STAR WARS X-WING

JOGO DE MINIATURAS



REGRAS DO JOGO

STAR WARS™
X-WING™
JOGO DE MINIATURAS

Visão Geral do Jogo

Bem-vindo a ***X-Wing***, um jogo de combate espacial empolgante e intenso no universo *Star Wars*.
Em ***X-Wing***, dois jogadores assumem o controle de X-Wings, TIE Fighters e outras naves do universo *Star Wars* e colocam-nas umas contra as outras em um incrível combate espacial tático. O jogador que destruir todas as naves do oponente vence a partida!

Esta caixa contém todos os componentes necessários para dois jogadores começarem a jogar, assim como diversas missões que oferecem condições únicas de vitória.



Como Usar Este Livro de Regras

Este livro de regras foi escrito assumindo que os jogadores estão usando apenas as três naves inclusas nesta caixa. Depois de ganharem mais experiência com o jogo, os jogadores poderão implementar as regras avançadas, que permitem aos jogadores usar terreno, criar esquadrões personalizados e jogar missões únicas (veja as páginas 21-24).

Se esta é sua primeira partida, **antes de ler este livro de regras**, coloque-o de lado e use as regras introdutórias apresentadas no folheto de regras para início rápido.

Lista de Componentes

- Este Livro de Regras
- 1 Folheto de Regras para Início Rápido
- 3 Naves de Plástico Pintadas
  - 2 TIE Fighters
  - 1 X-Wing
- 3 Bases de Plástico Transparentes
- 6 Pinos de Plástico Transparentes
- 8 Fichas de Nave (frente e verso)
- 11 Gabaritos de Manobra com:
  - 3 Curvas Acentuadas
  - 3 Curvas
  - 5 Retas
- 3 Discos de Manobra (cada um com um disco base, um disco indicador e um par de conectores de plástico)
- 19 Fichas de Ação, sendo:
  - 4 Fichas de Desvio
  - 3 Fichas de Foco
  - 6 Fichas de Mira Vermelhas (frente e verso)
  - 6 Fichas de Mira Azuis (frente e verso)
- 13 Fichas de Missão, sendo:
  - 8 Fichas de Controle
  - 1 Ficha de Transporte
  - 4 Fichas de Satélite
- 6 Fichas de Obstáculo de Asteroide
- 2 Fichas de Escudo
- 3 Fichas de Estresse
- 3 Fichas de Acerto Crítico
- 27 Fichas de Identificação (frente e verso)
- 13 Cartas de Nave
- 33 Cartas de Dano
- 5 Cartas de Melhoria
- 3 Dados Vermelhos de Ataque
- 3 Dados Verdes de Defesa
- 1 Régua de Alcance

Visão Geral dos Componentes

Esta seção descreve os componentes.

NAVES, BASES E PINOS

Esses modelos pré-pintados representam naves no jogo. Os pinos conectam com firmeza as naves a suas bases. Cada base também segura uma ficha de nave que identifica qual piloto está comandando a nave.



FICHAS DE NAVE



Essas fichas identificam pilotos e apresentam informações sobre os recursos de sua nave. Uma ficha é encaixada em cada base da nave para indicar quem está pilotando aquela nave.

GABARITOS DE MANOBRA



Esses gabaritos correspondem a possíveis manobras nos discos de manobra das naves. Eles são usados ao mover fisicamente as naves pela área de jogo.

DISCOS DE MANOBRA



Esses discos permitem aos jogadores planejar secretamente as manobras de suas naves. Cada nave possui seu próprio disco de manobra.

FICHAS DE AÇÃO



Essas fichas marcam naves que estão realizando tipos específicos de ação, como focar, desviar ou adquirir uma mira.

FICHAS DE MISSÃO



Essas fichas são usadas durante missões (veja as páginas 21-24).

FICHAS DE OBSTÁCULO



Essas fichas representam obstáculos que os jogadores podem adicionar às batalhas.

Montagem de Disco de Manobra

Antes de jogar, monte cada disco como demonstrado. Conecte o disco base "XW" ao disco indicador "X-Wing", e conecte o disco base "TF" ao disco indicador "TIE Fighter".



FICHAS DE ESCUDO



Essas fichas controlam o quão forte está o escudo defletor de uma nave.

FICHAS DE ESTRESSE



Essas fichas marcam naves cujo piloto sofreu estresse durante a batalha.

FICHAS DE ACERTO CRÍTICO



Essas fichas marcam naves que sofreram um acerto crítico, lembrando os jogadores de consultar suas cartas de Dano para mais informações.

FICHAS DE IDENTIFICAÇÃO



Essas fichas ajudam a identificar naves quando diversos pilotos genéricos estão envolvidos na batalha.

CARTAS DE NAVE



Essas cartas listam as estatísticas de uma nave, a habilidade e o valor de perícia do piloto, as ações que ela pode realizar, as melhorias que pode equipar e o custo de pontos ao construir esquadrões.

CARTAS DE DANO



Essas cartas controlam quanto dano uma nave sofreu e descrevem penalidades especiais que ocorrem quando uma nave sofre um acerto crítico.

CARTAS DE MELHORIA



Essas cartas representam diferentes melhorias que os jogadores podem adquirir para suas naves, tais como astromecânicos, talentos de elite ou armas secundárias.

DADOS PERSONALIZADOS



Esses dados personalizados de oito lados são usados para resolver combates e outras habilidades durante o jogo. Há dois tipos diferentes de dados: dados de ataque (vermelhos) e dados de defesa (verdes).

RÉGUA DE ALCANCE

Essa régua de papelão é usada para medir diversas distâncias durante o jogo.



Preparação

Antes de jogar, prepare o jogo da seguinte maneira:

1. **Escolha uma Facção:** Os jogadores concordam em qual facção controlar. Um jogador controla os Rebeldes enquanto o outro controla os Imperiais. Se os jogadores não chegarem a um acordo, atribua facções aleatoriamente.

   Todos os componentes pertencentes à facção de um jogador são considerados **AMIGOS**, e todos os componentes pertencentes à facção do oponente são considerados **INIMIGOS**.

2. **Junte as Forças:** Os dois jogadores escolhem cartas de Nave e Melhoria de sua facção. Se os jogadores não estão usando as regras de montagem de esquadrão (veja as páginas 18-19), o jogador Rebelde junta a carta de Nave "Luke Skywalker" e o jogador Imperial junta a carta de Nave "Night Beast" e uma carta de Nave "Piloto do Esquadrão Obsidian".

3. **Monte as Naves:** Os dois jogadores pegam as fichas de nave e as naves de plástico correspondentes a suas cartas de Nave escolhidas. Os jogadores montam suas naves como demonstrado no diagrama "Montagem da Nave".

4. **Delimite a Área de Jogo:** Escolha uma área de jogo em uma mesa ou outra superfície plana. Os jogadores podem usar uma lona de jogo, uma toalha ou outra maneira para demarcar as bordas da área de jogo (veja "A Área de Jogo"). Os jogadores sentam-se em lados opostos da área de jogo. O lado da área de jogo mais próximo de cada jogador é conhecido como sua borda.

5. **Posicione as Forças:** Posicione cada nave na área de jogo em ordem de perícia do piloto (número laranja), do mais baixo ao mais alto (a nave com a perícia do piloto mais baixa é colocada primeiro; a nave com a perícia do piloto mais alta é colocada por último). Se diversas naves possuem o mesmo valor de perícia do piloto, o jogador com a iniciativa posiciona sua nave com aquela perícia do piloto primeiro (veja "Iniciativa" na página 16).

   Para posicionar uma nave, o jogador coloca a régua de alcance a partir da borda de sua área de jogo e coloca a nave em qualquer lugar que esteja totalmente dentro da seção de Alcance 1 e virada para qualquer direção (veja o diagrama de preparação na página 5).

6. **Prepare Suas Cartas:** Cada jogador pega as cartas correspondentes a suas forças e as coloca, viradas para cima, fora da área de jogo e à vista de todos os jogadores.

7. **Ative os Escudos:** Coloque um número de fichas de escudo em cada carta de Nave igual a seu valor de Escudo (número azul). Uma nave não pode ter mais fichas de escudo do que seu valor de escudo.

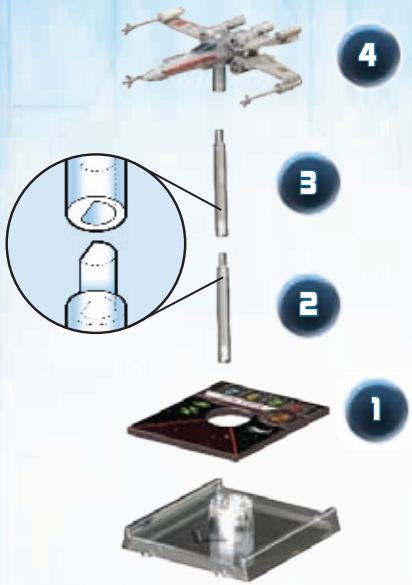
8. **Prepare os Outros Componentes:** Embaralhe o baralho de Dano e coloque-o virado para baixo ao lado da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores. Coloque os outros componentes fora da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores (veja "Diagrama de Preparação" na página 5).

A Área de Jogo

X-Wing não é jogado em um tabuleiro. Em vez disso, é jogado em qualquer superfície plana com espaço de pelo menos 90 cm x 90 cm. Os jogadores podem querer usar uma superfície de feltro ou tecido, que proporciona um pouco de atrito e ajuda a evitar que os jogadores acidentalmente esbarrem ou movam as naves.

Para uma partida com 3 naves, a área de jogo deveria ser de 90 cm x 90 cm. Jogadores experientes devem se sentir livres para experimentar diferentes dimensões de área de jogo.

Montagem da Nave

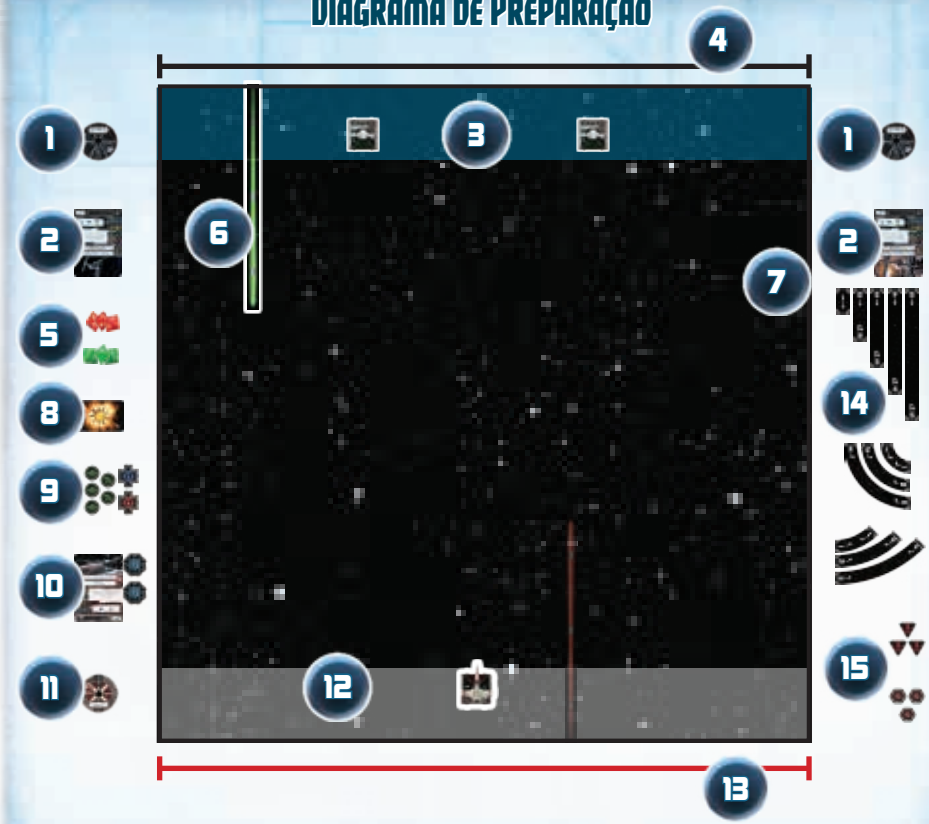


Para montar uma nave, siga os seguintes passos:

1. Encaixe a ficha da nave escolhida na base, com seu arco de tiro sobre a seta que aponta para a frente da base.
2. Insira um pino na torre da base.
3. Insira o segundo pino no primeiro pino.
4. Insira o pequeno pino embaixo da nave no segundo pino.

