ser blanco y el color blanco pasa a ser azul.

TAMAÑOS DE LAS NAVES

Todas las naves incluidas en la Caja Básica son de naves de tamaño pequeño cuyas peanas miden unos 4 centímetros de largo. Las reglas de ***X-Wing*** están diseñadas para naves pequeñas, por lo que no hay ninguna excepción especial que se aplique a las naves de este tamaño. Las naves de algunas expansiones son de tamaño mediano o grande; estas naves se comportan de manera similar a las naves pequeñas, pero con algunas excepciones; consulta la *Guía de referencia* para saber más detalles.

MANIOBRAS PARCIALES

Las naves suelen ejecutar **COMPLETAMENTE** sus maniobras, lo que significa que no hay nada que impida a la nave ocupar la posición que le corresponde al final de la plantilla. Incluso cuando una nave **PASA A TRAVÉS** de otra nave, lo que significa que la plantilla ha tenido que colocarse encima de esa otra nave, la nave que está moviéndose sigue ejecutando completamente su maniobra.

Sin embargo, en algunas ocasiones una nave no se puede colocar al final de la plantilla porque eso haría que se **SOLAPARA** con otra nave. Esto provoca que la nave que está moviéndose sólo ejecute **PARCIALMENTE** su maniobra, lo que significa que se moverá una distancia más corta.

Para ejecutar parcialmente una maniobra, sigue estos pasos:

1. Desplaza la nave hacia atrás a lo largo de la plantilla hasta que su peana ya no esté solapándose con la peana de otra nave. Mientras haces esto, corrige la posición de la nave para que las líneas de referencia que hay en medio de ambos conjuntos de salientes se mantengan alineadas con la línea central que recorre el eje de la plantilla.

2. Cuando la nave ya no esté solapándose con ninguna otra nave, colócala de manera que esté en contacto con la última nave por encima de la que ha pasado. Esto puede resultar en que la nave no llegue a abandonar su posición inicial.

3. La nave **omite** su paso de "Realizar una acción".

Tal como se ha mencionado en el apartado de "Realizar una acción", las naves efectúan sus ataques a alcance 1-3, lo que significa que una nave no puede atacar a una nave con la que esté en contacto porque esa nave está situada a alcance 0.

Estas líneas de referencia se usan para mantener alineada la nave cuando ejecuta parcialmente una maniobra.

MANIOBRAS AVANZADAS

Algunas maniobras son maniobras avanzadas que tienen efectos adicionales. Las maniobras avanzadas que aparecen en la Caja Básica se explican a continuación.

Giro koiograno (↶)

La maniobra de giro koiograno desplaza la nave en línea recta hacia adelante, girándola 180º al final de la plantilla. Esta maniobra se ejecuta como una maniobra ↑ de la misma velocidad, con la diferencia de que el jugador encaja los salientes frontales de la nave en el extremo de la plantilla en vez de los salientes de la parte trasera.

Un Ala-X ejecuta un giro koiograno.

Si una nave no puede ejecutar completamente esta maniobra, **no se gira** 180º.

Ejemplo de solapamiento con varias naves

1. El Ala-X intenta ejecutar una maniobra (2 ↱), pero puede que tenga problemas para hacerlo porque parece haber algunos cazas TIE en medio de su trayectoria.

2. Aunque el Ala-X pasa a través del primer caza TIE sin problema alguno, termina solapado con el otro y debe ejecutar parcialmente la maniobra desplazándose hacia atrás a lo largo de la plantilla.

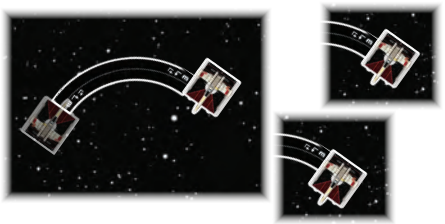
3. Tras asegurarse de que las líneas de referencia en las partes frontal y trasera del indicador de Nave están alineadas con la línea central de la plantilla, el Ala-X está ahora solapándose con el primer caza TIE, por lo que debe seguir desplazándose hacia atrás.

4. El Ala-X sigue retrocediendo hasta que ya no está solapado con ninguna nave. Su posición final lo deja en contacto con la última nave por encima de la que ha pasado.

Giro Tallon (↰ y ↱)

Las maniobras de giro Tallon hacia la izquierda (↰) y giro Tallon hacia la derecha (↱) desplazan la nave en una curva pronunciada hacia un lado, girándola 90º al final de la plantilla.

