

STAR WARS™

X-WING™

EL JUEGO DE MINIATURAS



**APRENDE
A JUGAR**

INTRODUCCIÓN

El escuadrón se ha reunido y las armas están cargadas y preparadas. Mientras oyes a tus camaradas charlar por el comunicador, tu radar se enciende: ¡naves enemigas aproximándose! Tú eres la última línea de defensa entre el odiado enemigo y los ideales que has jurado defender. ¡Enfrentate al enemigo cara a cara y lidera tu escuadrón hacia la victoria!

RESUMEN DEL JUEGO

En **X-wing**, dos jugadores libran trepidantes y vertiginosos duelos espaciales ambientados en el universo de *Star Wars*. Cada jugador se pone al mando de los mejores cazas estelares de la galaxia, ya sean el ala-X de la Resistencia o los cazas TIE del Primer Orden, y se enfrentan en una brutal batalla por el dominio del espacio. En el transcurso de varias rondas de juego, estas naves maniobran hábilmente y se disparan andanadas de láseres y proyectiles hasta que todas las naves de un jugador han sido destruidas.

El cuaderno de *Aprende a jugar* empieza con un escenario introductorio que enseña a los jugadores las reglas básicas del juego, incluyendo cómo mover las naves, efectuar ataques y ganar la partida. Es importante que los jugadores estén familiarizados con estos conceptos fundamentales antes de pasar a conceptos más avanzados.

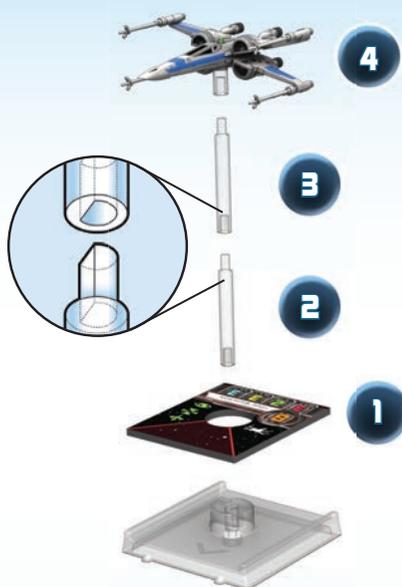
Después de que los jugadores hayan jugado el escenario introductorio y aprendido los fundamentos de **X-wing**, estarán preparados para aprender cómo formar sus propios escuadrones para jugar una partida normal o una de las misiones especiales incluidas en esta caja.

CÓMO UTILIZAR ESTE CUADERNO

El cuaderno de *Aprende a jugar* está escrito con el solo propósito de enseñar a jugadores noveles cómo jugar a **X-wing**. Por esta razón, este cuaderno omite algunas excepciones e interacciones de cartas.

Además de este cuaderno, esta caja incluye una *Guía de referencia* que aclara dudas y casos especiales que no se mencionan en este cuaderno. Los jugadores deberían consultar la *Guía de referencia* ante cualquier duda que surja durante una partida.

MONTAJE DE NAVES



Sigue estas instrucciones para montar cada nave:

1. Coloca el indicador de Nave escogido en la peana, con el arco de fuego 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 la clavija pequeña que hay en la parte inferior de la miniatura en la segunda clavija.

MONTAJE DEL SELECTOR



Antes de jugar es preciso montar los selectores como se muestra en la imagen. Combina el disco marcado como "T-70" con la rueda "T-70 Ala-X", y cada disco marcado como "FO" con una rueda "Caza TIE/fo".

CONTENIDO



Guía de referencia



Guía de misiones



6 dados
(3 rojos, 3 verdes)



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



13 cartas de Nave



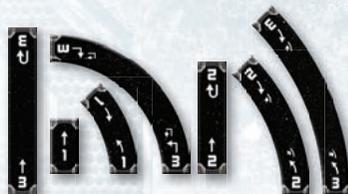
5 cartas de Mejora



33 cartas de Daño



1 regla de alcance



11 plantillas de maniobra



8 indicadores de Nave



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



6 fichas de Asteroide



7 fichas de Escudos

FICHAS DE MISIÓN

Las siguientes fichas se utilizan al jugar una misión de la *Guía de misiones*.

8 fichas de Referencia

4 fichas de Daño

5 fichas de Satélite

6 fichas de Mina

1 ficha de Compañero de escuadrón



6 fichas de Blanco fijado
(3 rojas, 3 azules)



18 fichas de Identificación



4 fichas de Evasión



4 fichas de Concentración



3 fichas de Tensión



1 ficha de Iniciativa



3 fichas de Impacto crítico

ESCENARIO INTRODUCTORIO

¡La forma más sencilla de aprender las reglas de *X-wing* consiste en jugar una partida! La primera vez que juegues, empieza con el escenario introductorio que se explica en las páginas 5-9. Este escenario incluye las reglas básicas del juego y está pensado para enseñar cómo se mueven y atacan las naves. Tras haber jugado el escenario introductorio, los jugadores estarán preparados para aprender reglas avanzadas como las de acciones especiales, obstáculos y daños críticos.

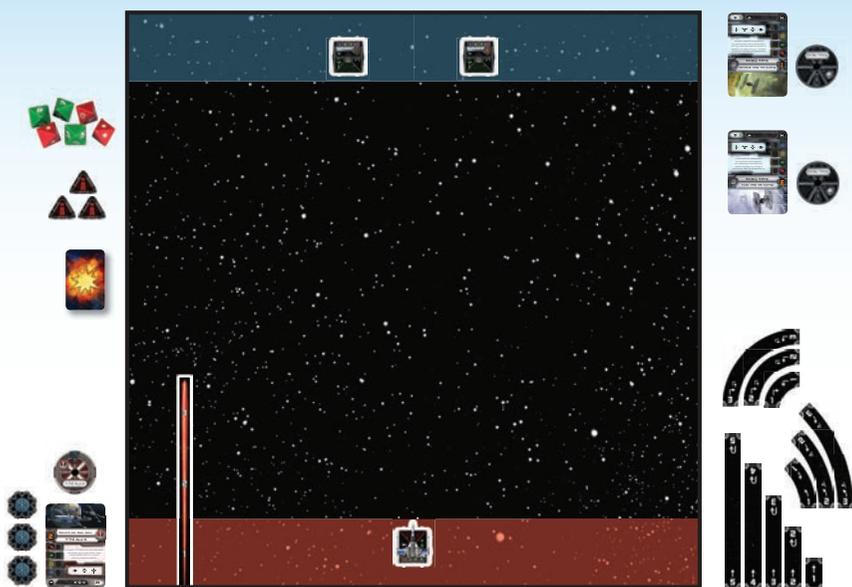
Para jugar el escenario introductorio, sigue los pasos indicados en el siguiente diagrama. ¡Tras completar los preparativos, ya estarás listo para empezar tu primera partida de *X-wing*!

