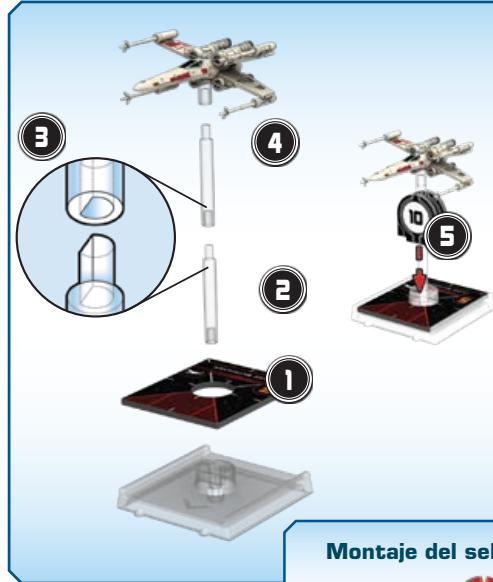


# STAR WARS™ X-WING™

## REGLAS DE INICIO RÁPIDO

Esta Guía de inicio rápido te enseña las reglas fundamentales de la segunda edición de *Star Wars: X-Wing* para que puedas empezar a jugar de inmediato. Lee las páginas 1-2 y luego empieza tu primera partida. Cuando te sientas cómodo, lee las páginas 3-4 y añade a tu partida las reglas que contienen.



### PREPARACIÓN

Sigue los pasos 1-7 de este diagrama para preparar tu primera partida de *X-Wing*!

**1** Despeja una superficie lisa de 90x90 cm para que sirva de zona de juego.

**2** Coloca los dados rojos de ataque, los dados verdes de defensa y el mazo de Daño en un sitio al alcance de ambos jugadores.



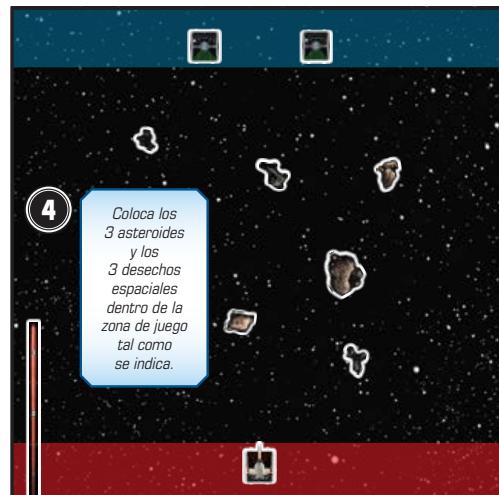
**3** Coloca las plantillas de maniobra y la regla de alcance en un sitio al alcance de ambos jugadores.



### Montaje del selector de maniobras



Esta imagen muestra cómo se montan los selectores. Combiná el anverso y reverso de selector con las letras "T65" y los anversos y reversos de selectores con las letras "TF".



Coloca los 3 asteroides y los 3 desechos espaciales dentro de la zona de juego tal como se indica.



**5** Coloca las cartas de Nave del Piloto de la Academia y el As del Escuadrón Negro y los 2 selectores de caza TIE/ln en el borde del jugador Imperial.



**6** Elige a un jugador para que sea el jugador Rebelde. Coloca la carta de Nave del Escolta del Escuadrón Azul, el selector del T-65 Ala-X y 2 indicadores de Escudo en el borde del jugador Rebelde.

**7** Coloca la miniatura del T-65 Ala-X en la zona de juego cerca del borde del jugador Rebelde y coloca las miniaturas de Caza TIE en la zona de juego cerca del borde del jugador Imperial tal como se indica en la imagen.

## RESUMEN DEL JUEGO

Las partidas de **X-Wing** transcurren a lo largo de una serie de rondas de juego. Los jugadores deberían leer esta página y luego empezar a jugar sus primeras rondas de la partida. Cuando se sientan cómodos, podrán añadir las "Reglas avanzadas" que hay en las páginas 3 y 4.

En cada ronda, los jugadores utilizan selectores para elegir en secreto maniobras para sus naves, revelan y ejecutan dichas maniobras, y atacan con sus naves.