Estas maniobras se ejecutan como una maniobra ↰ o ↱ de la misma dirección, pero antes de que el jugador coloque la nave en el extremo opuesto de la plantilla, la nave se gira 90º adicionales en la misma dirección que la maniobra. El jugador coloca la nave de manera que la línea de referencia en el lateral de la peana quede alineada con el borde izquierdo, el borde derecho o la línea central de la plantilla.



Un Ala-X que ejecuta un giro Tallon tiene tres posibles posiciones finales.

Si la nave no puede ejecutar completamente esta maniobra, **no se gira** 90º.

ORDEN DE RESOLUCIÓN DE CAPACIDADES

Si dos o más capacidades se resuelven al mismo tiempo (por ejemplo, "Al comienzo de la fase de Enfrentamiento"), esas capacidades se resolverán siguiendo el orden de los jugadores. El primer jugador resolverá todas sus capacidades que tengan lugar en ese preciso momento antes de que el otro jugador empiece a resolver sus capacidades que tienen lugar en ese mismo momento.

REGLAS DE FICHAS ADICIONALES

Además de las fichas de Concentración, Evasión, Blanco fijado y Tensión, hay muchos tipos distintos de fichas que se utilizan para señalar efectos de juego. A continuación se ofrece una lista de conceptos relacionados con la obtención y gasto de fichas:

- Cuando a una nave se le indique que **RECIBA** una ficha, se coge una ficha del suministro y se deja en la zona de juego junto a esa nave.
- Cuando a una nave se le indique que **GASTE** una ficha o se pida **RETIRAR** una ficha de una nave, debe cogerse una ficha de ese tipo que esté asignada a esa nave y devolverla al suministro.
- Cuando a una nave se le indique que **TRANSFIERA** una ficha a otra nave, esa ficha se retira de la nave original y la otra nave la recibe.

Además, el color y la forma de las fichas sirven como recordatorio para los jugadores de sus efectos y el momento en que se retiran. La Caja Básica contiene fichas de color verde, naranja y rojo, pero algunas expansiones contienen fichas de color azul.

- **Fichas verdes:** Estas fichas son redondas, tienen efectos positivos y se retiran durante la fase Final.
- **Fichas naranjas:** Estas fichas son redondas, tienen efectos negativos y se retiran durante la fase Final.
- **Fichas azules:** Estas fichas son cuadradas, tienen efectos positivos y se retiran según lo especificado por el efecto de la ficha.
- **Fichas rojas:** Estas ficha son cuadradas, tienen efectos negativos y se retiran según lo especificado por el efecto de la ficha.

Otras fichas

A continuación se explican otras dos fichas incluidas en la Caja Básica que se reciben mediante distintos efectos de cartas.

Fichas de Desarme

Ficha de Desarme

Una nave se considera **DESARMADA** mientras tenga al menos una ficha de Desarme, que es una ficha redonda de color naranja. Una nave desarmada no puede efectuar ataques. Al ser fichas redondas, todas las fichas de Desarme se retiran durante la fase Final.

Fichas de Iones

Ficha de Iones

Una nave se considera **IONIZADA** mientras tenga cierta cantidad de fichas de Iones que depende de su tamaño: al menos una para una nave pequeña, al menos dos para una nave mediana, y al menos tres para una nave grande. Las fichas de Iones son fichas rojas.

Durante la fase de Planificación, a una nave ionizada no se le asigna un selector.

Durante la fase de Activación, toda nave ionizada a la que no se le haya asignado un selector durante la fase de Planificación se activa de la siguiente manera:

1. La nave omite su paso de "Revelar el selector".
2. Durante el paso de "Ejecutar maniobra", la nave ionizada ejecuta la **MANIOBRA POR IONIZACIÓN**. La maniobra por ionización es una maniobra [1 ↑] azul. La dirección, dificultad y velocidad de esta maniobra no pueden modificarse a menos que sea mediante una capacidad que afecta explícitamente a las maniobras por ionización.
3. Durante el paso de "Realizar una acción", la nave sólo es capaz de realizar la acción 👁.
4. Después de que la nave finalice esta activación, retira todas sus fichas de Iones.

Muchos sistemas de armamento especial infligen fichas de Iones en vez de infligir daño. Si un ataque inflige fichas de Iones, el defensor recibe la cantidad indicada de fichas de Iones.

OBSTÁCULOS

Los obstáculos presentan desafíos adicionales para los pilotos y aportan variedad a la zona de juego en cada partida. Los obstáculos se colocan en la zona de juego tal como se explica en el paso 4 de la preparación de la partida en la página 5. Los efectos de los obstáculos se explican a continuación.