LA ZONA DE JUEGO

X-wing no dispone de tablero; se juega sobre cualquier superficie lisa con un espacio libre de al menos 90x90 centímetros. Los jugadores pueden preferir utilizar un tapete o tela que ofrezca cierta resistencia para que las fichas y miniaturas no resbalen, o utilizar los tapetes de juego oficiales de *X-wing* disponibles en:

EDGEENT.COM.

PREPARACIÓN DEL ESCENARIO INTRODUCTORIO



- 1. Preparar las naves:** Los jugadores han de montar las naves tal como se explica en el diagrama "Montaje de naves" de la página 2. El indicador de Nave del Ala-X debe tener visible la cara del Novato del Escuadrón Azul. Los indicadores de Nave de los Cazas TIE deben tener visibles las caras del Piloto del Escuadrón Zeta y del Piloto del Escuadrón Epsilon.
- 2. Elegir facción:** Uno de los jugadores controla las naves del Primer Orden y coge los Cazas TIE junto con sus correspondientes cartas de Nave y selectores de maniobras. El otro jugador juega con el bando de la Resistencia y coge el Ala-X junto con su correspondiente carta de Nave y selector de maniobras. Luego coloca 3 fichas de Escudos sobre la carta de Nave del Ala-X.
- 3. Definir la zona de juego:** Sobre una superficie lisa, delimita una zona de juego que mida 90x90 centímetros. Los jugadores colocan sus cartas y selectores fuera de la zona de juego y cerca de su borde de facción.
- 4. Desplegar fuerzas:** Coloca las naves en la zona de juego intentando reproducir con la mayor exactitud posible las posiciones indicadas en el diagrama de preparación.
- 5. Preparar los demás componentes:** Las cartas de Daño se barajan y se colocan formando un mazo boca abajo fuera de la zona de juego, junto con la regla de alcance, las plantillas de maniobra, los dados y 3 fichas de Tensión.

CÓMO JUGAR

Una partida de *X-wing* transcurre a lo largo de una serie de rondas de juego. Cada ronda consta de cuatro fases que se resuelven en el siguiente orden:

1. **Fase de Planificación:** Cada jugador elige en secreto una maniobra para cada de sus naves, usando para ello su respectivo selector de maniobras.
2. **Fase de Activación:** Cada nave se mueve según la maniobra escogida en su selector.
3. **Fase de Combate:** Cada nave puede efectuar 1 ataque.
4. **Fase Final:** Los jugadores realizan cualquier paso que sea necesario para despejar la zona de juego.

Una vez resuelta la fase Final, comienza una nueva ronda de juego, empezando con la fase de Planificación. Cada fase se explica con más detalle en las siguientes páginas. Los jugadores van resolviendo rondas de juego hasta que todas las naves de un jugador han sido destruidas (ver "Cómo ganar la partida" en la página 7).

FASE 1: PLANIFICACIÓN

Durante esta fase, cada jugador utiliza sus selectores de maniobras para asignar **en secreto** una maniobra a cada una de sus naves. Los selectores de maniobras indican la velocidad y maniobrabilidad de cada tipo de nave, y los selectores del Ala-X y de los Cazas TIE son distintos para representar sus diferentes prestaciones.

Para elegir una maniobra, el jugador debe girar la rueda del selector de maniobras de la nave hasta que en la ventana sólo aparezca la maniobra deseada. A continuación pone el selector **boca abajo** dentro de la zona de juego junto a la nave a la que pertenece, de forma que su adversario no pueda saber qué maniobra se ha escogido.

Cada una de las opciones de un selector de maniobras se corresponde con una plantilla de maniobra. Cuando una nave se mueve durante la fase de Activación, el jugador utiliza la plantilla correspondiente a la maniobra escogida para determinar el desplazamiento de esa nave.



Maniobra elegida en selector de maniobras



Plantilla de maniobra correspondiente

Cuando los jugadores han escogido maniobras para todas sus naves, se procede con la fase de Activación.

FASE 2: ACTIVACIÓN

Durante esta fase, todas las naves se mueven de una en una. La nave cuyo piloto tenga la Habilidad más baja se mueve primero, seguida por el resto de naves en orden ascendente de Habilidad.

EJEMPLO DE ELECCIÓN DE MANIOBRA



1. El jugador de la Resistencia escoge una maniobra (11) para el Novato del Escuadrón Azul girando la rueda de su selector de maniobras hasta que la maniobra (11) aparece en la ventana.
2. A continuación, pone el selector de maniobras **boca abajo** en la zona de juego junto a la nave del Novato del Escuadrón Azul.



Valor de Habilidad en una carta de Nave



Valor de Habilidad en un indicador de Nave

En el escenario introductorio, el orden es el siguiente:

1. Piloto del Escuadrón Epsilon
2. Novato del Escuadrón Rojo
3. Piloto del Escuadrón Zeta

Para mover una nave, resuelve los siguientes pasos. En la página 6 se muestra un ejemplo de este procedimiento.

1. Dale la vuelta al selector de maniobras de la nave para ponerlo boca arriba y coge la plantilla de maniobra correspondiente a la maniobra escogida.
2. Encaja el extremo de la plantilla entre los dos pequeños 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.
3. Sujeta la plantilla con una mano para evitar que se mueva, levanta la nave de la superficie de juego y colócala al extremo opuesto de la plantilla, encajando los salientes de la parte trasera de la peana en el extremo opuesto de la plantilla.

Cuando todas las naves se han movido, se procede con la fase de Combate.

MANIOBRAS ESPECIALES

Algunas maniobras especiales permiten a las naves cambiar bruscamente su orientación. Cada una de estas maniobras especiales se explica a continuación.