### 1. FASE DE PLANIFICACIÓN

Cada jugador elige en secreto una maniobra para cada una de sus naves. La maniobra elegida determina como se moverá esa nave durante la siguiente fase. Para seleccionar una maniobra para una nave, el jugador gira el selector de la nave hasta que la flecha señale la maniobra deseada. Luego, el jugador coloca el selector **boca abajo** en la zona de juego junto a esa nave. Después de que todas las naves tengan asignada una maniobra secreta, se procede con la fase de Activación.

Hasta que los jugadores se sientan lo suficientemente cómodos como para incorporar las "Reglas avanzadas", los jugadores deberían seleccionar únicamente maniobras que sean de color blanco o azul.



Flecha de selección  
Si se selecciona la maniobra [2 ⚡], la nave utilizará la plantilla [2 ⚡] para moverse.



### 2. FASE DE ACTIVACIÓN

Empezando por la nave que tenga el valor **más bajo** de Iniciativa (el número naranja que aparece en las cartas e indicadores de Nave), y continuando por orden ascendente de Iniciativa, cada nave se mueve "ejecutando la maniobra" que hay en su selector.

Para ejecutar la maniobra de una nave, se revela el selector de esa nave. La plantilla correspondiente a la maniobra revelada se coloca delante de la nave, encajándola entre los salientes frontales. Luego, la nave se levanta y coloca en el extremo opuesto de la plantilla, encajando en él los salientes traseros de la peana de la nave.



Después de que una nave ejecute una maniobra, puede realizar una acción, pero los jugadores deberían ignorar este paso a menos que estén usando las "Reglas avanzadas". Después de que todas las naves hayan ejecutado sus maniobras, se procede con la fase de Enfrentamiento.

### 3. FASE DE ENFRENTAMIENTO

Empezando por la nave que tenga el valor de Iniciativa **más alto** y prosiguiendo por orden descendente de Iniciativa, cada nave efectúa un ataque.

Para efectuar un ataque, utiliza la regla de alcance para determinar si hay alguna nave en el arco de fuego frontal del atacante. El arco de fuego es la zona creada al prolongar las líneas que hay en el indicador de Nave hasta el final de la regla de alcance. Si hay alguna nave en esa zona, el jugador atacante elige a cuál de ellas atacar.

Los cañones TIE marcados con un ✓ están dentro del arco de fuego del Ala-X.

Los que están señalados con un ✗ están fuera del arco de fuego, por lo que el Ala-X no puede atacarlos.



Los asteroides y los desechos espaciales pueden afectar a los ataques, pero los jugadores deberían ignorarlos a menos que estén utilizando las "Reglas avanzadas".

Para efectuar un ataque, el atacante tira tantos dados de ataque (rojos) como el valor de Ataque que figura en la carta de Nave del atacante. Luego el defensor tira tantos dados de defensa (verdes) como el valor de Agilidad que figura en la carta de Nave del defensor.



Valor de Iniciativa en una carta de Nave

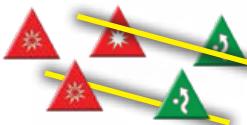


Valor de Ataque



Valor de Agilidad

Cada resultado ⚡ (evasión) retira un dado que muestre un resultado ⚪ (impacto). Si no quedan más resultados ⚪, se retira un resultado ⚫ (impacto crítico) en su lugar. Ignora los resultados ☺ a menos que estés utilizando las "Reglas avanzadas".



Con esta tirada, los 2 resultados ⚡ anulan 1 resultado ⚪ y 1 resultado ⚫, dejando sólo 1 resultado ⚪ restante.



Escudo activo



Escudo inactivo

Por cada ⚪ o ⚫ restante, el defensor pierde un escudo (dándole la vuelta a su ficha para que muestre su cara inactiva). Si no le queda ningún escudo, en vez de eso se le infinge una carta de Daño.



Valor de Casco

Las cartas de Daño se colocan boca abajo junto a la carta de Nave del defensor. Una nave es destruida cuando tiene asignadas tantas cartas de Daño como su valor amarillo de Casco.

Después de que todas las naves hayan atacado, comienza una nueva ronda, empezando por la fase de Planificación.

## REGLAS AVANZADAS

Después de que los jugadores hayan jugado unas cuantas rondas, ya estarán preparados para añadir estos conceptos a su partida.