PASANDO A TRAVÉS Y SOLAPÁNDOSE CON OBSTÁCULOS

Los obstáculos no provocan que las naves ejecuten parcialmente sus maniobras; si una nave se solapa con un obstáculo, no se desplaza hacia atrás a lo largo de la plantilla. Si una nave pasa a través o se solapa con un obstáculo, sufre distintos efectos según el tipo de obstáculo:

- **Asteroide:** Después de ejecutar la maniobra, la nave tira 1 dado de ataque. Si saca ✸, sufre 1 de daño ✸; si saca ✲, sufre 1 de daño ✲. Luego, independientemente del resultado de la tirada, la nave omite su paso de "Realizar una acción" en esta ronda.

  Durante la fase de Enfrentamiento, si una nave está situada a alcance 0 de un asteroide, la nave no puede efectuar ningún ataque.

- **Desechos espaciales:** Después de ejecutar la maniobra, la nave recibe 1 ficha de Tensión y tira 1 dado de ataque. Si saca ✲, la nave sufre 1 de daño ✲.

OBSTRUCCIONES

Un ataque se considera **OBSTRUIDO** si el atacante mide el alcance a través de uno o más obstáculos. Si un ataque está obstruido, el defensor tira un dado de defensa adicional durante el paso de "Dados de defensa".

Las naves también pueden obstruir ataques, pero a diferencia de los obstáculos, no tienen ningún efecto de juego inherente. Algunas capacidades de cartas pueden provocar que ocurra algún efecto de juego cuando un ataque está obstruido por una nave.

Montaje de fichas de Identificación de selector

Las fichas de Identificación de selector incluidas en todos los productos se utilizan en combinación con los Kits de Mejora de Selector de Maniobras que hay disponibles para cada facción (se venden por separado).

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Existen dos modalidades principales para jugar a ***X-Wing***.

CREACIÓN RÁPIDA

Esta modalidad de juego ofrece a los jugadores una manera para crear rápidamente un escuadrón utilizando selecciones predefinidas. Cada nave incluye cartas de creación rápida que ofrecen distintas opciones para esa nave. Cada opción consiste en una carta de Nave, cierta cantidad de cartas de Mejora, y un nivel de Amenaza (un número de barras que van del 1 al 5). Este nivel de Amenaza representa la potencia aproximada de esa combinación concreta de piloto y cartas de Mejora.

Esta opción para Luke tiene un nivel de Amenaza de "3" indicado por las 3 barras rellenas que hay debajo de su nombre.

Para jugar una partida utilizando las cartas de creación rápida, los jugadores deben acordar un determinado nivel de Amenaza. Para una partida normal en una zona de juego de 90x90 centímetros, se recomienda jugar con un nivel de Amenaza de 8. Para ello serán necesarias más naves de las que hay incluidas en la Caja Básica.

Luego, ambos jugadores forman sus respectivos escuadrones eligiendo una combinación de las opciones presentadas en las cartas de creación rápida cuyo nivel combinado de Amenaza sea equivalente al valor escogido para esa partida. Por ejemplo, un jugador que solamente posea la Caja Básica podrá formar un escuadrón para una partida con un nivel de Amenaza de 3, y elegir para ello las opciones de Iden Versio y el Piloto de la Academia que figuran en las cartas de creación rápida incluidas en este producto.

PUNTOS DE ESCUADRÓN

Si los jugadores desean tener un control completo de sus pilotos y mejoras, pueden formar sus escuadrones utilizando **PUNTOS DE ESCUADRÓN**. Cuando se juegue en una zona de juego de 90x90 centímetros, se recomienda jugar con un límite de 200 puntos de escuadrón.

Para poder formar un escuadrón de esta manera, los jugadores deberán descargar en sus teléfonos móviles la aplicación oficial para formación de escuadrones de ***X-Wing***, o acceder a ella en la página web de **FantasyFlightGames.es.** La aplicación para formación de escuadrones de ***X-Wing*** explica las reglas para el uso de los puntos de escuadrón y se encarga de aplicarlas para que los jugadores no puedan crear accidentalmente escuadrones antirreglamentarios. La página web también incluye una lista imprimible de todas las cartas y sus costes en puntos de escuadrón y opciones de mejora.

CARTAS LIMITADAS

Algunas cartas son **LIMITADAS**, y se las distingue por la presencia de uno o más puntos (•) a la izquierda de su nombre. Un escuadrón no puede tener más copias de una carta que compartan el mismo nombre que la cantidad de puntos (•) que hay delante de ese nombre. Esta regla se utiliza para todas las modalidades de juego.