El giro koiograno [↻] y el giro de Segnor [↻] o [↻] son maniobras ideales para efectuar un rápido viraje con el que volver al combate. Cuando una nave ejecuta una de estas maniobras, gira la nave 180° y encaja sus **salientes de la parte frontal** en el extremo de la plantilla de maniobra.



Ala-X ejecutando un giro koiograno

El giro Tallon [↻] o [↻] es ideal para mantener a las naves enemigas cerca y dentro de tu arco de fuego. Cuando una nave ejecuta un giro Tallon hacia la derecha [↻], no encajas los salientes de la parte trasera de la peana en el extremo opuesto de la plantilla. En vez de eso, gira la nave 90° adicionales hacia la derecha, de forma que el lateral de su peana quede pegado al extremo de la plantilla. Para ejecutar un giro Tallon hacia la izquierda [↻], gira la nave 90° hacia la izquierda. Al pegar el lateral de una peana al extremo de la plantilla, el jugador puede deslizar la peana ligeramente hacia delante o hacia atrás, pero el extremo de la plantilla nunca debe sobresalir por delante o por detrás de la peana de la nave.



Ala-X ejecutando un giro Tallon hacia la derecha

Dificultad

Maniobras como el giro koiograno resultan difíciles de ejecutar para la mayoría de las naves, tal como indica el color rojo de la maniobra. Cuando una nave ejecuta una maniobra roja, se coloca 1 ficha de Tensión en la zona de juego junto a su miniatura. Mientras una nave tenga alguna ficha de Tensión, se la considera **BAJO TENSIÓN** y no puede ejecutar ninguna maniobra roja.



Maniobra roja en el selector de maniobras



Ficha de Tensión

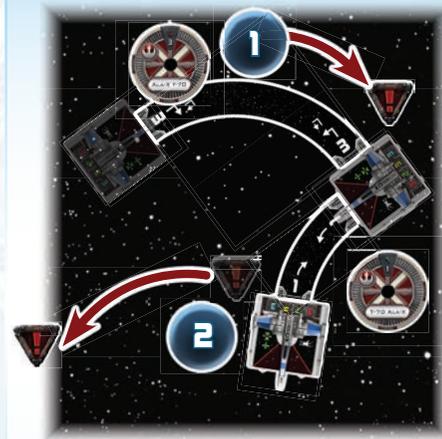
Una nave bajo tensión puede librarse de ella ejecutando cualquier maniobra sencilla, indicada por el color verde de la maniobra. Cuando una nave ejecuta una maniobra verde, se le quita 1 ficha de Tensión a su miniatura y se devuelve esa ficha a la reserva de componentes no usados.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO



1. El jugador de la Resistencia le da la vuelta a su selector de maniobras para revelar la maniobra que ha escogido: [↻ 1].
2. El jugador de la Resistencia coge la plantilla de maniobra [↻ 1] y la encaja entre los salientes frontales de la peana de su nave.
3. A continuación, el jugador de la Resistencia sujeta la plantilla en su sitio, desplaza la nave al extremo opuesto de la plantilla y encaja los salientes de la parte trasera de la peana en la plantilla.

EJEMPLO DE DIFICULTAD



1. El Novato del Escuadrón Azul ejecuta una maniobra [↻ 3]. La maniobra [↻ 3] es roja, por lo que el jugador de la Resistencia coloca 1 ficha de Tensión junto a la miniatura de esa nave.
2. En la siguiente ronda, el Novato del Escuadrón Azul ejecuta una maniobra [↻ 1]. La maniobra [↻ 1] es verde, por lo que el jugador de la Resistencia quita 1 ficha de Tensión de esa nave.

FASE 3: COMBATE

Durante esta fase, cada nave puede efectuar 1 ataque. La nave manejada por el piloto con **mayor** Habilidad ataca primero, seguida por el resto en orden descendente de Habilidad. En el escenario introductorio, ese orden es el siguiente:

1. Piloto del Escuadrón Zeta
2. Novato del Escuadrón Azul
3. Piloto del Escuadrón Epsilon

Para efectuar el ataque de una nave, resuelve los siguientes pasos. En la página 8 se muestra un ejemplo completo de este procedimiento.

1. El atacante elige una nave enemiga como objetivo de su ataque y tira tantos dados rojos de ataque como su valor de Armamento principal.
2. El defensor tira tantos dados verdes de defensa como su valor de Agilidad.
3. Los jugadores comparan los resultados de los dados, anulando 1 resultado \star o \star por cada resultado \star .
4. El defensor sufre tantos puntos de daño como el número de resultados \star y \star no anulados. Por cada punto de daño sufrido, el defensor pierde 1 ficha de Escudos; si no tiene ninguna ficha de Escudos, en vez de ello se le inflige 1 carta de Daño.

Las cartas de Daño se asignan boca abajo poniéndolas junto a la carta de Nave del defensor. Si una nave tiene asignadas tantas o más cartas de Daño como su valor de Casco, es destruida; su miniatura se quita de la zona de juego y se deja encima de su carta de Nave, incluso aunque esa nave todavía no haya tenido ocasión de atacar en esa ronda.

Después de que todas las naves restantes hayan tenido ocasión de efectuar un ataque, se procede con la fase Final.

RESTRICCIONES AL ATAQUE

Una nave enemiga solamente puede ser atacada si se halla dentro del arco de fuego y el alcance del atacante.

- **Arco de fuego:** El arco de fuego del atacante consiste en el espacio en forma de cono delimitado por las líneas de arco de fuego impresas en su indicador de Nave, prolongadas de forma ininterrumpida hasta alcanzar los límites de la zona de juego. Para medir cada borde del arco de fuego, alinea el borde de la regla de alcance con la línea de arco de fuego para crear una línea continua. La nave objetivo se halla dentro del arco de fuego si cualquier parte de su peana queda dentro del ángulo definido al prolongar las líneas de arco de fuego.