Deste ponto em diante no livro de regras, o termo "nave" refere-se a uma nave completamente montada, incluindo nave de plástico, pinos, base e ficha da nave (além de fichas de identificação, se necessário; veja "Fichas de Identificação" na página 18).

Diagrama de Preparação



1. Discos de Manobra de TIE Fighter
2. Cartas de Nave de TIE Fighter
3. Área de Preparação Imperial
4. Borda Imperial
5. Dados
6. Régua de Alcance
7. Área de Jogo
8. Baralho de Dano
9. Reserva de Fichas de Ação
10. Carta de Nave de X-Wing
11. Disco de Manobra de X-Wing
12. Área de Preparação Rebelde
13. Borda Rebelde
14. Gabaritos de Manobra
15. Outras Fichas

A Rodada

X-Wing é jogado ao longo de uma série de rodadas. Durante cada rodada, os jogadores executam as seguintes fases em ordem:

1. **Fase de Planejamento:** Cada jogador escolhe secretamente uma manobra para cada uma de suas naves usando seu disco de manobra.
2. **Fase de Ativação:** Cada nave se move e realiza uma ação. Em **ordem crescente** de perícia do piloto, revele o disco de manobra de cada nave e execute a manobra escolhida. Em seguida, cada nave pode realizar uma ação.
3. **Fase de Combate:** Cada nave pode realizar um ataque. Em **ordem decrescente** de perícia do piloto, cada nave pode atacar uma nave inimiga que esteja dentro de seu arco de tiro e dentro do alcance.
4. **Fase Final:** Os jogadores removem fichas de ação não utilizadas de suas naves (exceto por miras) e resolvem quaisquer habilidades de "Fase Final" das cartas.

Depois de resolver a Fase Final, uma nova rodada se inicia, começando com a Fase de Planejamento. Isto continua até que um jogador destrua todas as naves de seu oponente.

Cada uma destas fases é discutida detalhadamente ao longo das próximas páginas.

FASE DE PLANEJAMENTO

Durante esta fase, cada jogador usa os discos de manobra para escolher secretamente uma manobra para cada uma de suas naves. A seleção no disco determina como suas naves se movimentam durante a próxima fase de Ativação. Os jogadores **precisam** atribuir um disco a cada nave. Depois que todas as naves tiverem recebido um disco de manobra, siga para a fase de Ativação.

Selecionando uma Manobra

Para escolher uma manobra, o jogador gira o indicador do disco de manobra da nave até que a abertura exiba apenas a manobra desejada. Ele atribui a manobra a uma de suas naves colocando o disco **virado para baixo ao lado da nave correspondente**, dentro da área de jogo.

Um jogador pode consultar seus próprios discos de manobra virados para baixo a qualquer momento, mas ele não pode ver os discos virados para baixo de seu oponente. Um jogador controlando mais de uma nave pode atribuir manobras a suas naves em qualquer ordem.

Cada seleção no disco de manobra possui um gabarito de manobra correspondente que mede a movimentação da nave durante a fase de Ativação. Durante a fase de Planejamento, os jogadores **não podem** usar os gabaritos de manobra para "testar" onde as naves vão acabar. Em vez disso, eles devem planejar suas manobras estimando o movimento de suas naves.

Nota: Já que os diferentes tipos de naves no universo *Star Wars* variam em sua velocidade máxima e dirigibilidade, o disco de cada tipo de nave é único. Desta forma, nem todas as naves são capazes de usar todos os gabaritos de manobra inclusos no jogo, e algumas naves podem executar manobras que outras não conseguem.

Tipos de Manobra

Cada manobra consiste de três elementos: a direção (seta), a velocidade (número) e a dificuldade (cor da seta).



Direção

A direção é indicada pelas setas no disco de manobra. As naves podem viajar em seis direções possíveis, dependendo das opções disponíveis em seu disco:



Reta: Avança a nave em linha reta sem mudar sua orientação.



Curva: Permite que a nave execute uma curva suave que avança a nave para frente, levemente para um lado, e muda sua orientação em 45°.



Curva Acentuada: Permite que a nave execute uma curva acentuada que avança a nave para frente, fortemente para um lado, e muda sua orientação em 90°.



Curva Koiogran: Avança a nave em linha reta, mudando sua orientação em 180°.

Velocidade

A velocidade é indicada pelos números no disco de manobra e varia entre "1" e "5", dependendo das opções disponíveis em seu disco. Quanto maior a velocidade, maior a distância que a nave viaja durante a manobra.

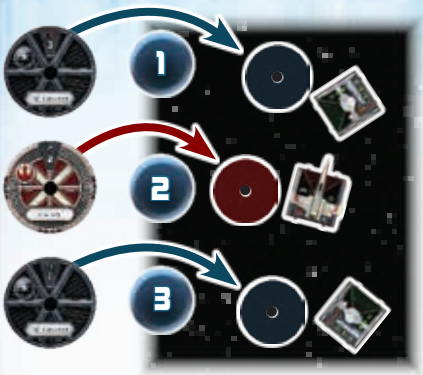
Dificuldade

Algumas manobras são mais difíceis de executar do que outras. A cor da seta de direção indica a dificuldade de cada manobra. A maioria das setas é branca, o que indica uma manobra padrão. Algumas setas são vermelhas ou verdes, o que indica que a manobra é ou difícil para o piloto executar (vermelha) ou extremamente simples (verde).

Durante a fase de Ativação, as naves podem receber ou remover fichas de estresse dependendo da cor da manobra executada (veja a página 7).

Nota: Algumas manobras podem ser modificadas ou restringidas por outros fatores, como uma ficha de estresse ou o texto em uma carta de Dano virada para cima.

Exemplo da Fase de Planejamento



Os jogadores escolhem simultaneamente uma manobra para cada uma de suas naves:

1. O jogador Imperial gira um disco de TIE Fighter para a manobra (↻ 3) e coloca o disco **virado para baixo** ao lado do Piloto do Esquadrão Obsidian.
2. Ao mesmo tempo, o jogador Rebelde gira um disco de X-Wing para a manobra (↱ 2) e coloca o disco **virado para baixo** ao lado do Piloto Recruta.
3. O jogador Imperial gira um disco de TIE Fighter para a manobra (↰ 1) e coloca o disco **virado para baixo** ao lado do Piloto da Academia.

FASE DE ATIVAÇÃO

Durante esta fase, cada nave é ativada **uma por vez**. Começando pela nave com a **menor perícia do piloto**, resolva os passos seguintes em ordem:

1. **Revelar o Disco:** Revele o disco de manobra da nave ativada virando-o para cima.

2. **Posicionar o Gabarito:** Pegue o gabarito de manobra correspondente à manobra escolhida no disco e encaixe o gabarito entre as guias frontais da base da nave (as duas saliências).
   Insira-o de forma que a ponta do gabarito fique colada à base.

3. **Executar a Manobra:** Segurando o gabarito no lugar com firmeza, pegue a base pelos lados e levante a nave da superfície de jogo. Posicione a nave na **ponta oposta** do gabarito, encaixando as **guias traseiras** da nave na ponta oposta do gabarito.

   Exceção: Para executar uma manobra (curva Koiogran), veja "Curva Koiogran".

   Se a nave tiver quaisquer fichas designadas a ela (como fichas de ação ou fichas de estresse), mova essas fichas junto com a nave.

   Nota: Se uma nave executa uma manobra que faz com que sua base ou o gabarito de manobra em uso sobreponham-se à base de outra nave, veja "Movendo-se Através de uma Nave" e "Sobrepondo Outras Naves" na página 17.

4. **Checar Estresse do Piloto:** Se a nave acabou de executar uma manobra vermelha, coloque uma ficha de estresse ao lado da nave. Se a nave acabou de executar uma manobra verde, remova uma ficha de estresse da nave (se tiver alguma) e devolva a ficha para a reserva de fichas gerais (veja "Estresse" na página 17).

5. **Limpeza:** Devolva o gabarito usado à pilha de gabaritos de manobra. Coloque o disco revelado fora da área de jogo, perto da carta de Nave correspondente à nave.

6. **Realizar Ação:** Cada nave pode realizar uma ação. Ações proporcionam uma ampla gama de benefícios e são descritas nas páginas 8-9. Uma nave com uma ou mais fichas de estresse não pode realizar ações (veja "Estresse" na página 17).

A nave que está atualmente resolvendo a fase é chamada de **NAVE ATIVA**. Depois que a nave ativa resolve o passo final, a nave com a próxima perícia de piloto menor torna-se a nave ativa e resolve os mesmos passos. Os jogadores continuam ativando naves em ordem crescente de perícia do piloto até que cada nave tenha sido ativada.

Resolvendo Empates

Quando múltiplas naves possuem o mesmo valor de perícia do piloto, o jogador com a **INICIATIVA** deve ativar todas as suas naves com aquela perícia de piloto primeiro. A não ser que seja especificado de forma diferente, **o jogador Imperial tem a iniciativa**. Para mais detalhes sobre iniciativa, veja a página 16).

Gabaritos de Manobra

Os gabaritos de manobra medem precisamente a distância e o ângulo para garantir que todos os movimentos de nave sejam consistentes. As pontas de um gabarito de manobra exibem uma seta (a direção) e um número (a velocidade).

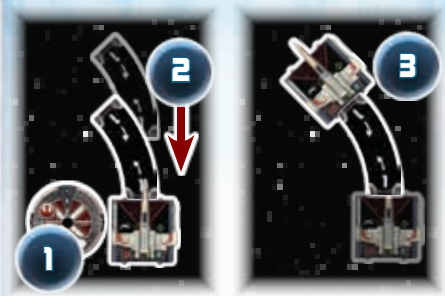
Depois que um jogador revela seu disco durante a fase de Ativação, ele encontra o gabarito correspondente à direção e velocidade da manobra revelada e usa esse gabarito para mover sua nave.

Nota: As naves devem fazer curvas ou curvas acentuadas usando a **mesma manobra exata** escolhida em seu disco. Ou seja, se um jogador revela (↱ 3), ele **não pode** girar o gabarito para executar (↰ 3).

Curva Koiogran

A manobra de curva Koiogran (↶) usa o mesmo gabarito de manobra que uma manobra de reta (↑). A única diferença entre estas manobras é que, após executar uma manobra ↶, o jogador **gira sua nave 180°** (de forma que as guias na **frente** da base da nave encaixem-se firmemente no gabarito de manobra).

Exemplo de Movimentação



1. O jogador Rebelde vira seu disco, revelando a manobra escolhida: (↰ 1).

2. O jogador Rebelde pega o gabarito (↰ 1) e coloca-o entre as guias frontais da nave.

3. O jogador Rebelde segura o gabarito no lugar, move a nave para a ponta oposta e encaixa as guias traseiras da nave no gabarito.

Ações

Durante a fase de Ativação, cada nave pode realizar **uma ação** imediatamente após mover-se. Uma nave pode realizar qualquer ação listada na barra de ações de sua carta de Nave. Além disso, algumas habilidades de piloto, cartas de Melhoria, cartas de Dano ou missões podem permitir que naves realizem outras ações. Cada uma das ações possíveis está descrita em detalhe ao longo das próximas páginas.