Por ejemplo, "•Luke Skywalker" tiene un punto delante de su nombre, por lo que el jugador sólo puede tener una carta llamada "Luke Skywalker" en su lista, ya sea una carta de Nave o una carta de Mejora.

ESCALADA BÉLICA

En vez de una partida normal, los jugadores pueden disfrutar de una partida de Escalada bélica en la que controlan una serie de naves cada vez más peligrosas. Para jugar una partida de Escalada bélica, los jugadores forman sus respectivos escuadrones tal como se explica en el apartado de "Creación rápida" con un nivel de Amenaza de 4. Si sólo se está jugando con el contenido de la Caja Básica, consultar las reglas de "Escaladas bélicas con la Caja Básica" que se ofrecen más adelante.

Luego, los jugadores preparan la partida. Después de colocar los obstáculos, el primer jugador coloca en la zona de juego el indicador de Hiperespacio señalado como "1". Este indicador debe colocarse más allá de alcance 0 de todos los obstáculos y más allá de alcance 1 de los bordes de la zona de juego. Luego, el otro jugador coloca el indicador de Hiperespacio señalado como "2" siguiendo las mismas reglas que con el anterior, con el añadido de que este segundo indicador debe colocarse más allá de alcance 3 del indicador "1".

Indicador de Hiperespacio "1"

Escaladas bélicas con la Caja Básica

En vez de formar escuadrones, el jugador Rebelde empieza con la opción de creación rápida correspondiente al Escolta del Escuadrón Azul y el jugador Imperial empieza con 2 Pilotos de la Academia.

Si el Escolta del Escuadrón Azul es destruido, el jugador Rebelde puede elegir reemplazarlo por la opción de creación rápida correspondiente a Luke Skywalker o a Jek Porkins. Si esa nave es destruida, el jugador Imperial gana.

Si uno de los Pilotos de la Academia es destruido, el jugador Imperial lo reemplaza por la opción de creación rápida correspondiente a Iden Versio o a Valen Rudor. Si el otro Piloto de la Academia es destruido, lo reemplaza por el piloto restante.

Si el jugador Rebelde ha destruido tres cazas TIE, el jugador Rebelde gana la partida.

Durante la fase Final, si una nave fue destruida durante esa ronda, el jugador al que pertenecía elige a uno o dos pilotos de su repertorio de cartas de creación rápida cuyo valor total de Amenaza sea superior en 1 punto a la Amenaza de la nave destruida. Luego, ese jugador elige uno de los dos indicadores de Hiperespacio y tira un dado de ataque. La nave se colocará en la zona de juego de manera que sus salientes traseros estén pegados al lateral del indicador de Hiperespacio cuyo símbolo coincida con el resultado del dado. Si se saca ✸, en vez de eso el jugador elige cualquier lateral del indicador.

Dado que se ha sacado ✸, el Ala-X se coloca alineado con ese lateral.

Si al colocar una nave ésta fuera a quedar solapada con otra nave, en vez de eso la nave se coloca en el siguiente lateral disponible en sentido horario. Si no hay ningún lateral disponible, el proceso se repite usando el otro indicador de Hiperespacio.

¡Al final de cada ronda, si uno de los jugadores ha destruido una cantidad de naves enemigas cuyo valor total de Amenaza es más del doble del nivel de Amenaza de la partida, ese jugador gana la partida! Si ambos jugadores han cumplido ese objetivo, la partida prosigue hasta que el valor total de Amenaza de uno de los jugadores sea mayor que el de su contrincante.

MÁS ALLÁ DE LA CAJA BÁSICA

¡Os esperan muchas aventuras emocionantes en la extensa galaxia de ***X-Wing***! Como jugador Rebelde, podrás revivir algunas de tus escenas favoritas usando el *Halcón Milenario* o el *Espíritu*. Si te decantas por el bando Imperial, podrás hacer que tus adversarios caigan ante el poder del Imperio con Darth Vader en su TIE avanzado x1 o un enjambre compuesto por tus variantes favoritas de la serie TIE. Por otra parte, siempre puedes unirte a las fuerzas de la Escoria y los villanos empleando a tus cazarrecompensas favoritos, desde Boba Fett a Zuckuss, junto con otros delincuentes de la peor ralea.