Valor de Armamento principal



Valor de Agilidad



Valor de Escudos
(Escudos que se reciben durante la preparación)

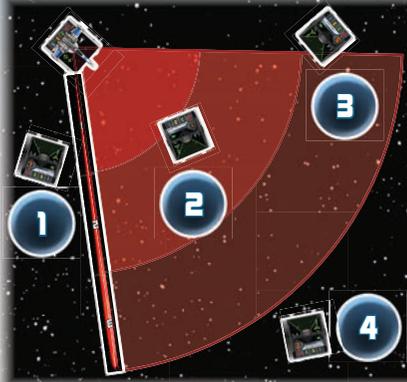


Valor de Casco



Arco de fuego en indicador de Nave

EJEMPLO DE ARCO DE FUEGO Y ALCANCE



1. "As Omega" se halla fuera del arco de fuego del Novato del Escuadrón Azul.
2. El Piloto del Escuadrón Epsilon se encuentra a alcance 1 y dentro del arco de fuego del Novato del Escuadrón Azul.
3. "As Zeta" está a alcance 3 y dentro del arco de fuego del Novato del Escuadrón Azul.
4. El Piloto del Escuadrón Zeta se halla dentro del arco de fuego del Novato del Escuadrón Azul, pero fuera de su alcance.

- **Alcance:** El alcance es la distancia entre la nave atacante y la nave objetivo, y lo determina la regla de alcance. Para medir el alcance hay que poner el extremo de alcance 1 de la regla de tal modo que esté en contacto con la parte de la peana del atacante que esté más próxima a la nave objetivo. A continuación se orienta la regla hacia la parte más próxima de la peana de la nave objetivo **que se halla dentro del arco de fuego del atacante**. El segmento de valor más bajo (1, 2 ó 3) que se solape con la peana de la nave objetivo determina el alcance existente entre ambas naves. La nave objetivo se halla dentro de alcance si está a alcance 1-3. En el juego avanzado, el atacante o el defensor pueden recibir un modificador según el alcance exacto del ataque.

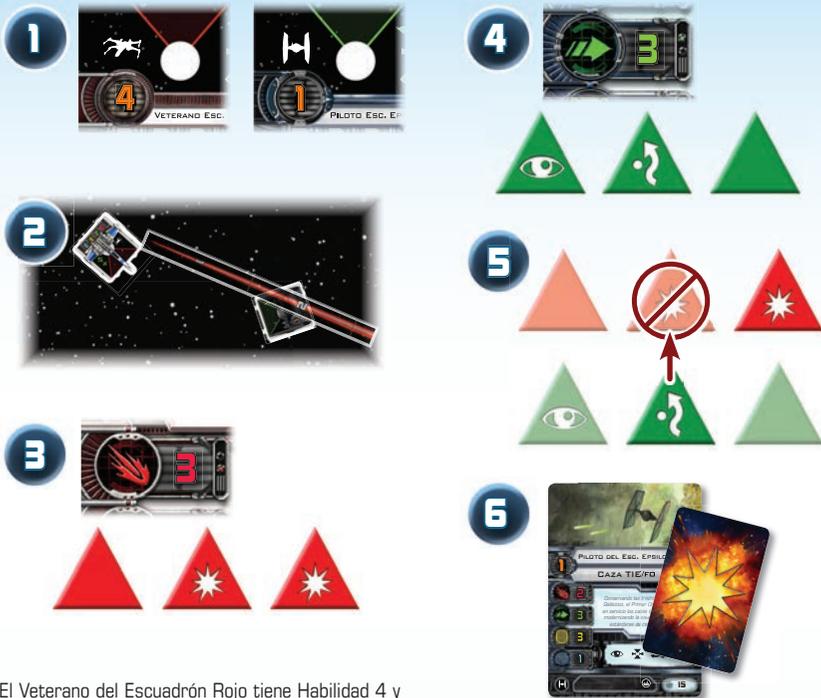
FASE 4: FASE FINAL

Los jugadores comienzan una nueva ronda, empezando por la fase de Planificación. Cuando se usan las reglas avanzadas, durante la fase Final los jugadores retiran ciertas fichas de la zona de juego.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

¡Cuando un jugador ha destruido todas las naves de su adversario, la partida termina y el jugador al que le queda por lo menos una nave es el vencedor!

ÉJEMPLO DE ATAQUE



1. El Veterano del Escuadrón Rojo tiene Habilidad 4 y el Piloto del Escuadrón Epsilon tiene Habilidad 1, por lo que el Veterano del Escuadrón Rojo puede efectuar su ataque en primer lugar.
2. El Piloto del Escuadrón Epsilon está dentro del arco de fuego del Veterano del Escuadrón Rojo. El jugador de la Resistencia mide el alcance entre el Veterano del Escuadrón Rojo y el Piloto del Escuadrón Epsilon. El Piloto del Escuadrón Epsilon se encuentra a alcance 2, así que el Veterano del Escuadrón Rojo puede atacarlo.
3. El Veterano del Escuadrón Rojo tira tantos dados de ataque como su valor de Armamento principal. El resultado de su tirada es de 1 cara vacía y 2 ✨.
4. El Piloto del Escuadrón Epsilon tira tantos dados de defensa como su valor de Agilidad, y obtiene 1 resultado de cara vacía, 1 resultado 👁️ y 1 resultado ❓.
5. Las naves comparan sus resultados. El resultado 👁️ del defensor no produce ningún efecto. El resultado ❓ anula 1 resultado ✨. Queda sin anular 1 resultado ✨, por lo que el ataque impacta.
6. Puesto que 1 resultado ✨ quedó sin anular, el defensor sufre 1 de daño. No tiene ninguna ficha de Escudos, por lo que se le asigna 1 carta de Daño boca abajo que se pone junto a su carta de Nave.

OTRAS REGLAS DE MOVIMIENTO

Esta sección explica algunas situaciones adicionales que pueden producirse cuando una nave ejecuta una maniobra.

HUIR DEL CAMPO DE BATALLA

Si después de moverse, **cualquier parte** de la peana de una nave se sale de los límites establecidos de la zona de juego, se considera que esa nave ha huido del campo de batalla. Una nave que huye del campo de batalla es destruida; quita su miniatura de la zona de juego y ponla encima de su carta de Nave.

PASAR A TRAVÉS DE UNA NAVE

Las naves pueden pasar a través del espacio que ocupan otras naves sin ninguna penalización; se asume que disponen de tiempo y espacio suficiente para maniobrar a su alrededor en un entorno tridimensional.

Una nave pasa a través de otra nave si su plantilla de maniobra no puede colocarse plana encima de la superficie de juego debido a la presencia de la otra nave. Puesto que el jugador no puede colocar la plantilla, tendrá que sujetarla por encima de la otra nave y tratar de calcular con

la mayor precisión posible el punto en que la nave que se está moviendo debería terminar su movimiento.