Se uma habilidade permite que uma nave realize uma "ação gratuita", esta ação **não conta** como a uma ação permitida durante o passo "Realizar Ação".

Desvio ( )

Naves com o ícone em sua barra de ações podem realizar a ação de **desvio**. Para realizar esta ação, coloque uma ficha de desvio ao lado da nave.

O jogador pode escolher gastar a ficha de desvio mais tarde durante a fase de Combate para cancelar um dano rolado pelo atacante (veja a página 12). Fichas de desvio não gastas são removidas de todas as naves durante a fase Final.

Foco ( )

Naves com o ícone em sua barra de ações podem realizar a ação de **foco**. Para realizar esta ação, coloque uma ficha de foco ao lado da nave.

O jogador pode escolher gastar a ficha de foco mais tarde durante a fase de Combate para aumentar suas chances de acertar ao atacar ou diminuir suas chances de ser atingido ao defender (veja "Gastando uma Ficha de Foco" nas páginas 11-12). Fichas de foco não gastas são removidas de todas as naves durante a fase Final.

Pirueta ( )

Naves com o ícone em sua barra de ações podem realizar uma ação de **pirueta**, que lhes permite mover-se lateralmente e ajustar sua posição mantendo a mesma orientação. Para executar uma pirueta, siga estes passos:

1. Pegue o gabarito de manobra (1).
2. Coloque uma ponta do gabarito contra o lado esquerdo ou direito da base da nave. (O gabarito pode ser colocado em qualquer ponto ao longo da lateral da base da nave contanto que **nenhuma parte** do gabarito vá além da borda frontal ou traseira da base.)
3. Segurando o gabarito no lugar com firmeza, levante a nave da superfície de jogo. Coloque a nave na ponta oposta do gabarito, certificando-se de que nenhuma parte do gabarito vá além da borda frontal ou traseira da nave. A frente da nave deve estar voltada para a mesma direção que estava quando começou a pirueta.

Uma nave não pode realizar uma pirueta se isso fizer com que sua base sobreponha-se a outra nave ou ficha de obstáculo, ou que o gabarito de manobra sobreponha-se a uma ficha de obstáculo. O jogador pode medir para ver se sua nave pode realizar a pirueta **antes** de se comprometer com esta ação.

Anatomia de uma Carta de Nave



1. Valor de Perícia do Piloto
2. Nome do Piloto
3. Tipo de Nave
4. Ícone de Facção
5. Valor da Arma Primária
6. Valor de Agilidade
7. Valor de Casco
8. Valor de Escudo
9. Ícone de Tipo de Nave
10. Barra de Melhorias
11. Habilidade do Piloto (ou texto temático em itálico)
12. Barra de Ações
13. Custo de Ponto de Esquadrão

Exemplo de Pirueta



O Piloto da Academia realiza uma ação de pirueta, esperando mover-se para fora do arco de tiro da X-Wing.

1. O jogador Imperial quer rolar para a direita, então ele pega o gabarito (1) e o coloca ao longo da lateral direita da base da nave.
2. Ele pega o Piloto da Academia e o move para a outra ponta do gabarito, de forma que o gabarito encoste na lateral esquerda da base da nave.

Aquisição de Mira ( )

Naves com o ícone em sua barra de ações podem realizar a ação **aquisição de mira** para colocar um par de fichas de mira (veja abaixo). O jogador pode escolher gastar as fichas de mira mais tarde durante a fase de Combate para aumentar suas chances de acertar a nave atacada (veja "Gastando Fichas de Mira" na página 11).

Para adquirir uma mira, siga estes passos:

1. Determine se a nave inimiga está dentro do alcance, pegando a régua de alcance e medindo a distância a partir de **qualquer ponto** da base da nave ativa até **qualquer ponto** da base da nave inimiga.

2. Se a nave inimiga estiver em Alcance 1, 2 ou 3, a nave ativa pode adquirir uma mira naquela nave.

3. Coloque uma ficha de mira **vermelha** ao lado da nave inimiga para indicar que ela está **na mira**.

4. Coloque a ficha de mira **azul** com a mesma letra da ficha vermelha ao lado da nave ativa para indicar que ela está **mirando**.

Ao medir o alcance para uma mira, o jogador pode medir a 360° da nave ativa. O jogador ativo pode medir para ver se uma nave inimiga está ao alcance **antes** de se comprometer com esta ação.

Cada nave capaz de realizar esta ação pode manter apenas uma mira (ou seja, cada nave só pode ter uma ficha de mira azul designada a ela). No entanto, diversas naves podem mirar a mesma nave, então é possível que uma nave tenha diversas fichas de mira vermelhas designadas a ela.

Fichas de mira só são removidas se a nave que está mirando **ou** adquire uma mira em uma nave diferente **ou** gasta a mira durante a fase de Combate.

Exceção: Certas habilidades também podem permitir que uma nave na mira remova uma mira.

Algumas armas secundárias, como torpedos de próton, só podem ser usadas se a nave gastar uma mira na nave atacada (veja "Armas Secundárias" na página 19).

Passar

Uma nave pode **passar**, optando por não realizar nenhuma ação.

Outras Ações

Algumas habilidades de carta incluem o cabeçalho "**Ação:**". Uma nave pode resolver esta habilidade durante o passo "Realizar Ação". Isto conta como a ação daquela nave para a rodada.

Habilidades de carta sem o cabeçalho "**Ação:**" podem ser resolvidas quando especificado na carta e não contam como a ação da nave. No entanto, uma nave **não pode realizar a mesma ação mais de uma vez** durante uma única rodada (nem mesmo quando a ação é uma "ação gratuita").

Exemplo de Aquisição de Mira



Depois que o Piloto Recruta se move, ele realiza uma ação de aquisição de mira.

1. O jogador Rebelde mede 360° em volta da nave do Piloto Recruta para ver quais naves inimigas estão em Alcance 1-3.
2. O Piloto do Esquadrão Obsidian está fora de alcance, então o Piloto Recruta não pode adquirir uma mira nele.
3. O Piloto da Academia está em Alcance 3, então o Piloto Recruta mira no Piloto da Academia. O jogador Rebelde coloca uma ficha de mira **vermelha** ao lado da nave do Piloto da Academia. Então ele coloca a ficha de mira **azul** com a **mesma letra** ao lado da nave do Piloto Recruta.

Régua de Alcance

A régua de alcance é dividida em três seções, e cada seção é identificada com um número (1, 2 ou 3). Quando as regras instruírem um jogador a "medir a distância", sempre oriente a régua de alcance de modo que a seção Alcance 1 encoste no ponto de origem (geralmente a nave ativa) e a seção Alcance 3 aponte para o alvo almejado (ou encoste nele).

Quando as regras referem-se a uma nave estar "em Alcance 2", isso significa que a parte mais próxima da base do alvo almejado deve estar dentro da seção "Alcance 2" da régua de alcance. Quando as regras referem-se a uma nave estar "em Alcance 1-3", isso significa que a base do alvo deve estar dentro de qualquer seção da régua de alcance.

FASE DE COMBATE

Durante esta fase, cada nave pode realizar um ataque contra uma nave inimiga que esteja dentro de seu arco de tiro e dentro do alcance. Começando com a nave com a **maior perícia do piloto**, para realizar um ataque, os jogadores resolvem os seguintes passos de combate em ordem:

1. **Declarar o Alvo:** O atacante escolhe qual nave inimiga ele deseja atacar.
2. **Rolar Dados de Ataque:** O atacante rola um número de dados de ataque igual ao valor da arma primária de sua nave (número vermelho), a não ser que esteja usando uma arma secundária (veja "Armas Secundárias" na página 19).
3. **Modificar Dados de Ataque:** Os jogadores podem gastar fichas de ação e resolver habilidades que rerrolam ou modificam de outras maneiras os resultados de dados de ataque.
4. **Rolar Dados de Defesa:** O defensor rola um número de dados de defesa igual ao valor de agilidade de sua nave (número verde).
5. **Modificar Dados de Defesa:** Os jogadores podem gastar fichas de ação e resolver habilidades que rerrolam ou modificam de outras maneiras os resultados de dados de defesa.
6. **Comparar Resultados:** Os jogadores comparam os resultados finais dos dados de ataque e defesa para determinar se o defensor foi atingido e quanto dano ele sofre.
7. **Infligir Dano:** Se o defensor foi atingido, ele perde fichas de escudo ou recebe cartas de Dano com base no dano que sofrer.

Depois de resolver o passo final, a nave com a próxima perícia de piloto maior resolve estes mesmos passos. Os jogadores continuam resolvendo combates das naves em ordem de perícia do piloto, **da menor para a maior**, até que todas as naves tenham tido a oportunidade de atacar.

Se um único jogador possui múltiplas naves com o mesmo valor de perícia do piloto, ele pode resolver seus ataques na ordem que quiser.

Se ambos os jogadores tiverem naves com o mesmo valor de perícia do piloto, **o jogador com a iniciativa** resolve os passos de combate de suas naves **primeiro** (veja "Iniciativa" e "Regra de Ataque Simultâneo" na página 16).

Nota: Cada nave pode atacar somente uma vez por rodada.

Os sete passos de combate são descritos em detalhe ao longo das próximas páginas.

1. Declarar o Alvo

Durante este passo, o **ATACANTE** (a nave ativa) deve declarar seu **ALVO** (a nave que deseja atacar). A nave atacada deve estar dentro do **ARCO DE TIRO** do atacante e dentro do **ALCANCE**. O jogador pode medir para verificar que estas condições são cumpridas **antes** de declarar um alvo.

Uma nave **não pode** atacar uma nave se suas bases estiverem se tocando (veja "Sobrepondo Outras Naves" na página 17). Uma vez declarado o alvo, a nave atacada passa a ser o **DEFENSOR**, e os jogadores seguem para o passo "Rolar Dados de Ataque".

Arco de Tiro

Na frente de cada ficha de nave há uma forma de cunha (verde para Imperiais, vermelha para Rebeldes). Essa área indica o ângulo no qual as armas desta nave podem atirar. Uma nave inimiga está dentro do arco de tiro da nave ativa se **qualquer parte** da base da nave inimiga estiver dentro do ângulo definido pela forma de cunha (veja "Exemplo de Arco de Tiro e Alcance" na página 11).

Outras naves **não** obstruem arcos de tiro. Por exemplo: se uma nave tem diversas naves inimigas dentro de seu arco de tiro, ela pode atacar qualquer uma delas. Tematicamente, isso representa que naves podem atacar por cima ou por baixo de outras naves no espaço 3D.

Alcance

O alcance é medido usando a régua de alcance. A régua de alcance é dividida em três seções: Alcance 1 (perto), Alcance 2 (médio) e Alcance 3 (longo). Algumas armas e habilidades conferem bônus ou são restritas de acordo com o alcance (distância) de outra nave (veja "Anatomia de uma Carta de Melhoria" na página 19).

A arma primária de todas as naves pode atacar naves em Alcance 1-3 (ou seja, Alcance 1, 2 ou 3).

Para medir o alcance, posicione a ponta de Alcance 1 da régua de alcance de forma que ela encoste na **parte mais próxima** da base do atacante. Aponte a régua para a **parte mais próxima** da base da nave defensora que esteja dentro do arco de tiro do atacante. A seção mais baixa (1, 2 ou 3) da régua que se sobrepor à base da nave inimiga é considerada o alcance entre as naves.

Se a régua não for longa o suficiente para alcançar a nave defensora, a nave é considerada fora de alcance e não pode ser atacada. Uma nave pode estar dentro do alcance, mas ainda estar fora do arco de tiro do atacante.

Nota: Ao determinar o arco de tiro e medir o alcance, ignore todas as guias (as duas saliências na frente e atrás de cada base).

Bônus de Alcance de Combate

Dependendo da distância entre as naves, o atacante ou o defensor podem rolar dados adicionais durante este ataque (veja "Rolar Dados de Ataque" e "Rolar Dados de Defesa" nas páginas 11-12). Os bônus de alcance de combate ocorrem somente quando uma nave está atacando com sua **arma primária**.