Los siguientes apartados ofrecen breves resúmenes de nuevos conceptos que se añaden en las expansiones. Estos resúmenes están pensados como un adelanto y una referencia rápida de ese contenido; los jugadores no tendrán que aprender estas reglas hasta que posean las expansiones que emplean estos nuevos conceptos. Las reglas detalladas para todos estos conceptos se hallan en la *Guía de referencia* disponible en la página **FantasyFlightGames.es**.

NUEVAS ACCIONES

Existen muchas otras acciones disponibles para las naves incluidas en las expansiones.

Cálculos

Cuando una nave realiza la acción , recibe 1 ficha de Cálculos, que es una ficha redonda de color verde. Una nave puede gastar una ficha de Cálculos para cambiar 1 de sus resultados por un resultado o .

Ficha de Cálculos

Camuflaje

Cuando una nave realiza la acción , recibe 1 ficha de Camuflaje, que es una ficha de color azul. Una nave camuflada posee los siguientes efectos:

Ficha de Camuflaje

- Su valor de Agilidad se incrementa en 2.
- Está desarmada.
- No puede efectuar la acción de Camuflaje ni recibir una segunda ficha de Camuflaje.

Durante la fase de Sistemas, cada nave Camuflada puede gastar su ficha de Camuflaje para **DESACTIVAR EL CAMUFLAJE** tal como se explica a continuación:

- **Nave pequeña:** Debe elegir entre realizar un impulso o un tonel volado empleando para ello la plantilla [2 ↑].
- **Nave mediana o grande:** Debe elegir entre realizar un impulso o un tonel volado empleando para ello la plantilla [1 ↑].

Coordinación

Cuando una nave realiza la acción , elige otra nave aliada que tenga a alcance 1-2. Esa nave realiza una acción.

Interferencia

Cuando una nave realiza la acción , elige una nave que tenga a alcance 1 y le asigna una ficha de Interferencia, que es una ficha redonda de color naranja.

Ficha de Interferencia

Cuando una nave queda interferida, el jugador cuyo efecto de juego provocó que esa nave recibiera la ficha de Interferencia elige entre que la nave interferida retire una de sus fichas verdes o interrumpa uno de sus Blancos fijados. Si se resuelve cualquiera de estos efectos, se retira la ficha de Interferencia; de lo contrario, la nave permanece interferida. Después de que una nave interferida reciba una ficha verde o logre obtener un Blanco fijado, retira esa ficha verde o interrumpe ese Blanco fijado, y luego retira la ficha de Interferencia.

De forma parecida a la ionización, algunos sistemas de armamento especial infligen fichas de Interferencia en vez de infligir daño. Si un ataque inflige fichas de Interferencia, el defensor recibe la cantidad que se indique de fichas de Interferencia.

Masa

Cuando una nave efectúa una acción , realiza los siguientes pasos:

1. El jugador elige una maniobra del selector de la nave. La velocidad de la maniobra elegida debe coincidir con la velocidad de la maniobra que esa nave ha ejecutado en esta ronda.
2. La nave ejecuta la maniobra elegida.
3. La nave recibe una ficha de Desarme.

Una nave sólo puede realizar una acción durante el paso de "Realizar una acción".

Recarga

Cuando una nave realiza la acción , recarga sus sistemas de armamento realizando los siguientes pasos:

1. Elige una de las cartas de Mejora , o equipadas en la nave que tengan menos activas que su límite de cargas.
2. Esa carta recupera una .
3. La nave recibe una ficha de Desarme.

Refuerzo

Cuando una nave realiza la acción , recibe una ficha de Refuerzo (que es redonda y de color verde) con la cara de Refuerzo de proa o de Refuerzo de popa boca arriba.

Refuerzo de proa

Cuando una nave reforzada se está defendiendo, si el atacante sólo está situado en el arco completo (o) que coincide con el de la ficha (proa o popa, respectivamente), el daño infligido por el ataque se reduce en 1, hasta un mínimo de 1.

Refuerzo de popa

*En este ejemplo, dado que el VT-49 Diezmador tiene una ficha de Refuerzo de **proa**, el efecto sólo se aplicará mientras se está defendiendo contra el único Ala-X que está ante él.*

Reorientación

Cuando una nave realiza la acción , la nave reorienta el indicador de arco de torreta para seleccionar un arco diferente (se explica más adelante).

Indicador de arco de torreta individual

FICHAS DE CAMPO DE TRACCIÓN

Una nave se considera **ATRAPADA EN UN CAMPO DE TRACCIÓN** mientras tenga cierta cantidad de fichas de Campo de tracción que depende de su tamaño: al menos una para una nave pequeña, al menos dos para una nave mediana, y al menos tres para una nave grande. Las fichas de Campo de tracción son fichas redondas de color naranja.