SOLAPAMIENTO DE NAVES

Algunas veces, las naves maniobran peligrosamente cerca entre ellas. Cuando esto sucede, la nave que se está moviendo debe alterar su rumbo para evitar una colisión.

Si una nave se mueve de tal modo que, en su posición final, su peana queda físicamente superpuesta a la de otra nave, hay que desplazar hacia atrás sobre la plantilla de maniobra a la nave que se mueve hasta que su peana deje de estar superpuesta a la de la otra nave. Al efectuar este desplazamiento, la nave debe orientarse de tal modo que la plantilla permanezca siempre centrada entre los salientes frontales y traseros de su peana. Una vez que la nave ya no esté solapada con ninguna otra nave, debe colocarse de forma que esté en contacto con la última nave con la que se solapó.

Si la nave que se mueve está ejecutando un giro koigrano (R), un giro de Segnor (S) o (L) o un giro Tallon (T) o (B) cuando se solapa con otra nave, no se gira en su posición final.

Las naves cuyas peanas están en contacto no pueden atacarse unas a otras.

EJEMPLO DE SOLAPAMIENTO DE NAVES



1. El Novato del Escuadrón Azul ejecuta una maniobra que con toda probabilidad hará que su nave quede superpuesta a la de "As Omega".
2. Al ejecutar la maniobra se comprueba que el Novato del Escuadrón Azul se solapa con la nave de "As Omega".
3. El jugador de la Resistencia mueve al Novato del Escuadrón Azul hacia atrás a lo largo de la plantilla, pero ahora su nave se solapa con la del Piloto del Escuadrón Zeta.
4. El jugador de la Resistencia continúa desplazando al Novato del Escuadrón Azul hacia atrás sobre la plantilla y lo deja donde su peana quede en contacto con la del Piloto del Escuadrón Zeta.

¡NO SIGAS LEYENDO!

Ahora ya sabes todo lo necesario para poder jugar el escenario introductorio. Después de que hayas jugado tu primera partida tendrás una comprensión básica de las reglas, con lo que ya estarás preparado para aprender las reglas avanzadas y cómo formar tus propios escuadrones.

REGLAS AVANZADAS

Cuando hayan jugado el escenario introductorio y comprendan las reglas básicas, los jugadores están preparados para aprender las reglas avanzadas del juego, que le añaden más profundidad y estrategia y deberían utilizarse en todas las futuras partidas de **X-wing**.

ACCIONES

Durante la fase de Activación, cada nave puede realizar 1 acción inmediatamente después de moverse. Las acciones proporcionan toda una serie de beneficios, como aumentar o reducir la efectividad de los ataques, o efectuar pequeños cambios en la posición de una nave. Todas las acciones que pueden ser realizadas por un Ala-X o por un Caza TIE se explican a continuación.

Cada nave tiene una serie de iconos en su barra de acciones que representan las acciones que esa nave puede realizar. Además, ciertas capacidades de piloto, cartas de Mejora, cartas de Daño o reglas de misión pueden permitir a las naves realizar otras acciones.



Barra de acciones en una carta de Nave

Las siguientes restricciones se aplican cuando se realiza cualquier acción:

- Una nave con una ficha de Tensión no puede realizar ninguna acción.
- Una nave que se solapa con otra nave no puede realizar ninguna acción.
- Si una capacidad permite a una nave realizar más de una acción durante una ronda, **no puede** realizar la misma acción más de una vez por ronda.

CONCENTRACIÓN

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de **CONCENTRACIÓN**. Para ello hay que poner 1 ficha de Concentración junto a la nave. Esa nave puede optar por gastar esa ficha de Concentración más adelante, durante un ataque, para aumentar sus probabilidades de impactar al objetivo o esquivar un ataque (ver "Modificar dados" en la página 12).

Las fichas de Concentración que no se hayan gastado se retiran de todas las naves durante la fase Final.



Ficha de Concentración

EVASIÓN

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de **EVASIÓN**. Para ello hay que poner 1 ficha de Evasión junto a la nave. Esa nave puede optar por gastar la ficha de Evasión durante un ataque para anular 1 resultado  o  obtenido por el atacante (ver "Modificar dados" en la página 12).



Ficha de Evasión

Las fichas de Evasión que no se hayan gastado se retiran de todas las naves durante la fase Final.

TONEL VOLADO

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de **TONEL VOLADO** que les permite desplazar lateralmente y ajustar su posición. Para ello es preciso seguir estos pasos:

1. Coge la plantilla de maniobra (↑ 1).
2. Pega uno de los extremos de la plantilla al lado izquierdo o derecho de la peana de la nave. La plantilla no se puede colocar de forma que sobresalga por delante ni por detrás de la peana.
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.

EJEMPLO DE TONEL VOLADO



"As Omega" realiza una acción de tonel volado con la esperanza de apartarse del arco de fuego del T-70 Ala-X enemigo.

1. El jugador del Primer Orden quiere realizar un tonel volado hacia la derecha, así que coge la plantilla (↑ 1) y la pega al lateral derecho de la peana de su nave.
2. A continuación coge a "As Omega" y lo traslada al otro extremo de la plantilla, de tal modo que ésta quede pegada al lateral izquierdo de la peana de la nave.

Una nave no puede realizar un tonel volado 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.

IMPULSO

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de **IMPULSO** para avanzar un poco más y ajustar su orientación. Para ello, sigue estos pasos:

1. Elige la plantilla de maniobra (\uparrow 1), (\searrow 1) o (\swarrow 1).
2. Encaja la plantilla de maniobra entre los salientes frontales de la peana de la nave.
3. Levanta la nave de la superficie de juego y ponla en el extremo opuesto de la plantilla, encajando en ésta los salientes de la parte trasera de la peana.

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.

FIJAR UN BLANCO

Las naves que presentan el icono  en su barra de acciones pueden realizar una acción de **FIJAR UN BLANCO**. Para ello, el jugador elige una nave enemiga que tenga a alcance 1-3, y luego coloca 1 ficha roja de Blanco fijado junto a la nave enemiga y 1 ficha azul de Blanco fijado junto a la nave que está realizando la acción. Las letras impresas en estas fichas deben ser idénticas.