Exemplo de Arco de Tiro e Alcance





1. O Piloto do Esquadrão Obsidian está em Alcance 1, mas está fora do arco de tiro do Piloto Recruta.
2. O Piloto da Academia está em Alcance 3 e dentro do arco de tiro do Piloto Recruta.
3. O Piloto Recruta está em Alcance 1 e dentro do arco de tiro do Piloto do Esquadrão Obsidian.

2. Rolar Dados de Ataque

Durante este passo, o atacante calcula quantos dados de ataque usar e então rola os dados.

A arma primária de todas as naves são seus canhões laser. O jogador rola um número de dados de ataque igual ao **valor da arma primária** da nave (o número vermelho exibido em sua carta de Nave e ficha de nave).

Em vez de atacar com sua arma primária, o atacante pode escolher usar uma carta de Melhoria de arma secundária com a qual sua nave esteja equipada (veja "Cartas de Melhoria" na página 19).

O atacante resolve quaisquer habilidades de carta que lhe permitam rolar mais (ou menos) dados. Além disso, se estiver atacando uma nave em Alcance 1 com sua arma primária, ele rola 1 dado de ataque adicional.

Depois de calcular o número de dados de ataque, o atacante pega e rola este número de dados de ataque vermelhos.



Bônus de Combate

Há diversos fatores que podem modificar o ataque de uma nave. Todos os modificadores de dado são cumulativos. Se modificadores reduziriam os dados do atacante a zero ou menos, então o ataque não causa dano.

3. Modificar Dados de Ataque

Durante este passo, os jogadores podem resolver habilidades e gastar fichas que os permitam modificar dados de ataque. Isto inclui **adicionar** resultados de dado, **mudar** resultados de dado e **rerrolar** dados (veja "Modificando Resultados de Dados" na página 12).

Se um jogador quiser resolver diversas habilidades modificadoras, ele as resolve na ordem que quiser. Se ambos o atacante e o defensor possuem habilidades que possam modificar os dados de ataque, o defensor resolve todas as suas habilidades **antes** do atacante.

Gastando Fichas de Mira



Se o atacante tiver uma mira no defensor, ele pode devolver seu **par** de fichas de mira designadas para a reserva de fichas de ação para escolher qualquer número de dados de ataque e rerrolá-los uma vez (veja "Exemplo de Fase de Combate" nas páginas 14-15).

O atacante pode gastar fichas de mira apenas quando estiver atacando a nave na qual sua ficha está mirando (ou seja, a ficha de mira vermelha ao lado da nave atacada deve ter a letra correspondente à ficha de mira azul ao lado do atacante).

Gastando uma Ficha de Foco



Se o atacante tiver uma ficha de foco, ele pode devolvê-la para a reserva de fichas de ação para mudar todos os seus resultados 👁 nos dados de ataque para resultados ✷ (veja "Exemplo de Fase de Combate" nas páginas 14-15).

4. Rolar Dados de Defesa

Durante este passo, o defensor calcula quantos dados de defesa usar e então rola os dados.

O defensor rola um número de dados de defesa igual ao **VALOR DE AGILIDADE** da nave (o número verde exibido em sua carta de Nave e ficha de nave).

O defensor resolve quaisquer habilidades de carta que lhe permitam rolar mais (ou menos) dados. Além disso, se estiver sendo atacado em Alcance 3 pela arma primária do atacante, ele rola 1 dado de defesa adicional.

Depois de calcular o número de dados de defesa, o defensor pega e rola este número de dados de defesa verdes.

Modificando Resultados de Dados

Quando os jogadores rolam dados durante o combate, estes dados são rolados em uma área comum. O lado virado para cima de cada dado é considerado seu **RESULTADO**.

Dados na área comum podem ser modificados de uma variedade de formas, e seus resultados finais determinam quanto dano a nave atacada sofre (se sofrer algum).

Adicionar: Alguns efeitos **ADICIONAM** um resultado específico ao combate. Para resolver isso, o jogador coloca uma ficha ou dado não usado exibindo este resultado dentro da área comum.

Mudar: Alguns efeitos **MUDAM** um resultado de dado para um resultado diferente. Para resolver isso, o jogador pega fisicamente o dado da área comum e gira o dado de forma que seu lado de cima exiba o novo resultado.

Rerrolar: Alguns efeitos permitem que jogadores **RERROLEM** certos dados. Para resolver isso, o jogador pega o número apropriado de dados da área comum e rola estes dados novamente.

Importante: Quando um dado é mudado ou rerrolado, ignore seu resultado original e aplique somente o novo resultado. Este novo resultado pode ser modificado por outros efeitos; no entanto, um dado que já foi rerrolado **não pode ser rerrolado** novamente durante este ataque.

5. Modificar Dados de Defesa

Durante este passo, os jogadores podem resolver habilidades e gastar fichas que os permitam modificar dados de defesa. Isto inclui **ADICIONAR** resultados de dado, **MUDAR** resultados de dado e **RERROLAR** dados (veja "Modificando Resultados de Dados").

Se um jogador quiser resolver diversas habilidades modificadoras, ele as resolve na ordem que desejar. Se ambos o atacante e o defensor possuem habilidades que possam modificar os dados de defesa, o atacante resolve todas as suas habilidades **antes** do defensor.

Gastando uma Ficha de Foco

Se o defensor tiver uma ficha de foco, ele pode devolvê-la para a reserva de fichas de ação durante este passo para mudar todos os resultados nos dados de defesa para resultados (veja "Exemplo de Fase de Combate" nas páginas 14-15).

Gastando uma Ficha de Desvio

Se o defensor tiver uma ficha de desvio, ele pode devolvê-la para a reserva de fichas de ação para somar um resultado adicional à sua rolagem de defesa (veja "Exemplo de Fase de Combate" nas páginas 14-15).

6. Comparar Resultados

Durante este passo, os jogadores comparam os resultados de seus dados para determinar se o defensor foi **ATINGIDO**.

Para isso, compare o número de resultados , e na área comum. Para cada resultado , cancele (ou remova) um resultado ou da rolagem de ataque. Todos os resultados **devem** ser cancelados antes que qualquer resultado possa ser cancelado.

Se houver ao menos um resultado ou não cancelado sobrando, o defensor é atingido (veja a página 13). Se todos os resultados e forem cancelados, o ataque erra e o defensor não sofre nenhum dano.

Cancelando Dados

Cada vez que um resultado de dado é cancelado, um jogador pega um dado exibindo o resultado cancelado e remove fisicamente o dado da área comum. Os jogadores ignoram todos os resultados cancelados durante este ataque.

Todas as habilidades que permitam aos jogadores cancelar dados devem ser resolvidas no início do passo "Comparar Resultados".



7. Infligir Dano

Durante este passo, naves atingidas sofrem dano com base nos resultados ✷ e ✵ não cancelados.

A nave atingida sofre um **dano** para cada resultado ✷ não cancelado, e então sofre um **dano crítico** para cada resultado ✵ não cancelado. Para cada dano ou dano crítico sofrido, a nave deve perder uma ficha de escudo. Se ela não tem fichas de escudo, ela deve receber uma carta de Dano no lugar (veja "Sofrendo Dano" na página 16).

Quando o número de cartas de Dano recebidas por uma nave iguala ou excede seu **valor de casco** (número amarelo), essa nave é destruída (veja "Destruindo Naves" na página 16).

Depois de resolver o passo final, a nave com o **próximo maior** valor de perícia do piloto faz seu turno resolvendo os passos de combate.

Depois que cada nave teve a oportunidade de atacar, a fase de Combate termina e os jogadores seguem para a fase Final.

FASE FINAL

Durante esta fase, os jogadores **removem todas as fichas de desvio e de foco** atribuídas às naves e devolvem-nas para a reserva de fichas de ação. Fichas de mira e fichas de estresse continuam em jogo até que certas condições sejam cumpridas (veja as páginas 11 e 16).

Algumas habilidades de carta ou missões podem instruir os jogadores a resolver certos efeitos durante a fase Final. Se este for o caso, faça isso neste momento.

Depois de completar a fase Final, a rodada termina. Se nenhum dos jogadores tiver destruído todas as naves do oponente, uma nova rodada se inicia, começando pela fase de Planejamento.

Vencendo a Partida

Quando um jogador destrói todas as naves de seu oponente, a partida termina e aquele jogador vence. Se estiver jogando uma missão, confira suas condições de vitória.

No caso improvável de a última nave de cada jogador ser destruída ao mesmo tempo, o jogador com a iniciativa vence.

Resolvendo Disputas de Regra

Podem surgir situações que são muito incertas para se julgar (como uma nave estar a determinado alcance, etc.). Se os jogadores não conseguem chegar a um acordo quanto ao julgamento correto, siga estes passos:

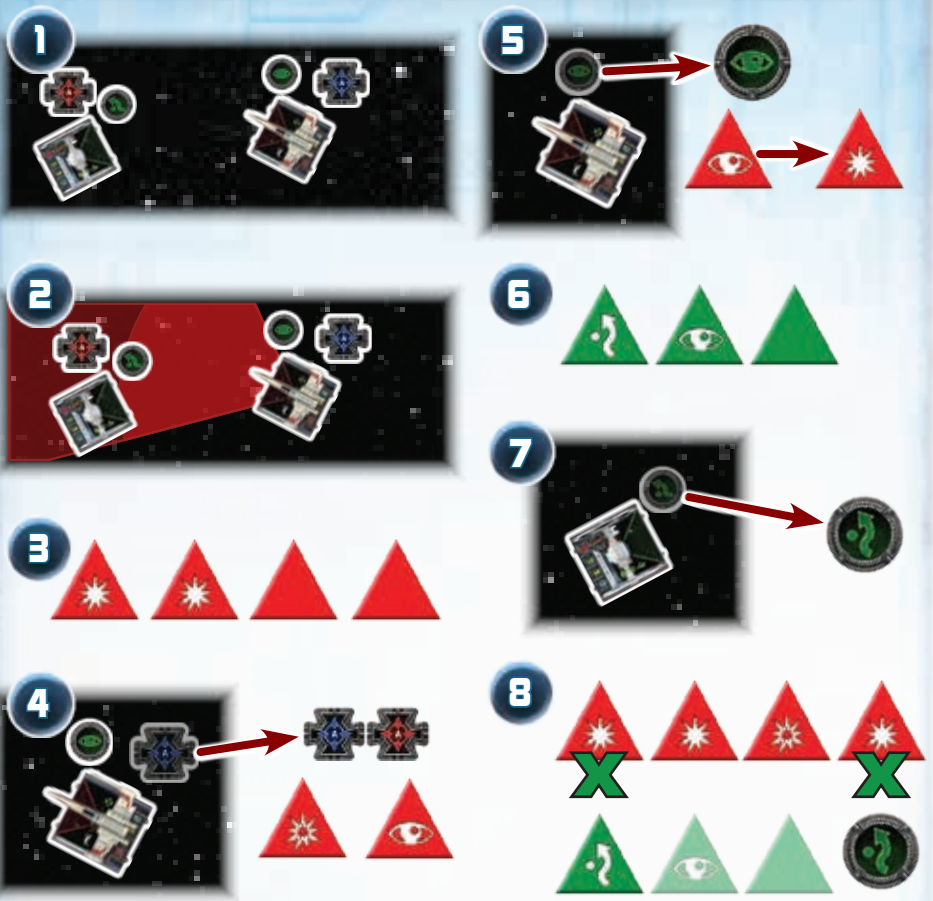
1. **Um jogador pega três dados de ataque enquanto o outro pega três dados de defesa.**
2. **Ambos rolam os dados. O jogador que obtém mais resultados 👁 ganha a disputa.**

O jogador que ganha a disputa determina o julgamento correto para essa situação. Se essa situação surgir novamente durante essa partida, aplique este mesmo julgamento.