Ficha de Campo de tracción

Después de que una nave quede atrapada en un campo de tracción, el jugador adversario puede elegir uno de los siguientes efectos:

- La nave realiza un tonel volado empleando la plantilla [1 ↑], seleccionando la dirección del tonel volado y la posición final de la nave.
- La nave realiza un impulso empleando la plantilla [1 ↑].

Este tonel volado o impulso **es capaz** de hacer que la nave se solape con un obstáculo, y no cuenta como realizar una acción.

Durante la fase de Enfrentamiento, toda nave que tenga asignada al menos una ficha de Campo de tracción tira 1 dado de defensa menos.

De forma parecida a la ionización, algunos sistemas de armamento especial infligen fichas de Campo de tracción en vez de infligir daño. Si un ataque inflige fichas de Campo de tracción, el defensor recibe la cantidad que se indique de fichas de Campo de tracción.

CARTAS DE ESTADO

Las cartas de Estado son cartas asignadas por naves y cartas de Mejora que representan efectos de juego persistentes. Una carta de Estado no está en juego hasta que algún efecto de juego la asigna a una nave. Cuando una carta de Estado es asignada, se resuelve su texto.

Carta de Estado

Después de que a una nave le sea asignada una carta de Estado, coloca junto a esa nave el indicador asociado al estado como recordatorio del efecto persistente de la carta.

Indicador de Estado

ARCOS

Aparte del ◒ (arco frontal) y el ◓ (arco de disparo centrado) que se han explicado antes con detalle, existen otros arcos. En algunas ocasiones, estos arcos se emplean para ataques con armamento principal o especial, o se utilizan para efectos de cartas.

Arcos normales

Existen cuatro tipos de **ARCOS NORMALES** delimitados por las líneas diagonales de arco. Además del ◒ (arco frontal), también hay el ◮ y dos arcos laterales.

Arcos completos

Existen dos **ARCOS COMPLETOS** que están delimitados por las líneas de referencia situadas en los laterales de la peana de la nave. Hay el ◓ (arco completo frontal) y el ◒ (arco completo trasero).

Arcos de torreta (ȯ y ȯ)

Existen dos tipos de indicadores de arco de torreta, ȯ (torreta individual) y ȯ (doble torreta). Durante la preparación de la partida, toda nave que tenga un armamento principal o especial que sea ȯ o ȯ añade a su peana el correspondiente indicador de arco de torreta.

El arco normal hacia el que el indicador de arco de torreta esté señalando será el arco de fuego de la nave. Mientras ésta efectúa un ataque ȯ, podrá atacar a un objetivo que esté situado en su arco ȯ.

Una nave que tenga un indicador de arco de doble torreta se considerará como si tuviera dos arcos ȯ apuntando en direcciones opuestas.

Este HWK-290 es capaz de atacar hacia la derecha.

Este YT-1300 modificado es capaz de atacar tanto hacia la izquierda como hacia la derecha.

NAVES ALIADAS Y ENEMIGAS

Muchas capacidades hacen referencias a naves aliadas y naves enemigas, que son términos relativos. Una nave se considera aliada de todas las demás naves que hay en su escuadrón, y se considera enemiga de todas las naves pertenecientes al escuadrón del adversario. Además, una nave se considera aliada de sí misma.

DISPOSITIVO (◉)

Cada carta de Mejora ◉ (dispositivo) permite a una nave soltar o lanzar un tipo específico de dispositivo y proporciona reglas adicionales sobre su funcionamiento.

Bombas

Las bombas son dispositivos que detonan al final de la fase de Activación, afectando a las naves cercanas.

Minas

Las minas son dispositivos que detonan cuando una nave pasa a través o se solapa con ellos, afectando a esa nave.

Cómo soltar y lanzar dispositivos

Para **SOLTAR** un dispositivo, sigue los pasos descritos a continuación:

1. Coge la plantilla indicada en la carta de Mejora.
2. Sitúa la plantilla entre los salientes traseros de la nave.
3. Coloca en la zona de juego el dispositivo indicado en la carta de Mejora y encaja los salientes del dispositivo en el extremo opuesto de la plantilla. Luego retira la plantilla.

Para **LANZAR** un dispositivo, sigue los pasos descritos a continuación:

1. Coge la plantilla indicada en la carta de Mejora.
2. Sitúa la plantilla entre los salientes frontales de la nave.
3. Coloca en la zona de juego el dispositivo indicado en la carta de Mejora y encaja los salientes del dispositivo en el extremo opuesto de la plantilla. Luego retira la plantilla.