Una nave puede gastar una ficha de Blanco fijado cuando está atacando para aumentar sus probabilidades de impactar. Las fichas de Blanco fijado **no** se retiran durante la fase Final, por lo que se pueden gastar en una ronda posterior.

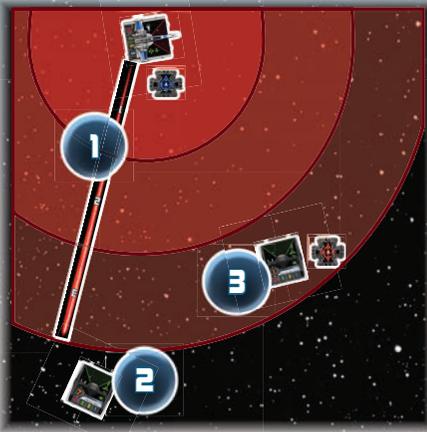
Cada nave sólo puede mantener un blanco fijado. Si una nave fija un nuevo blanco, debe retirar sus fichas anteriores de Blanco fijado.

OTRAS ACCIONES

Las capacidades de algunas cartas tienen el encabezado "**Acción:**". Una nave puede resolver una de estas capacidades como si fuera una acción.

Algunos efectos de juego permiten a una nave realizar una **ACCIÓN GRATUITA** en distintos momentos de la partida. Una acción gratuita no cuenta como la acción normal que una nave puede realizar tras su movimiento, y una acción gratuita puede ser realizada además de la acción normal.

EJEMPLO DE FIJACIÓN DE BLANCO



Después del movimiento del Novato del Escuadrón Azul, éste realiza una acción de fijar blanco.

1. El jugador de la Resistencia mide el alcance de su nave (360° alrededor del Novato del Escuadrón Azul) para comprobar qué naves enemigas están a alcance 1-3.
2. "As Omega" se halla fuera de su alcance, por lo que el Novato del Escuadrón Azul no puede fijarlo como blanco.
3. El Piloto del Escuadrón Epsilon se encuentra a alcance 3, así que el Novato del Escuadrón Azul lo fija como blanco. El jugador de la Resistencia coloca 1 ficha roja de Blanco fijado junto a la nave del Piloto del Escuadrón Epsilon, y luego pone junto a la nave del Novato del Escuadrón Azul la ficha azul de Blanco fijado que tiene la misma letra que la roja.

MODIFICADORES AL COMBATE POR ALCANCE

Las ráfagas de cañones láser son mucho más fáciles de esquivar cuando el atacante y el defensor están muy alejados el uno del otro; de igual modo, eludir los disparos enemigos resulta mucho más difícil a corta distancia.

Para representar este aspecto de los duelos espaciales, el atacante o el defensor pueden tirar un dado adicional según el alcance al que se efectúe el ataque. Si el ataque tiene lugar a alcance 1, el atacante tira 1 dado adicional de ataque. Si el ataque tiene lugar a alcance 3, el defensor tira 1 dado adicional de defensa. A alcance 2, ninguna nave recibe ventaja alguna.

EFECTOS DE COMBATE

Los jugadores pueden alterar el resultado de un ataque añadiendo o modificando dados a través de varios efectos.

AÑADIR DADOS

Algunos efectos, como los de los modificadores al combate por alcance, permiten a los jugadores añadir dados de ataque o de defensa a un ataque. Estos efectos se resuelven antes de que se haga la tirada del tipo apropiado de dados, añadiéndolos a la cantidad de dados que deben tirarse.

MODIFICAR DADOS

Durante un ataque, existen todo tipo de efectos que permiten a los jugadores añadir resultados específicos de dados, cambiar resultados de dados o volver a tirar dados. Los resultados de los dados se pueden añadir y cambiar varias veces, pero un dado que ha sido vuelto a tirar **no puede** ser vuelto a tirar de nuevo.

MODIFICAR DADOS DE ATAQUE

Los dados de ataque se pueden modificar tras haber sido tirados, pero deben ser modificados antes de que se tiren los dados de defensa. Los dados de ataque se pueden modificar de las siguientes formas:

- **Gastar ficha de Concentración:** Si el defensor tiene una ficha de Concentración, puede devolverla a la reserva para cambiar todos sus resultados  por resultados .
- **Gastar fichas de Blanco fijado:** Si el atacante ha fijado al defensor como blanco, puede devolver a la reserva la **pareja** de fichas de Blanco fijado para volver a tirar 1 o más dados de ataque de su elección.
- **Usar el efecto de una carta:** Un jugador puede modificar los dados de defensa tal como se indica en la carta.

MODIFICAR DADOS DE DEFENSA

Los dados de defensa se pueden modificar tras haber sido tirados, pero antes de que se comparen los resultados de los dados de ataque y los dados de defensa. Los dados de defensa se pueden modificar de las siguientes formas:

- **Gastar ficha de Concentración:** Si el defensor tiene una ficha de Concentración, puede devolverla a la reserva para cambiar todos sus resultados  por resultados .
- **Gastar ficha de Evasión:** Si el defensor tiene una ficha de Evasión, puede devolverla a la reserva para añadir 1 resultado  adicional a su tirada de defensa.
- **Usar el efecto de una carta:** Un jugador puede modificar los dados de defensa tal como se indica en la carta.

DAÑOS CRITICOS

Las naves pueden sufrir **daños críticos** infligidos por resultados de impacto crítico . Los daños críticos pueden tener como efecto que las naves sufran penalizaciones especiales como la pérdida de efectividad en combate o recibir daño adicional.



Carta de Daño boca arriba

Durante un ataque, una nave sufre 1 punto de daño crítico por cada resultado  no anulado. Por cada punto que sufra, se le retira 1 ficha de Escudos, y si no tiene alguna ficha de Escudos que quitar, recibe 1 carta de Daño **boca arriba**. A continuación debe resolver el texto de esa carta de Daño.

Los resultados de impacto crítico y los daños críticos siguen dos reglas especiales:

- Todos los resultados  deben anularse antes de poder anular los resultados .
- Todo el daño normal debe sufrirse antes de empezar a sufrir daño crítico.

REGLA DE ATAQUES SIMULTÁNEOS

Aunque las naves efectúan sus ataques de una en una durante la fase de Combate, aquellas que están controladas por pilotos con el mismo valor de Habilidad tendrán ocasión de atacar antes de ser destruidas.