### COLORES DE MANIOBRAS

Las maniobras tienen uno de estos tres colores: blanco, rojo o azul. Después de que una nave ejecute una maniobra roja, recibe una ficha de Tensión (ponla junto a la nave). Mientras una nave está bajo tensión, no puede seleccionar maniobras rojas ni realizar acciones (las acciones se explican más adelante). Después de que una nave ejecute una maniobra azul, retira una ficha de Tensión.



Maniobra roja



ficha de  
Tensión

### MANIOBRA ESPECIALES (↶, ↷ Y ↸)

Tanto los Alas-X como los cazas TIE pueden ejecutar la maniobra especial de giro koigrano (↶). La maniobra ↶ se ejecuta como una maniobra de movimiento recto (↑). Luego, la nave se gira 180° al final de la plantilla.



Giro koigrano (↶)



Giro Tallon hacia la  
derecha (↷)

Los Alas-X también pueden ejecutar el giro Tallon hacia la izquierda (↶) y el giro Tallon hacia la derecha (↷). Se ejecutan como una maniobra de giro hacia la izquierda (↶) o giro hacia la derecha (↷). Luego, al final de la plantilla, la nave se gira 90° en la dirección del giro. Esto hará que la nave termine girada 180° en el punto final de su maniobra respecto a su posición original.



El Ala-X se solapa con  
el segundo caza TIE, por  
lo que debe retroceder  
hasta que sólo esté en  
contacto con esa nave.

### SOLAPAMIENTOS CON NAVES

Si una nave termina su movimiento encima de otra nave, debe retroceder a lo largo de la plantilla hasta que sólo esté en contacto con esa nave. Las pequeñas líneas blancas que hay en la parte frontal y trasera del indicador de Nave deben quedar alineadas con la línea central que recorre el eje de la plantilla.

Después de haberse solapado, la nave no puede realizar una acción. Además, durante la fase de Enfrentamiento, las naves que están en contacto no pueden atacarse entre ellas.

### SOLAPAMIENTOS CON OBSTÁCULOS

Mientras una nave ejecuta una maniobra, si la **plantilla o la posición final** de la nave se solapa con un obstáculo, la nave sufre un efecto negativo.

Si la nave se solapa con un asteroide, tira 1 dado de ataque. Si sacas ⚡ o ⚡, la nave pierde 1 escudo si es posible. Si la nave no puede perder 1 escudo, se le infinge 1 carta de Daño boca abajo si ha sacado ⚡ o 1 carta de Daño boca arriba si ha sacado ⚡. Independientemente del resultado de la tirada, la nave tampoco podrá realizar una acción y no podrá atacar si aún sigue encima del asteroide.



Dado que la plantilla  
está en contacto con el  
asteroide, el caza TIE  
sufre efectos negativos.

Si la nave se solapa con desechos espaciales, tira 1 dado de ataque. Si sacas ⚡, la nave pierde 1 escudo si es posible. Si la nave no puede perder 1 escudo, se le infinge 1 carta de Daño boca arriba. Independientemente del resultado de la tirada, la nave recibe 1 ficha de Tensión.



Asteroides

Desechos espaciales

### HUIR DEL CAMPO DE BATALLA

Si la posición final de la maniobra de una nave queda fuera de la zona de juego, la nave huye del campo de batalla y se retira de la partida! Ten cuidado cuando vuelas cerca de un borde.

### ACCIONES

Después de que una nave ejecute una maniobra, puede realizar una acción. Las acciones que una nave puede realizar se indican en forma de iconos en su carta de Nave.



Acciones de  
un caza TIE



Ficha de  
Concentración

#### • ☺ Concentración:

La nave recibe 1 ficha de Concentración (coloca esa ficha junto a la nave). Mientras está atacando, la nave puede gastar la ficha para cambiar todos sus resultados ☺ (concentración) por resultados ⚡. Mientras se está defendiendo, la nave puede gastar la ficha para cambiar todos sus resultados ☺ por resultados ↷. Descarta todas las fichas de Concentración sin gastar al final de cada ronda.