OTRAS MANIOBRAS

Algunas naves pueden llevar a cabo las siguientes maniobras avanzadas:

Giro de Segnor (↰ y ↱)

Las maniobras ↰ (giro de Segnor hacia la izquierda) y ↱ (giro de Segnor hacia la derecha) desplazan la nave en una curva suave hacia un lado, para luego girar sobre sí misma. Utilizan las mismas plantillas que las maniobras ↖ y ↗.

Este X-wing lleva a cabo un [3 ↱].

Inmóvil (■)

La maniobra ■ (inmóvil) no desplaza la nave de su posición actual. Esta maniobra no utiliza ninguna plantilla, pero para la nave **sí que cuenta** como haber ejecutado una maniobra.

Retroceso en línea recta (↓) y retroceso hacia un lado (↙ y ↘)

Las maniobras de retroceso desplazan la nave hacia atrás en vez de hacia adelante. Al empezar la maniobra, en vez de encajar la plantilla entre los salientes frontales de la peana de la nave, encájala entre los salientes de la parte trasera. Además, al mover la nave, el jugador encajará los salientes frontales de la nave en el extremo de la plantilla en vez de los salientes traseros.

EN RESERVA

Los efectos de algunas cartas colocan naves en reserva. Toda nave que se coloque en reserva se deja junto a su carta de Nave. Mientras una nave está en reserva, no se le asigna un selector, no puede realizar acciones y no puede atacar. Las capacidades de una nave que está en reserva siempre se consideran inactivas a menos que la capacidad diga explícitamente que puede usarse mientras se está en reserva. Una nave que sea colocada en reserva siempre dispondrá de algún efecto que provoque que sea colocada en la zona de juego.

ACOPLAMIENTO Y DESPLIEGUE

Algunas capacidades permiten a una nave acoplarse o ir alojada dentro de otra nave. Si una capacidad de carta indica a una nave que se **ACOPLE** con una nave nodriza, la nave acoplada se coloca en reserva. Una nave acoplada puede **DESPLEGARSE** desde su nave nodriza durante la fase de Sistemas, o realizar un despliegue de emergencia si su nave nodriza es destruida. Estas reglas se explican con más detalle en la *Guía de referencia*.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo de la segunda edición del juego: Frank Brooks con Max Brooke y Alex Davy

Diseño de la primera edición del juego: Jay Little

Desarrollo de la primera edición del juego: Adam Sadler, Brady Sadler y Steven Kimball

Producción: Derrick Fuchs

Edición de texto: Robert McCowen

Revisión de texto: Allan Kennedy

Responsable del departamento de miniaturas: John Shaffer

Diseño gráfico: Shaun Boyke con Duane Nichols y Evan Simonet

Coordinador de diseño gráfico: Christopher Hosch

Ilustración de portada: Mark Molnar

Ilustraciones interiores: Matt Allsop, Matt Bradbury, Blake Henriksen, Imaginary FS Pte ltd, Lukasz Jaskolski, Jorge Maese, Mark Molar, Nicholas Stohlam y Jose Vega

Dirección artística: Crystal Chang

Dirección artística ejecutiva: Melissa Shetler

Modelado de miniaturas: Jason Beaudoin y Benjamin Maillet

Coordinador de control de calidad: Zach Tewalthomas

Traducción: Alfred Moragas

Coordinación de licencias: Sherry Anisi y Long Moua

Gestión de licencias: Simone Elliott

Responsables de producción: Jason Beaudoin y Megan Duehn

Director creativo gráfico: Brian Schomburg

Director principal de proyecto: John Franz-Wichlacz

Director principal de desarrollo del producto: Chris Gerber

Diseño de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editor: Andrew Navaro

¡Damos las gracias de forma especial a Gavin Duffy, Geordan Rosario y Grover Murphy!