Lembre-se que o mais importante ao jogar uma partida de *X-Wing* é se divertir!



Exemplo de Fase de Combate



1. As naves acabam a fase de Ativação nesta posição, e a fase de Combate começa. De todas as naves ainda em jogo, o Piloto Recruta possui a maior perícia do piloto ("2"), portanto ele resolve seus passos de combate primeiro.
2. O Piloto da Academia está dentro do arco de tiro do Piloto Recruta e está em Alcance 1, então o Piloto Recruta ataca.
3. O jogador Rebelde rola quatro dados de ataque (três dados do valor de arma primária do Piloto Recruta e um dado adicional por atacar com sua arma primária em Alcance 1), obtendo os resultados ✷, ✷, em branco e em branco.
4. Ele decide gastar sua mira (adquirida durante uma rodada anterior) para rerrolar os dois resultados em branco, obtendo os resultados ✵ e 👁.
5. Ele então gasta sua ficha de foco para mudar todos os seus resultados 👁 para resultados ✷. Neste caso, apenas um de seus dados muda.
6. O jogador Imperial rola três dados de defesa (do valor de agilidade do Piloto da Academia), obtendo os resultados •⚡, 👁 e em branco.
7. Ele decide gastar a ficha de desvio do Piloto da Academia para somar um resultado •⚡ adicional à rolagem de defesa.
8. Os dois resultados •⚡ cancelam dois resultados ✷, mas um resultado ✷ e um resultado ✵ ainda restam – o Piloto da Academia é atingido!

Exemplo da Fase de Combate (Continuação)

9



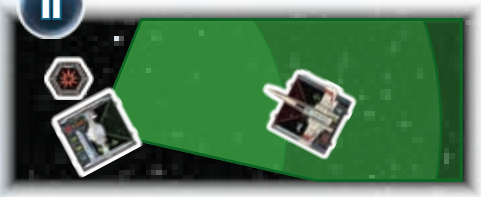


10





11



12



13



14



15



9. O Piloto da Academia não possui nenhuma ficha de escudo, então ele sofre um dano do resultado ✷ não cancelado. O jogador Imperial coloca uma carta de Dano **virada para baixo** ao lado da carta do Piloto da Academia.

10. Ele então sofre um dano crítico do resultado ✲ não cancelado. O jogador Imperial coloca uma carta de Dano **virada para cima** ao lado da carta do Piloto da Academia. O texto desta carta de Dano virada para cima possui um efeito contínuo que se aplica durante cada fase de Ativação.

    Ele coloca uma ficha de acerto crítico ao lado da nave do Piloto da Academia para lembrá-lo do efeito desta carta de Dano.

    Esta nave **não é destruída** por este ataque porque seu valor de casco (3) é maior do que o número de cartas de Dano (2).

11. A nave com o próximo maior valor de perícia do piloto é o Piloto da Academia, então ele é o próximo a resolver o combate. O dono do Piloto da Academia decide atacar o Piloto Recruta, que está em Alcance 1.

12. O jogador Imperial rola três dados de ataque (dois dados do valor de sua arma primária e um dado adicional por atacar com sua arma primária em Alcance 1), obtendo os resultados 👁, ✷ e ✲.

13. O jogador Rebelde rola dois dados de defesa (do valor de agilidade do Piloto Recruta), obtendo os resultados ⬩ e em branco.

14. O resultado ⬩ cancela um resultado ✷, mas ainda resta um resultado ✲ - o Piloto Recruta é atingido!

15. O Piloto Recruta sofre um dano crítico do resultado ✲ não cancelado. O jogador Rebelde reduz os escudos da X-Wing removendo uma ficha de escudo da carta do Piloto Recruta.

Regras Adicionais

Esta seção explica todas as regras não abordadas anteriormente.

SOFRENDO DANO

Naves podem sofrer dano de diferentes formas, como serem atingidas em combate ou por um efeito ou habilidade de carta. Cartas de Dano controlam quanto dano cada nave sofreu e são usadas para determinar se a nave foi destruída (veja "Destruindo Naves").

Quando uma nave sofre dano ou dano crítico, ela os sofre **um por vez** seguindo estes passos. A nave deve sofrer todos os danos normais antes de sofrer qualquer dano crítico.

1. **Reduzir Escudos:** Se houver quaisquer fichas de escudo restando na carta da nave, remova uma ficha e pule o Passo 2. Se não houver nenhuma ficha de escudo, siga para o Passo 2 abaixo.
2. **Danificar Casco:** Inflija uma carta de Dano à nave de acordo com o tipo de dano sofrido. Se a nave sofreu dano (devido a um resultado ✷, por exemplo), coloque a carta de Dano virada para baixo ao lado da carta da nave. Se a nave sofreu dano crítico (devido a um resultado ✵, por exemplo), coloque a carta de Dano **virada para cima** ao lado da carta da nave (veja "Dano Crítico" abaixo).

Nota: Se o baralho de Dano acabar, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo baralho.

Dano Crítico

Quando uma nave sofre dano, os jogadores colocam a carta de Dano **virada para baixo** e ignoram o texto da carta. No entanto, quando uma nave sofre **DANO CRÍTICO**, os jogadores colocam a carta de Dano **virada para cima**.

O texto em uma carta de Dano virada para cima é resolvido conforme instruído na carta. Listada acima desta habilidade está uma **CARACTERÍSTICA** (***Nave*** ou ***Piloto***). A característica não tem efeito, mas ela pode ser mencionada por outras cartas ou habilidades.

Quando uma nave recebe uma carta de dano virada para cima, coloque uma ficha de acerto crítico ao lado da nave. Esta ficha lembra o jogador que a nave está afetada por um efeito contínuo. Se uma nave, de alguma forma, consegue remover o efeito contínuo (virando aquela carta para baixo, descartando aquela carta, etc.), devolva a ficha de acerto crítico à reserva.



Destruindo Naves

Quando o número de cartas de Dano recebidas por uma nave for **igual ou maior** que seu valor de casco, a nave é imediatamente destruída (tanto cartas viradas para cima quanto para baixo contam para esse total). Remova imediatamente a nave destruída da área de jogo, descarte todas as suas cartas de Dano em uma pilha de descarte virada para cima ao lado do baralho de Dano e devolva todas as suas fichas a suas respectivas reservas.

Exceção: Veja "Regra de Ataque Simultâneo".

Nota: Como as naves são destruídas imediatamente após receber cartas de Dano, naves com valores baixos de perícia do piloto podem ser destruídas antes de ter a oportunidade de atacar.

Regra de Ataque Simultâneo

Apesar de as naves realizarem seus ataques uma por vez, naves com um valor de perícia do piloto **igual ao valor de perícia do piloto da nave ativa** têm a oportunidade de atacar **antes** de serem destruídas.

Se uma nave dessas deveria ser destruída, ela simplesmente retém suas cartas de Dano sem ser removida da área de jogo. Ela pode realizar um ataque normalmente durante a fase de Combate, mas qualquer carta de Dano virada para cima que acabou de receber pode afetar esse ataque.

Depois que essa nave tiver tido a oportunidade de atacar nesta rodada, ela é imediatamente destruída e removida da área de jogo.

Exemplo: *O Piloto do Esquadrão Negro (perícia do piloto "4") ataca o Piloto do Esquadrão Vermelho (perícia do piloto "4"). Neste ataque, o Piloto do Esquadrão Vermelho sofre dano igual a seu valor de casco. O Piloto do Esquadrão Vermelho será destruído, mas como ele possui o mesmo valor de perícia do piloto que a nave ativa, ele tem a oportunidade de resolver seus passos de combate primeiro. Depois que o Piloto do Esquadrão Vermelho resolve seus passos de combate, ele é destruído e removido da área de jogo.*

INICIATIVA

Um jogador sempre tem a **INICIATIVA**, uma distinção usada para resolver conflitos de ordem. A não ser que esteja usando as regras de montagem de esquadrão (veja a página 18), **o jogador Imperial tem a iniciativa**. A iniciativa permanece com um jogador e não muda ao longo da partida.

Quando naves de mesmo valor de perícia do piloto são ativadas, o jogador com a iniciativa ativa primeiro **todas** as suas naves com aquele valor de perícia do piloto. Em seguida, o outro jogador ativa suas naves. A iniciativa também se aplica durante a fase de Combate: o jogador com a iniciativa resolve os passos de combate para suas naves com aquele valor de perícia do piloto **antes** de seu oponente (veja "Regra de Ataque Simultâneo" acima).

Caso diversas habilidades sejam resolvidas ao mesmo tempo, o jogador com a iniciativa resolve suas habilidades primeiro.

ESTRESSE

Existem diversos fatores que podem causar estresse no piloto, como executar manobras difíceis (vermelhas). (Veja Passo 4 na página 7.) Enquanto uma nave possui ao menos uma ficha de estresse, ela **não pode executar manobras vermelhas** ou **realizar quaisquer ações** (mesmo ações gratuitas).

Se uma nave já tem uma ficha de estresse atribuída a ela e ela revela uma manobra vermelha durante a fase de Ativação, o **jogador oponente** escolhe qualquer manobra não-vermelha no disco daquela nave para a nave executar.

Depois que uma nave executa uma manobra verde, remova uma ficha de estresse dela (veja Passo 4 na página 7).

FUGINDO DA BATALHA

Se uma nave executa uma manobra que faz com que **qualquer parte** de sua base saia da área de jogo (além de qualquer borda), então aquela nave fugiu da batalha. A não ser que a descrição de uma missão especifique outra coisa, naves que fogem da batalha são imediatamente destruídas.

MOVENDO-SE ATRAVÉS DE UMA NAVE

Naves podem se mover **através** do espaço ocupado por outras naves sem penalidade; assume-se que as naves têm tempo e espaço suficientes para manobrar ao redor delas no espaço 3D.

Para executar uma manobra através de outra nave, o jogador deve segurar o gabarito de manobra sobre a nave e fazer sua melhor estimativa de onde a nave deveria terminar seu movimento. Ele pega sua nave e a move para a localização final. Ambos os jogadores devem concordar com a posição e orientação final da nave.

SOBREPONDO OUTRAS NAVES

Existem algumas situações que podem surgir em que naves se sobrepõem a outras naves, e elas são explicadas abaixo.

Bases de Plástico Sobrepondo-se

Se uma nave executa uma manobra que faria com que a posição final de sua base se sobrepusesse fisicamente à base de outra nave (mesmo parcialmente), siga estes passos:

1. A partir da ponta oposta do gabarito de manobra, mova a nave ativa para trás ao longo do topo do gabarito até que ela não se sobreponha mais a outra nave. Enquanto move a nave, ajuste-a de forma que o gabarito permaneça centrado entre os dois pares de guias na base da nave. Posicione a nave de forma que as bases de ambas as naves se toquem.
2. Pule o passo "Realizar Ação" desta nave.

Naves cujas bases estão se tocando não podem declarar uma à outra como alvo durante a fase de Combate **enquanto suas bases continuarem se tocando**. Assim que qualquer uma destas naves se mover para longe (de modo que as bases não estejam mais se tocando), esta restrição de combate não se aplica mais.

Importante: Se a nave ativa está executando uma manobra ↱ que a faça sobrepor-se a outra nave, considere sua manobra como sendo uma manobra ↑ com a mesma velocidade e cor reveladas no disco.

Miniaturas de Plástico Sobrepondo-se

Algumas miniaturas de naves estendem-se além da borda de suas bases. Se esta parte da miniatura for encostar em outra miniatura ou obstruir seu movimento, simplesmente adicione ou remova um pino da base para evitar esta situação e continue o movimento normalmente.