Si una nave es atacada por otra nave con el mismo valor de Habilidad y fuera a ser destruida sin haber tenido ocasión de atacar, conserva sus cartas de Daño sin ser retirada de la zona de juego. Una vez que esta nave haya tenido su oportunidad para atacar en la ronda actual, es destruida de inmediato y se retira de la zona de juego.

Ejemplo: *Un Veterano del Escuadrón Rojo (Habilidad 4) ataca a un Piloto del Escuadrón Omega (Habilidad 4). A consecuencia de este ataque, al Piloto del Escuadrón Omega se le infligen tantas cartas de Daño como el valor de Casco de su nave. El Piloto del Escuadrón Omega será destruido, pero como tiene el mismo valor de Habilidad que el Veterano del Escuadrón Rojo, antes de ser retirado de la zona de juego dispondrá de una oportunidad para resolver su ataque. Cuando el Piloto del Escuadrón Omega termina de resolver su oportunidad de atacar, es destruido y retirado de la zona de juego.*

OBSTÁCULOS

El espacio exterior está repleto de peligros, entre los que hay campos de asteroides y escombros flotantes. Los obstáculos se añaden a la zona de juego durante el paso "Colocar obstáculos" de la preparación de la partida (ver "Preparación completa" en la página 16). Las siguientes secciones explican sus efectos.

MOVIMIENTO Y ASTEROIDES

Si una nave ejecuta una maniobra, y a consecuencia de ello la plantilla de maniobra o la peana de la nave se solapan con una ficha de Asteroide, han de seguirse estos pasos:

1. La maniobra se ejecuta con normalidad, pero se omite el paso de acción de la nave.
2. El jugador tira 1 dado de ataque. Con un resultado ✨, la nave sufre 1 de daño normal. Con un resultado ✨✨, la nave sufre 1 de daño crítico.

Cuando una nave se solapa con una ficha de obstáculo Asteroide, no puede efectuar ningún ataque.

ATAQUES A TRAVÉS DE OBSTÁCULOS

Los obstáculos representan elementos presentes en el espacio a través de los cuales resulta difícil disparar.

Cuando se mide el alcance para un ataque, si el borde de la regla de alcance queda por encima de un obstáculo, el ataque se considera **OBSTRUÍDO**. Debido a esta obstrucción, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.

ATAQUES A TRAVÉS DE OBSTÁCULOS



El Novato del Escuadrón Azul ataca a "As Omega", por lo que mide el alcance hasta el punto más próximo de la peana de "As Omega" situado dentro de su arco de fuego. Usando el borde de la regla de alcance, la línea trazada pasa por encima de una ficha de Asteroide, por lo que el ataque se considera obstruido. En consecuencia, "As Omega" tira 1 dado de defensa adicional durante el ataque.

MOVIMIENTO Y ASTEROIDES



1. El Novato del Escuadrón Azul ejecuta una maniobra (↑ 2) y su plantilla de maniobra se solapa con un asteroide. La nave ha pasado a través de un asteroide, por lo que no puede realizar su acción y debe tirar 1 dado de ataque, sufriendo el daño obtenido, sea normal (✨) o crítico (✨).
2. El Novato del Escuadrón Azul ejecuta una maniobra (↗ 2) y su peana se solapa con un asteroide. Además de perder su acción y tirar por el daño sufrido, la nave no puede efectuar un ataque durante esta ronda.

FORMACIÓN DE ESCUADRONES

Los jugadores pueden formar sus propios escuadrones para explorar combinaciones creativas de capacidades y para que encajen mejor con su estilo de juego personal. Ya sea en partidas ocasionales o en un torneo oficial de **X-wing**, formar un escuadrón es una actividad emocionante que los jugadores realizan antes de empezar una partida de **X-wing**.

En la esquina inferior derecha de todas las cartas de Nave y de Mejora figura un valor numérico; este número es el coste de la nave o mejora en **PUNTOS DE ESCUADRÓN**.



Coste en puntos de escuadrón de una carta de Nave



Coste en puntos de escuadrón de una carta de Mejora

Ambos jugadores deben acordar una cifra total de puntos de escuadrón para cada facción. Se recomienda que cada jugador despliegue un escuadrón de 100 puntos, aunque los jugadores son libres de elegir cualquier otra cifra. Si sólo disponen de las tres naves incluidas en esta caja de juego, cada jugador debería desplegar 36 puntos de escuadrón.

Tras fijar un total, ambos jugadores deben formar sus escuadrones en secreto y al mismo tiempo. Para ello deberán elegir cualquier número de cartas de Nave y de Mejora cuyo coste combinado en puntos de escuadrón sea igual o inferior al total acordado. Durante el paso "Seleccionar fuerzas" de la preparación de la partida, los jugadores revelan simultáneamente las naves y cartas en sus escuadrones (ver "Preparación completa" en la página 16).

NOMBRES ÚNICOS

En esta caja de juego se incluyen varios pilotos y droides famosos del universo de **Star Wars**. Cada uno de estos personajes se representa con una carta con un nombre único, y 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 de nave.

INICIATIVA

En todo momento habrá un jugador que tenga la **INICIATIVA**, distinción empleada para resolver conflictos de simultaneidad. Durante la preparación, el jugador con la menor cantidad total de puntos de escuadrón decide quién tiene la iniciativa. Si ambos jugadores tienen la misma cantidad total de puntos de escuadrón, uno de los jugadores tira 1 dado rojo. Si saca ✨ o ✨, el jugador que tiró el dado decide quién tiene la iniciativa; de lo contrario, su adversario es quién lo decide. El jugador con la iniciativa coloca la ficha de Iniciativa junto a sus cartas.



Ficha de Iniciativa

Cuando se activan naves con los mismos valores de Habilidad, el jugador que tiene la iniciativa activa en primer lugar **todas** sus naves con ese valor de Habilidad. A continuación su adversario activa todas sus naves con ese mismo valor de Habilidad. La iniciativa también se aplica durante la fase de Combate; el jugador que tiene la iniciativa resuelve los pasos de combate de sus naves con Habilidad empatada **antes** que su adversario.

Si han de resolverse varias capacidades especiales simultáneamente, el jugador que tiene la iniciativa resuelve primero las suyas.

CARTAS DE MEJORA

Existen muchas formas de personalizar una nave; por ejemplo, se le puede añadir un droido astromecánico, armamento secundario o un talento de élite. Sin embargo, hay un límite al tipo y cantidad de mejoras que se pueden añadir a una nave.