LUCASFILM LIMITED

Aprobación de licencias: Brian Merten

PRUEBAS DE JUEGO

Mishary Alfaris, Hilal Almutairi, James Ayers, Greg Berezowksy, Eric Berling, Jeff Berling, James Blakley, Nick Bond, Frans Bongers, Joel Brygger, Jon Bushman, Audrey Carstensen, Jeremy Chamblee, Quinn Coveney, Sean Coveney, Andy Davis, Peta Dyken, James Elhardt, Mark Fletcher, Mathias Freisl, Jason Gorr, Chris Graf, Iain Hamp, Cath Hare, Paul Heaver, Brent Hengeveld, Daniel Hoffman, Matt Holland, William Humphreys, Jesse Jirousek, Kevin Kawada, Nassim Ketita, Eric Lalande, Jimmy Le, Nam-my Le, Garrett Lowe, Stefan Ludwig, Daniel Mahony, John McCullough, Dan Morriss, Grover Murphy, Tim Murphy, Alexander Nobles, Jason O'Gorman, Angelic Phelps, Joseph Phelps, Wade Piche, Daniel Poppe, Dustin Poskochil, Wieger Prins, Geordan Rosario, Gianni Rossi, Alex Saunders, Ken Saunders, Vincent Schilderman, Andrew Schlueter, Hart Shafer, Stephen Sherwood, Brian Siela, Till Simon, Joseph-Ira Smith, Sam Talley, Derek Tokaz, Jesse Tonkay, Dan Topczewski, Jeremy Trad, Jason Trowbridge, Jens van den Berg, Joost van Gijn, Nick White, Chris Wilson, Jelle Zuring

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Supply es una TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.

REFERENCIA RÁPIDA

LA RONDA DE JUEGO

1. **Fase de Planificación:** Cada jugador elige en secreto maniobras para sus naves asignándoles diales boca abajo.
2. **Fase de Sistemas:** Por orden ascendente de Iniciativa, cada nave que posea un efecto que dice que puede usarse durante la fase de Sistemas resuelve esas capacidades.
3. **Fase de Activación:** Por orden ascendente de Iniciativa, cada nave revela su selector, ejecuta su maniobra y puede realizar una acción.
4. **Fase de Enfrentamiento:** Por orden descendente de Iniciativa, cada nave puede efectuar un ataque.
5. **Fase Final:** Los jugadores retiran todas las fichas redondas.

MODIFICADORES POR ALCANCE

Cuando se esté atacando con un armamento principal o con un sistema de armamento especial que posea el icono de modificadores por alcance:

Alcance 1:

Alcance 3:

Los modificadores por alcance no se aplican.

LISTA DE ACCIONES

- **Cálculos:** Recibes 1 ficha de Cálculos.
- **Camuflaje:** Recibes 1 ficha de Camuflaje.
- **Concentración:** Recibes 1 ficha de Concentración.
- **Coordinación:** Una nave aliada que tengas a alcance 1-2 realiza una acción.
- **Evasión:** Recibes 1 ficha de Evasión.
- **Fijar blanco:** Obtienes un Blanco fijado sobre una nave que tengas a alcance 0-3.
- **Impulso:** Te mueves hacia adelante con la plantilla [1 ↖], [1 ↑] o [1 ↗].
- **Interferencia:** Una nave que tengas a alcance 1 recibe 1 ficha de Interferencia.
- **MASA:** Ejecuta una maniobra con la misma velocidad.
- **Recarga:** Recuperas 1 ⚡ en una mejora ◀, ◢ o ◣.
- **Refuerzo:** Recibes 1 ficha de Refuerzo de proa o de popa.
- **Reorientación:** Reorientas tu indicador de arco de torreta.
- **Tonel volado:** Te mueves de lado con la plantilla [1 ↑].

CÓMO EFECTUAR UN ATAQUE

1. **Declarar el objetivo**
   a. Medir alcance
   b. Elegir armamento
   c. Declarar defensor
   d. Pagar costes
2. **Dados de ataque**
   a. Tirar dados de ataque
   b. El defensor modifica los dados de ataque
   c. El atacante modifica los dados de ataque
3. **Dados de defensa**
   a. Tirar dados de defensa
   b. El atacante modifica los dados de defensa
   c. El defensor modifica los dados de defensa
4. **Neutralizar resultados**
   a. Los resultados anulan resultados ✷
   b. Los resultados anulan resultados ✵.
   c. Determinar si el ataque ha impactado
5. **Infligir el daño**
   a. El defensor sufre el daño ✷
   b. El defensor sufre el daño ✵
6. **Consecuencias del ataque**
   a. Resolver las capacidades "Después de defenderse"
   b. Resolver las capacidades "Después de atacar"
   c. Efectuar posibles ataques adicionales

LISTA DE FICHAS

Calcular

Evasión

Concentración

Refuerzo

Camuflaje

Desarme

Interferencia

Campo de tracción

Iones

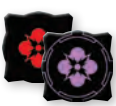
Blanco fijado

Tensión

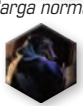
LISTA DE INDICADORES

Escudo

Carga normal


Carga de la Fuerza

Daño crítico


Estado