Exemplo de Naves Sobrepondo-se



1. O Piloto Recruta está executando uma manobra que parece fazê-lo sobrepor a nave do Piloto da Academia.
2. Ao tentar executar a manobra, o Piloto Recruta de fato sobrepõe a nave do Piloto da Academia.
3. O jogador Rebelde move o Piloto Recruta para trás ao longo do gabarito, porém agora o Piloto Recruta está sobrepondo o Piloto do Esquadrão Negro.
4. O jogador Rebelde move o Piloto Recruta para trás ao longo do gabarito e o posiciona tocando no Piloto do Esquadrão Negro.

Regras Avançadas

Esta seção explica regras avançadas que podem aprimorar a **experiência com *X-Wing***. Antes de iniciar uma partida, os jogadores devem entrar em acordo sobre quais regras avançadas eles gostariam de usar durante o jogo (caso usem alguma).

MONTAGEM DE ESQUADRÃO

Apesar de ***X-Wing*** ser rápido e divertido usando-se apenas as naves contidas nesta caixa, a jogabilidade é ainda mais emocionante e tática com mais naves. Uma vez que os jogadores estejam à vontade com as regras básicas, eles podem adicionar as regras contidas nesta seção.

Para tirar vantagem das regras de montagem de esquadrão, os jogadores vão precisar de mais do que as três naves contidas nesta caixa. Naves adicionais são vendidas separadamente em pacotes de expansão.

Todas as cartas de Nave e cartas de Melhoria apresentam um número no canto direito inferior. Isso indica o custo de **PONTO DE ESQUADRÃO** da nave ou melhoria.

Durante o passo "Junte as Forças" da preparação, os dois jogadores devem primeiro concordar em um número de pontos de esquadrão por facção. É recomendado que cada facção utilize 100 pontos, porém os jogadores têm a liberdade de escolher qualquer quantia de pontos. Se os jogadores possuem apenas as três naves contidas nesta caixa, cada jogador deveria utilizar 31 pontos.

Nota: Ao jogar com mais de 100 pontos de esquadrão por jogador, não deixe de conferir a seção "Limitações de Componente" na página 21.

Após escolher o total de pontos, ambos os jogadores montam seus esquadrões secretamente, de forma simultânea. Para isso, eles escolhem qualquer quantidade de cartas de Nave e cartas de Melhoria, somando um total de pontos de esquadrão igual ou menor do que o valor total de pontos estabelecido.

Uma vez que ambos os jogadores estejam satisfeitos com suas escolhas, eles revelam ao mesmo tempo suas cartas de Nave e de Melhoria. Os jogadores continuam com os passos de preparação, seguindo com o passo "Monte as Naves" (veja a página 4).

Iniciativa com Montagem de Esquadrão

Ao usar as regras de montagem de esquadrão, o jogador com o **menor** total de pontos tem a iniciativa. Caso o total de pontos de esquadrão dos jogadores seja igual, o jogador Imperial tem a iniciativa (veja "Iniciativa" na página 16).

Ajustando a Área de Jogo

Ao jogar com mais de 100 pontos de esquadrão por jogador, os jogadores podem querer expandir o tamanho de sua área de jogo além de 90 cm x 90 cm. Os jogadores têm a liberdade de usar qualquer tamanho de área de jogo que decidirem.

Nomes Únicos

Esta caixa contém diversos pilotos e astromecânicos famosos do universo *Star Wars*. Cada um desses personagens famosos é representado por uma carta com um nome único identificado pelo ponto (•) à esquerda do nome.

Um jogador não pode utilizar duas ou mais cartas que compartilham do mesmo nome único. Em um jogo em equipe, este limite se aplica a cada equipe (veja "Regras de Jogo em Equipe" na página 20).

Exemplo: *Na carta "Luke Skywalker", há um ponto à esquerda do nome do piloto. O jogador Rebelde pode utilizar somente uma carta com o título "Luke Skywalker". Não há ponto na carta "Piloto Recruta", então o jogador Rebelde pode utilizar X-Wings com tantos Pilotos Recrutas quiser (dentro do limite de ponto de esquadrão).*

Fichas de Identificação

Ao usar diversas cópias da mesma nave não-única (como o "Piloto Recruta"), os jogadores usam fichas de identificação para identificar qual nave de plástico corresponde a qual carta de Nave. Isto é importante, especialmente para controlar o dano nas diferentes naves. Para distinguir as diferentes naves umas das outras, siga estes passos durante o Passo 8 da preparação:

1. Pegue três fichas de identificação com o mesmo número e cor (fundo branco ou preto).
2. Coloque uma ficha de identificação ao lado da carta de Nave.
3. Insira as duas outras fichas de identificação na torre da base. As faces voltadas para fora devem ter a mesma cor da face virada para cima da ficha ao lado da carta de Nave.

Montagem de Nave com Fichas de Identificação

Insira uma ficha de identificação em cada nicho da base, como mostrado no diagrama.



Habilidades de Carta

Diversas habilidades de carta usam a palavra "você" para se referir especificamente àquela carta de Nave. Habilidades em cartas de Nave não podem afetar outras naves a não ser que isto seja explicitamente especificado pela habilidade.

***Exemplo:** A habilidade de Night Beast diz: "Após executar uma manobra verde, você pode realizar uma ação de foco gratuita." Esta habilidade só pode ser usada para dar uma ação de foco gratuita a Night Beast (e somente depois que sua nave realiza uma manobra verde).*

Da mesma forma, cartas de Dano e cartas de Melhoria afetam somente a nave à qual são designadas, exceto quando especificado o contrário.

A não ser que uma habilidade de carta use a palavra "pode" ou possua o cabeçalho "**Ação:**" ou "**Ataque:**", esta habilidade é mandatória e deve ser seguida.

Cartas de Melhoria

Há diversas maneiras de personalizar uma nave, tal como adicionar um astromecânico, uma arma secundária ou um talento de elite. No entanto, cada nave é limitada em termos de quais melhorias e da quantidade de cada melhoria que ela pode equipar.

A barra de melhorias ao longo da base da carta de Nave apresenta ícones que representam quais melhorias a nave pode equipar. Para cada ícone exibido na barra de melhorias, a nave pode equipar **uma** carta de Melhoria com o ícone correspondente. Cartas de Melhoria podem ser usadas por naves de qualquer facção contanto que o ícone apareça na barra de melhorias da nave.

Algumas habilidades podem exigir que o jogador descarte uma carta de Melhoria. Devolva cartas de Melhoria descartadas para a caixa; elas não podem ser usadas pelo resto da partida.

Barra de Melhorias



Uma carta de Nave de X-Wing apresenta um ícone de torpedos de próton e um ícone de astromecânico na barra de melhorias. Quando o jogador Rebelde estiver montando seu esquadrão durante a preparação, ele pode equipar a X-Wing com uma carta de Melhoria "Torpedos de Próton" e uma carta de Melhoria de astromecânico (à sua escolha), contanto que possua pontos de esquadrão disponíveis suficientes.

Armas Secundárias

Diversas naves podem equipar armas secundárias, tais como torpedos de próton. Esta seção explica algumas regras a respeito de armas secundárias.

Naves podem realizar apenas um ataque durante a fase de Combate. Cartas de arma secundária apresentam o cabeçalho "**Ataque:**" como um lembrete de que a nave ataca **ou** com sua arma primária **ou** com uma de suas armas secundárias.

Além de estar dentro do arco de tiro do atacante, o ponto mais próximo da base da nave alvo deve estar dentro do alcance da arma indicado na carta (veja "Anatomia de uma Carta de Melhoria" abaixo). Se ambas as condições forem cumpridas, o jogador rola o número de dados de ataque igual ao valor de ataque da carta (em vez do valor da arma primária da nave).

***Exemplo:** Torpedos de próton só podem ser usados para atacar uma nave inimiga que esteja em Alcance 2-3. Eles não podem ser usados contra naves em Alcance 1 ou além de Alcance 3.*

Algumas armas secundárias especificam outros requerimentos em parênteses depois da palavra "**Ataque**".

***Exemplo:** A carta "Torpedos de Próton" especifica "**Ataque (Mira):**". Para pode atacar com esta arma secundária, o atacante precisa ter adquirido uma mira no defensor.*

Anatomia de uma Carta de Melhoria



1. Título da Carta
2. Habilidade da Carta
3. Valor de Ataque (somente arma secundária)
4. Alcance da Arma (somente arma secundária)
5. Ícone de Melhoria
6. Custo de Ponto de Esquadrão

OBSTÁCULOS

O espaço sideral contém muitos perigos, incluindo asteroides e destroços flutuantes. Algumas missões incluem obstáculos, e os jogadores podem usá-los para adicionar variedade ao jogo padrão.

Esta caixa inclui fichas de obstáculo de asteroide, e futuras expansões podem introduzir novos tipos de obstáculos.

Adicionando Obstáculos a um Jogo Padrão

Durante a preparação, antes do passo "Junte as Forças", os dois jogadores podem concordar em usar obstáculos nessa partida.

Começando pelo jogador Imperial, os jogadores revezam-se colocando obstáculos dentro da área de jogo. Os Obstáculos não podem ser posicionados em Alcance 1-2 de **nenhuma** borda da área de jogo. Após todos os obstáculos serem posicionados, o jogador Rebelde escolhe qual borda da área de jogo é a sua. A borda do jogador Imperial está do lado oposto da área de jogo.

Os jogadores podem concordar em aumentar o tamanho da área de jogo para acomodar estes elementos extras.

Movendo-se para dentro e Através de Obstáculos

Quando uma nave executa uma manobra na qual o gabarito de manobra ou a base da nave sobrepõe fisicamente uma ficha de obstáculo, siga estes passos:

1. Execute a manobra normalmente (veja "*importante*" abaixo), mas pule o passo "Realizar Ação".

2. O jogador rola um dado de ataque. A nave sofre qualquer dano ou dano crítico rolado (veja "Sofrendo Dano" na página 16).

Importante: Ao sobrepor uma ficha de obstáculo, a nave fica onde acabar o movimento (em cima da ficha). Uma nave que esteja sobrepondo uma ficha de obstáculo durante a fase de Combate **não pode atacar nave alguma**, mas pode ser atacada por outras naves normalmente.

Atacando Através de Obstáculos

É difícil atacar através dos objetos espaciais representados pelas fichas de obstáculo.

Ao medir o alcance durante o combate, se qualquer parte da régua de alcance **entre os pontos mais próximos das duas naves** sobrepõe uma ficha de obstáculo, o ataque é considerado **obstruído**. Devido a esta obstrução, o defensor rola um dado adicional de defesa durante o passo "Rolar Dados de Defesa" deste ataque.

Lembre-se que o alcance é sempre medido como a menor distância entre as bases das duas naves. O atacante não pode tentar medir o alcance para uma parte diferente de uma base para tentar evitar obstáculos obstrutores.

A Guerra Civil Galáctica

Há duas facções principais envolvidas no período representado em ***X-Wing***: a Aliança Rebelde e o Império Galáctico. Cada nave neste jogo pertence a uma dessas facções.



A Aliança Rebelde



O Império Galáctico

Regras de Jogo em Equipe

Apesar de uma partida de ***X-Wing*** sempre consistir de dois lados, a Rebelião e o Império, é possível jogar com mais de dois jogadores. Para isso, os jogadores dividem-se o mais igualmente possível em equipes. Uma equipe joga como a Rebelião e a outra joga como o Império.

É recomendado que os jogadores usem as regras de montagem de esquadrão ao jogar em equipes (veja a página 18). Cada equipe recebe o mesmo número de pontos de esquadrão, independentemente do número de jogadores na equipe.

Cada jogador comanda um número de naves em sua equipe, de comum acordo com os outros jogadores da equipe. Cada jogador planeja manobras para suas naves e toma todas as decisões sobre suas ações e ataques. Habilidades que afetam naves pertencentes à mesma equipe (a habilidade de "Biggs Darklighter", por exemplo) afetam todas as naves da equipe, independentemente de quem a comanda.