Barra de mejoras en una carta de Nave



Icono de mejora en una 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. Las cartas de Mejora pueden equiparse en naves de cualquier facción, siempre y cuando sus iconos figuren en la barra de mejoras de la carta de Nave correspondiente.

OTRAS RESTRICCIONES

Algunas cartas de Mejora mencionan atributos que indican restricciones adicionales. Por ejemplo, el atributo "sólo ALA-X" indica que la mejora sólo se puede equipar en una nave con la palabra "Ala-X" en su tipo de nave. Cada una de estas restricciones se explica en el apartado "Cartas de Mejora" de la *Guía de referencia*.

ARMAMENTO SECUNDARIO

Hay varias naves que pueden equiparse con mejoras que son sistemas de armamento secundario, como los "Torpedos de protones". El texto de las cartas de Armamento secundario siempre tiene el encabezado "**ATAQUE**". Estas cartas proporcionan a las naves ataques especiales que son especialmente dañinos o pueden incapacitar al blanco.



Valor de Ataque de armamento secundario

Alcance de armamento secundario

El atacante elige si quiere emplear un sistema de armamento secundario cuando declara su objetivo. Además de estar situado dentro del arco de fuego del atacante, el

objetivo debe quedar dentro del alcance del armamento, que se indica en la carta. Algunos sistemas de armamento secundario pueden especificar entre paréntesis otros requisitos, como por ejemplo "**ATAQUE (BLANCO FIJADO)**";, lo cual significa que el atacante debe tener al objetivo fijado como blanco.

Cuando la nave efectúa su ataque, utiliza el valor de Ataque impreso en la carta de Mejora en vez del valor de Armamento principal indicado en su carta de Nave. Los modificadores al combate por alcance no se aplican a los ataques con sistemas de armamento secundario (ver "Modificadores al combate por alcance" en la página 11).

FICHAS DE IDENTIFICACIÓN

Si un jugador utiliza varias copias de una misma nave que no es única (como el "Piloto del Escuadrón Omega, por ejemplo), debe emplear fichas de Identificación para señalar las miniaturas en la zona de juego que se corresponden con las distintas cartas de Nave. Esto ayuda a los jugadores a reflejar correctamente el daño que ha sufrido cada nave y usar las capacidades correctas.

Para usar las fichas de Identificación, sigue estas instrucciones antes de la preparación de la partida:

1. Coge 3 fichas de Identificación que tengan el mismo número.
2. Coloca 1 ficha de Identificación junto a la carta de Nave.

INSERTANDO FICHAS DE IDENTIFICACIÓN



Coloca 1 ficha de Identificación junto a la carta de Nave e introduce las 2 fichas de Identificación restantes en cada una de las ranuras de la peana tal y como se muestra en la ilustración.

¡TODOS LOS CAZAS, INFORMEN!

Las partidas de *X-wing* son trepidantes y divertidas incluso aunque solamente se utilicen las tres naves que vienen en esta caja de juego, pero puedes ampliar tus opciones tácticas añadiendo más naves. Muchos de los cazas estelares más famosos de las películas de *Star Wars*, tanto pasadas como presentes, están disponibles en packs de expansión. Además de ampliar tus escuadrones de la Resistencia y del Primer Orden, estos packs añaden a los cazarrecompensas, piratas y mercenarios de la facción Escoria y villanos.



LA RESISTENCIA



EL PRIMER ORDEN



LA ALIANZA
REBELDE



ESCORIA Y
VILLANOS



EL IMPERIO
GALÁCTICO

En *X-wing* hay tres facciones principales: Rebelde, Imperial y Escoria. La facción Rebelde está integrada por la Resistencia y la Alianza Rebelde. La facción Imperial está integrada por el Primer Orden y el Imperio Galáctico. La facción Escoria está integrada por la subfacción Escoria y villanos. Cada escuadrón está afiliado a una de estas facciones principales y puede contener cualquier nave y mejora que pertenezca a sus subfacciones. Para más información sobre toda la línea de productos de *X-wing*, visita edgeent.com.

3. Encaja las 2 fichas de Identificación restantes en el pivote que hay en el centro de la peana de la miniatura. Las caras que queden visibles deben coincidir con la cara visible de la ficha de Identificación que hay junto a la carta de Nave.

SECUENCIA DE PREPARACIÓN COMPLETA

Para preparar una partida normal de *X-wing*, se deben llevar a cabo los siguientes pasos en el orden presentado:

1. **Seleccionar fuerzas:** Los jugadores revelan sus escuadrones y preparan todas sus naves, cartas y otros componentes necesarios para sus escuadrones. Asignan fichas de Identificación a sus naves si es necesario.
2. **Determinar la iniciativa:** El jugador con el menor coste total en puntos de escuadrón elige quién tendrá la iniciativa. Si se produce un empate, los jugadores determinan al azar quién tendrá la iniciativa.
3. **Definir la zona de juego:** Despeja una zona de juego de 90x90 cm sobre una superficie plana como una mesa o tapete de juego.
4. **Colocar obstáculos:** Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, cada jugador coge 1 ficha que represente un obstáculo de la reserva y la coloca en la zona de juego. Los obstáculos no se pueden colocar a alcance 1 de ningún otro obstáculo ni a alcance 1-2 de cualquier borde de la zona de juego. Tras colocar el último obstáculo, el jugador que no tiene la iniciativa elige como suyo un borde de la zona de juego; 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 varios pilotos con la misma Habilidad, el jugador que posee la iniciativa es el primero en desplegar las naves que tenga con ese valor de Habilidad. Las naves se deben colocar totalmente 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 su valor impreso de Escudos.

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, al alcance de todos los jugadores, junto con las plantillas de maniobra, dados, regla de alcance y reserva de fichas.

¿Y AHORA QUÉ?

Ahora que ya conoces las reglas del juego, puedes formar tus propios escuadrones personalizados y jugar una partida normal. Si durante la partida surge cualquier duda, deberías consultar la *Guía de referencia*.

La *Guía de misiones* incluida en esta caja proporciona otra manera de jugar en forma de escenarios temáticos con giros inesperados respecto a una partida normal. Las reglas para jugar una misión se explican en la *Guía de misiones*.