- **Evasión:** La nave recibe 1 ficha de Evasión (deja la ficha junto a la nave). Mientras se está defendiendo, puede gastar la ficha para cambiar un resultado (incluso un resultado de cara vacía) por un resultado . Descarta todas las fichas de Evasión sin gastar al final de cada ronda.



Ficha de Evasión

- **Tonel volado:** La nave realiza un tonel volado con el que se desplaza lateralmente. Para realizar un tonel volado, coloca la plantilla [1 ] en el lateral izquierdo o derecho de la nave. Luego, levanta la nave y colócalo en el extremo opuesto de la plantilla, conservando su orientación. Una nave no puede efectuar un tonel volado si eso va a hacer que se solape con otra nave.



- **Fijar blanco:** La nave que realiza esta acción (la nave fijando un blanco) obtiene un Blanco fijado sobre una nave enemiga. Utilizando la regla de alcance, elige una nave enemiga que tengas a alcance 1-3 y asigne una ficha roja de Blanco fijado con un número que coincida con el de la ficha de Identificación de la nave que fija el blanco (por ejemplo, utiliza la ficha de Blanco fijado con un "1" si en la ficha de Identificación de la nave que fija el blanco pone "1"). Cuando la nave que ha fijado el blanco ataca a ese enemigo, puede gastar la ficha de Blanco fijado para volver a tirar cualquier cantidad de sus dados de ataque. Las fichas de Blanco fijado **no se descartan** al final de una ronda.



Ficha de Blanco fijado



Ficha de Identificación

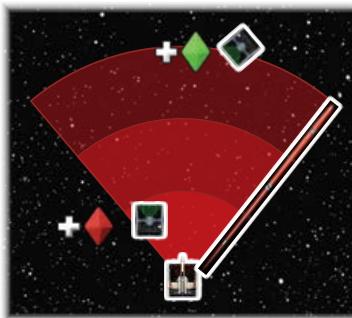
## ATAQUES OBSTRUIDOS

Mientras estás atacando, si el atacante mide el alcance hasta la nave enemiga a través de un obstáculo, el ataque se considera obstruido. El alcance se mide desde el punto más próximo del arco de fuego del atacante hasta el punto más próximo de la peana del defensor. En este caso, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.



## MODIFICADORES POR ALCANCE

Durante un ataque, el atacante o el defensor pueden recibir un dado adicional según cuál sea el alcance del ataque. Si el ataque se produce a alcance 1, el atacante tira 1 dado de ataque adicional. Si el ataque se produce a alcance 3, el defensor tira 1 dado de defensa adicional.



Valor de Ataque



Valor de Agilidad

## ¿Y AHORA QUÉ?

Este documento te ha enseñado la mayoría de las reglas del juego, por lo que ya estás preparado para finalizar tu primera partida. Después de ella, puedes leer el **Manual de reglas** para aprender descripciones más detalladas de las reglas básicas. En aras de la simplicidad, algunas de las reglas de esta *Guía de inicio rápido* pueden que sean ligeramente distintas de las que aparecen en el *Manual de reglas*. Si quieres pasar directamente a tu siguiente partida, lee únicamente las siguientes secciones:

- Aplicación del daño, página 8: Las naves que son impactadas por resultados pueden sufrir daños críticos.
- Acciones enlazadas, página 10: Algunas naves tienen acceso a acciones enlazadas, que les permiten realizar varias acciones seguidas.
- Cargas, página 12: Algunos pilotos y mejoras poseen capacidades tan potentes que están limitadas por la cantidad de cargas de que disponen.
- Cartas de Mejora, página 12: Muchas naves pueden equiparse con mejoras como torpedos de protones o droides astromecánicos, que les otorgan capacidades especiales.
- Creación rápida, página 15: Los jugadores pueden crear rápidamente sus propios escuadrones utilizando la opción de creación rápida para la formación de escuadrones.

Cuando estés jugando, si te encuentras con un término que no reconoces, puedes utilizar la *Guía de referencia* online, que contiene un glosario de todos los términos del juego. La *Guía de referencia* está disponible en [FantasyFlightGames.Es](http://FantasyFlightGames.Es).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Ninguna parte de este producto puede ser utilizada sin consentimiento escrito. Fantasy Flight Games 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.