Os jogadores vencem (e perdem) juntos como uma equipe. É possível que todas as naves de um jogador sejam destruídas, mas que seu time vença se seus companheiros de equipe conseguirem destruir todas as naves da equipe oponente.

COMPARTILHANDO INFORMAÇÃO

Jogadores da mesma equipe podem debater estratégias contra seus oponentes. Os jogadores podem discutir livremente qualquer informação com seus companheiros (e oponentes), mas todas as conversas devem ser públicas (ou seja, seus oponentes devem poder ouvir qualquer conversa). Além disso, companheiros de equipe não podem mostrar um para o outro as manobras escolhidas em seus discos.

Quebrando as Regras

Algumas habilidades de carta contradizem as regras gerais. Em caso de conflito, o texto da carta tem prioridade sobre a regra geral.

Se uma habilidade de carta proíbe um efeito enquanto outra habilidade o permite, o efeito é proibido.

Missões

Missões são uma forma especial de jogar que altera as condições de vitória e oferece algumas regras e objetivos únicos para a partida. Após aprender o básico de ***X-Wing***, os jogadores podem jogar missões para adicionar variedade e objetivos únicos ao jogo.
Antes de seguir os passos básicos da preparação, os jogadores resolvem os seguintes passos:

1. **Escolha a Missão:** Ambos os jogadores devem concordar em qual missão jogar. Há três missões inclusas neste livro de regras (veja as páginas 22-24).
2. **Escolha as Naves:** Ambos os jogadores devem concordar em ou usar as naves e melhorias listadas na seção "Preparação da Missão" da missão ou escolher suas próprias naves usando as regras de montagem de esquadrão (veja "Montagem de Esquadrão em Missões"). Estas naves são usadas no passo "Junte as Forças" da preparação.

Os jogadores realizam os passos da preparação listados na página 4 com a seguinte exceção: em vez de realizar o passo "Posicione as Forças", os jogadores seguem as regras da seção "Preparação da Missão" na descrição da missão.

Depois de preparar o jogo, confira as regras e objetivos especiais da missão. Os jogadores estão prontos para começar a partida.

JOGANDO MISSÕES

Ao jogar uma missão, os jogadores seguem todas as regras padrão contidas neste livro de regras **além de** quaisquer regras especiais que se apliquem à missão específica. Os jogadores resolvem as rodadas normalmente até que um jogador tenha cumprido seu objetivo (veja "Descrição da Missão" ao lado).

Limitações de Componente

Fichas de obstáculo de asteroide, todas as cartas, naves de plástico, bases e pinos são limitados pela quantidade inclusa nesta caixa.

Se os jogadores precisarem de mais alguma ficha, eles podem usar um substituto adequado (como uma moeda ou outra peça).

Se os jogadores precisarem rolar mais dados do que o número máximo que têm disponível, guarde os resultados obtidos e role novamente os dados necessários para igualar o número total de dados que o jogador deveria ter rolado de uma só vez. Observe que não se considera que estes dados foram rerrolados para o propósito de modificar dados (veja "Modificando Resultados de Dados" na página 12).

No caso improvável de não haver mais cartas de Dano sobrando no baralho ou na pilha de descarte, modifique todos os resultados ✸ rolados para resultados ✷. Use um substituto adequado para controlar danos adicionais até que o baralho seja renovado.

TAMANHO DA ÁREA DE JOGO DA MISSÃO

Ao jogar uma missão, o tamanho da superfície de jogo é crucial para o balanço geral da partida. Tem-se uma experiência de jogo melhor utilizando uma área de 90 cm x 90 cm.

DESCRIÇÃO DA MISSÃO

As regras para cada missão são descritas em três seções principais: Preparação da Missão, Regras Especiais e Objetivos. O propósito de cada seção é explicado abaixo:

Preparação da Missão: Esta seção explica as cartas de Nave e de Melhoria usadas por ambos os jogadores (a não ser que use as regras de montagem de esquadrão - veja "Montagem de Esquadrão em Missões" abaixo). Durante o passo "Junte as Forças" da preparação, cada jogador pega as cartas de Nave indicadas, além das cartas de Melhoria, indicadas em parênteses depois do nome do piloto. Esta seção também apresenta instruções detalhadas de como posicionar as naves e fichas especiais durante a preparação. Essas instruções devem ser seguidas mesmo quando estiver usando as regras de montagem de esquadrão abaixo.

Regras Especiais: Esta seção descreve as regras únicas que os jogadores devem seguir durante esta missão. Estas regras têm prioridade sobre todas as outras regras e habilidades.

Objetivos: Esta seção descreve o que cada jogador deve fazer para vencer a partida. Um jogador **somente pode vencer cumprindo o objetivo de sua facção**. Os Jogadores **não podem vencer** destruindo todas as naves inimigas, a não ser que isto esteja estipulado na seção "Objetivos".

MONTAGEM DE ESQUADRÃO EM MISSÕES

Em vez de usar a lista pré-determinada de naves na "Preparação da Missão", os jogadores podem concordar em escolher suas próprias naves e melhorias.

Para fazer isso, os jogadores concordam em um total de pontos de esquadrão. Eles escolhem cartas de Nave e de Melhoria com um total de pontos de esquadrão igual ou menor do que esse valor (veja "Montagem de Esquadrão" nas páginas 18-19).

Os cenários inclusos neste livro de regras são melhor jogados com esquadrões de 100 pontos. Se os jogadores possuem apenas as três naves encontradas nesta caixa, é recomendado que cada um monte um esquadrão de 31 pontos. O jogador Imperial escolhe primeiro entre as cartas de Melhoria disponíveis.

No início da partida (antes de realizar a "Preparação da Missão"), o jogador cujo total de pontos de esquadrão for menor tem a iniciativa. Se o total de pontos de esquadrão de ambos os jogadores for igual ou se estiverem usando as naves pré-determinadas listadas na preparação da missão, o jogador Imperial tem a iniciativa (veja "Iniciativa" na página 16).

MISSÃO 1: ESCOLTA POLÍTICA

A caminho de Dantooine, a frota de um senador Rebelde foi emboscada pelo Império e quase dizimada. O senador conseguiu escapar em um transporte, mas um tiro inutilizou o hiperpropulsor e os sensores de sua nave. Completamente dependente de sua escolta, o senador Rebelde não pode fazer nada além de seguir em frente na esperança de alcançar logo a fronteira de um sistema aliado. Infelizmente, a frota Imperial já enviou caças para eliminar os sobreviventes. Agora, a escolta Rebelde deve proteger o senador até que esteja em segurança, mas os Imperiais não vão deixar que isso seja fácil...

Preparação da Missão

Rebelde: Piloto do Esquadrão Vermelho

Imperial: Piloto da Academia, Piloto da Academia (use fichas de identificação para distinguir as duas naves; veja a página 18)

O jogador Rebelde posiciona a ficha de transporte do senador em Alcance 1 da sua borda da área de jogo. O transporte deve ser posicionado exatamente no centro de sua borda, com a ilustração apontada diretamente para a borda Imperial da área de jogo.

Coloque uma carta não usada de Nave Rebelde **virada para baixo** perto das outras cartas de Nave do jogador Rebelde, fora da área de jogo (veja "Dano ao Transporte" abaixo). Ele posiciona sua(s) nave(s) em Alcance 2 de sua borda da área de jogo.

Em seguida, o jogador Imperial posiciona suas naves em Alcance 2 de sua borda da área de jogo.

Regras Especiais

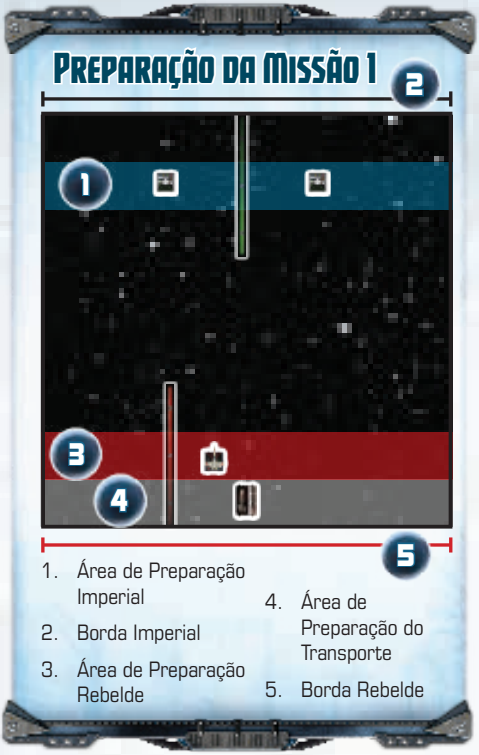
- **Estatísticas do Transporte:** Considere o transporte do senador como uma nave Rebelde, o que significa que habilidades Rebeldes que afetam "naves amigas" podem afetar o transporte. Ele tem um valor de agilidade de "2" e valor de casco de "6", como indicado na ficha. (Se estiver jogando com esquadrões de 100 pontos, ele tem um valor de escudo de "6". Use fichas de controle para representar os escudos do transporte.)

- **Movimento do Transporte:** No início de cada fase de Ativação, o jogador Rebelde pode mover o transporte do senador escolhendo executar uma de três manobras possíveis: (↑ 2), (↖ 1) ou (↗ 1). O transporte do senador não pode realizar ações ou atacar.

- **Dano ao Transporte:** Para cada dano que o transporte sofrer, coloque uma carta de Dano virada para baixo sobre a carta de Nave Rebelde virada para baixo (colocada durante a preparação). Mude todos os resultados ✲ contra o transporte do senador para resultados ✷ (ou seja, não dê cartas de Dano viradas para cima ao transporte do senador).



Ficha de Transporte do Senador



1. Área de Preparação Imperial
2. Borda Imperial
3. Área de Preparação Rebelde
4. Área de Preparação do Transporte
5. Borda Rebelde

Ação de Proteção: Naves Rebeldes podem realizar uma ação de **PROTEÇÃO** quando estiverem em Alcance 1 do transporte do senador. Ao realizar uma ação de **PROTEÇÃO**, o jogador Rebelde coloca uma ficha de desvio no transporte do senador. Quando atacado, o transporte do senador pode gastar sua ficha de desvio para adicionar um resultado ✲ adicional à sua rolagem de defesa (veja "Gastando Fichas de Desvio" na página 12).

Não há limite para o número de fichas de desvio que podem estar no transporte do senador ao mesmo tempo. O jogador Rebelde pode gastar somente uma ficha de desvio durante cada ataque. Durante a fase Final, remova todas as fichas de desvio do transporte do senador.

- **Reforços Imperiais:** Durante a fase Final, o jogador Imperial pode chamar um **REFORÇO** para cada nave Imperial que foi destruída nessa rodada. Para cada reforço, ele pega uma carta de Nave "Piloto da Academia" e a coloca fora da área de jogo. Ele posiciona uma nave "Piloto da Academia" em Alcance 1 de **sua borda** da área de jogo. O jogador Imperial pode atribuir manobras a essa nave e usá-la normalmente.

Objetivos

Vitória Rebelde: O transporte do senador deve fugir pela borda Imperial da área de jogo (veja "Fugindo da Batalha" na página 17).

Vitória Imperial: Destrua o transporte do senador.

MISSÃO 2: FUGA PELOS ASTEROIDES

Patrulhando a Orla Exterior, naves Rebeldes depararam-se com uma base Imperial escondida! Infelizmente, antes que pudessem contatar a Rebelião, os canhões de íon da unidade Imperial dispararam uma saraivada, desabilitando os transmissores e o motor de hiperpropulsão em uma das naves Rebeldes. Desesperados, os Rebeldes fugiram para um campo de asteroides próximo enquanto seus astromecânicos tentam consertar os sistemas avariados. Em tremenda inferioridade numérica, a nave desabilitada precisa resistir até que seus sistemas sejam restabelecidos, e então deve fugir do campo de batalha para avisar o alto comando Rebelde!

Preparação da Missão

Rebelde: Luke Skywalker (Determinação)

Imperial: "Night Beast", "Mauler Mithel" (Franco-atirador)

O jogador Imperial posiciona suas naves em Alcance 1 da **borda** da área de jogo **de qualquer jogador**. Ele não precisa colocar todas as suas naves do mesmo lado da área de jogo.

O jogador Rebelde posiciona sua(s) nave(s) em qualquer lugar da área de jogo que **não esteja** em Alcance 1-3 tanto da borda Imperial quanto da borda Rebelde da área de jogo. Ele escolhe uma de suas naves para ser a **Nave Desabilitada** e insere uma ficha de controle em sua base.

O jogador Imperial posiciona as seis fichas de asteroide em qualquer lugar da área de jogo que **não esteja** em Alcance 1 de qualquer nave Rebelde **ou** de outras fichas de asteroide (veja um exemplo de posicionamento válido no diagrama de preparação).

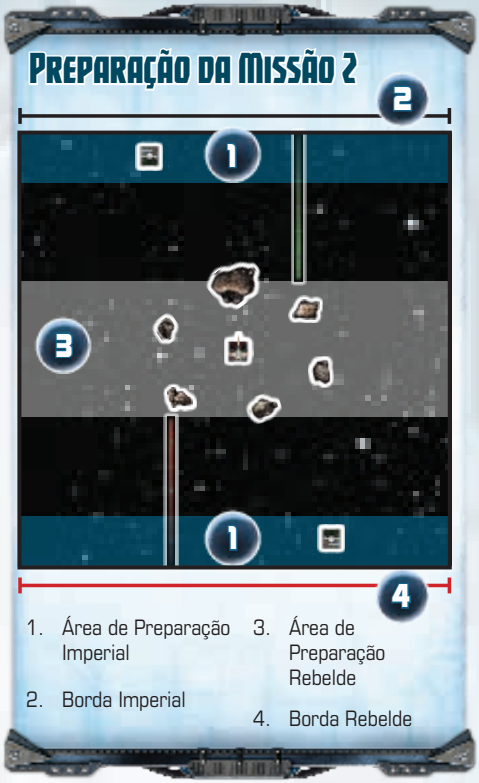
Regras Especiais

- **Controlando as Rodadas:** No início de cada fase de Planejamento (incluindo a primeira), o jogador Rebelde pega uma ficha de controle da reserva e a coloca perto de suas cartas de Nave, fora da área de jogo. O número de fichas de controle indica o número da rodada atual (veja "Objetivos").



Ficha de Controle

- **Nave Desabilitada:** Até que os sistemas da nave desabilitada sejam **reparados**, apenas manobras com velocidade 1 ou 2 podem ser atribuídas a ela. No início da Rodada 5, a nave desabilitada é reparada. O jogador Rebelde agora pode atribuir a essa nave qualquer manobra disponível em seu disco e pode tentar fugir (veja "Objetivos").
- **Reforços Imperiais:** Durante a fase Final, o jogador Imperial pode chamar um **reforço** para cada nave Imperial que foi destruída nessa rodada. Para cada reforço, ele pega uma carta de Nave "Piloto da Academia" e a coloca fora da área de jogo. Ele posiciona uma nave "Piloto da Academia" em Alcance 1 da borda da área de jogo **de qualquer jogador**. O jogador Imperial pode atribuir manobras a essa nave e usá-la normalmente.



Nota: Para mais detalhes sobre como as naves interagem com fichas de asteroide, veja "Obstáculos" na página 20.

Objetivos

Vitória Rebelde: A nave desabilitada deve fugir pela borda da área de jogo **de qualquer jogador** durante a Rodada 5 ou depois. Se ela fugir desta forma, ela não é considerada destruída.

Quaisquer naves que fugirem antes da Rodada 5, ou que fugirem por uma borda não-Imperial/não-Rebelde da área de jogo, são destruídas normalmente (veja "Fugindo da Batalha" na página 17).

Vitória Imperial: Destrua a nave desabilitada.



MISSÃO 3: SUSSURROS SOMBRIOS

Batedores Imperiais localizaram uma rede de satélites da holonet Rebelde, crucial para manter comunicações secretas ao redor da galáxia. Se as naves Imperiais conseguirem chegar perto o suficiente, elas podem baixar e decifrar as transmissões Rebeldes codificadas. Os defensores Rebeldes devem afastar os caças Imperiais até que protocolos de segurança possam ser implementados para bloquear as transmissões, desabilitando a rede holonet, mas mantendo a informação segura.

Preparação da Missão

Rebelde: Piloto do Esquadrão Vermelho (Torpedos de Próton, R2-F2)

Imperial: Piloto do Esquadrão Negro (Determinação), Piloto do Esquadrão Obsidian

O jogador Imperial posiciona suas naves em Alcance 1 de sua borda da área de jogo.

O jogador Rebelde posiciona uma ficha de satélite em Alcance 3, uma ficha de satélite em Alcance 2 e sua(s) nave(s) em Alcance 1 de sua borda da área de jogo. (Se estiver jogando com esquadrões de 100 pontos, o jogador Rebelde posiciona uma ficha de satélite adicional em alcance 3 e uma ficha de satélite adicional em Alcance 2 de sua borda da área de jogo.)



Ficha de Satélite

Cada ficha de satélite deve estar em **Alcance 2 ou mais longe** das duas bordas laterais da área de jogo. Após o posicionamento, cada satélite deve estar em Alcance 2-3 de pelo menos um outro satélite.

Regras Especiais

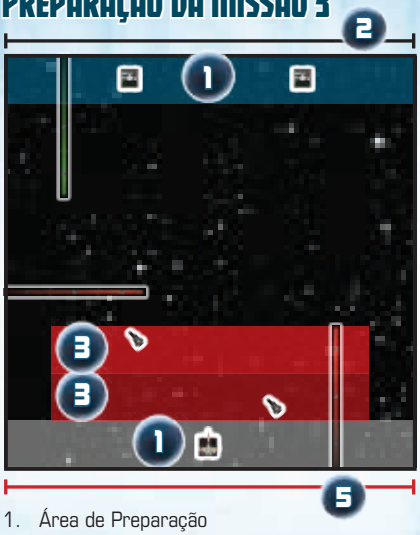
- **Sondando:** Em vez de realizar um ataque durante a fase de Combate, uma nave Imperial que esteja sobrepondo uma ficha de satélite pode **SONDAR** a ficha. Ao fazer isso, a ficha de satélite é removida da área de jogo e colocada na carta de Nave da nave que a sondou (veja "Objetivos" abaixo). Uma nave pode sondar mais de uma ficha de satélite.

  Caso uma nave Rebelde esteja sobrepondo um satélite, uma nave Imperial que esteja tocando aquela nave Rebelde pode sondar o satélite como se a nave Imperial estivesse sobrepondo a ficha de satélite.

  Caso uma nave Imperial seja destruída após sondar uma ou mais fichas de satélite, devolva todas as fichas de satélite em sua carta de Nave para a reserva.

- **Reforços Rebeldes:** Durante a fase Final, o jogador Rebelde pode chamar um **REFORÇO** para cada nave Rebelde que foi destruída nessa rodada. Para cada reforço, ele pega uma carta de Nave "Piloto Recruta" e a coloca fora da área de jogo. Ele posiciona uma nave "Piloto Recruta" em Alcance 1 de **sua borda** da área de jogo. O jogador Rebelde pode atribuir manobras a essa nave e usá-la normalmente.

Preparação da Missão 3



1. Área de Preparação Imperial
2. Borda Imperial
3. Áreas de Preparação dos Satélites
4. Área de Preparação Rebelde
5. Borda Rebelde

Objetivos

Vitória Rebelde: Destrua todas as naves Imperiais (ou devolva todas as fichas de satélite para a reserva).

Vitória Imperial: Depois que todas as fichas de satélite tiverem sido sondadas, ao menos uma nave Imperial que sondou um satélite deve fugir pela borda Imperial da área de jogo. Naves que fogem desta forma não são consideradas destruídas.

Quaisquer naves que fugirem antes de todas as fichas de satélite terem sido sondadas, ou que fugirem pela borda não-Imperial da área de jogo, são destruídas normalmente (veja "Fugindo da Batalha" na página 17).

© & ™ Lucasfilm Ltd. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios, sem a autorização prévia da editora. Fantasy Flight Supply é uma marca registrada da Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são marcas registradas da Fantasy Flight Publishing, Inc. Importado e Distribuído no Brasil por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS, LTDA CNPJ: 15.605.065/0001-38. Rua Augusto Perroni, 217, Butantã 05539-020 - São Paulo/SP. atendimento@galapagosjogos.com.br ATENÇÃO: NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 3 ANOS POR CONTER PARTES PEQUENAS QUE PODEM SER ENGOLIDAS.

Para informações, materiais
e suporte adicionais, visite-nos na Internet:
www.GalapagosJogos.com.br

Créditos

Design do Jogo: Jay Little

Agradecimentos especiais à Lucasfilm por me deixar brincar com X-Wings e TIE Fighters no trabalho.

Desenvolvimento do Jogo: Adam Sadler, Brady Sadler e Corey Konieczka

Produtor: Steven Kimball

Edição e Revisão: Julian Smith, David Hansen e Adam Baker

Arte de Capa: Matt Allsop

Arte Interna: Matt Allsop, Cristi Balenescu, Jon Bosco, Matt Bradbury, Sacha Diener, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, Jason Juta, Henning Ludvigsen, Jorge Maese, Scott Murphy, David Augen Nash, Matthew Starbuck, Nicholas Stohlman, Angela Sung

Modelagem 3D de Naves: Benjamin Maillet com Jason Beaudoin

Serviços de Protótipo Rápido: Red Eye

Design Gráfico: Dallas Mehlhoff com Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby e Evan Simonet

Coordenador de Licença da FFG: Deb Beck

Gerente de Direção de Arte: Andrew Navaro

Direção de Arte: Zoë Robinson

Gerente de Produção: Eric Knight

Coordenadora de Produção: Laura Creighton

Designer de Jogo Executivo: Corey Konieczka

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Playtesters: David Arimond, Justin Baller, Andrew Baussan, Randy Barker, Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Bryan Bornmueller, Max Brooke, Chris Brown, Pedar Brown, Wilco van de Camp, Wendy Carson, Daniel Lovat Clark, James Connor, Gabriel Duval, Andrew Fischer, Trenden Flanigan, Sean Foster, Marieke Franssen, John Gardiner, Tod Gelle, Chris Gerber, Michael Gernes, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Ryan Hanson, Andrew Harding, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Stephen G. Horvath, Steve Horvath, Wendy Horvath, Christopher Hosch, Joseph Houff, Tim Huckelbery, Evan Kinne, Mason Kinne, James Kniffen, Kalar Komarec, Rob Kouba, Eric M. Lang, Andrew Liberko, Anthony Lillig, Lukas Litzsinger, Emile de Maat, Mack Martin, Dallas Mehlhoff, John Mehok, Nick Mendez, Francesco Moggia, Brian Mola, Christie Mola, Richard Nauertz, Bryan O'Daly, Brian Schomburg, Chris Shibata, Erik Snippe, Steven Spikermans, Sam Stewart, Amy Stomberg, Jeremy Stomberg, Damon Stone, Anton Torres, Jason Walden, Ross Watson, Lynell Williams, Christian Williams, Nik Wilson e Peter Wocken

Agradecimentos especiais aos beta testers e a todos que jogaram uma versão preliminar deste jogo na Gen Con 2011!

Gerente Sênior da Lucas Licensing: Chris Gollaher

Tradutor: Thiago Aranha

Revisora: Michelle Goulart

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

Índice

A Rodada 5
Ações 8
Adicionando Obstáculos a um Jogo Padrão 20
Alcance 10
Aquisição de Mira 9
Arco de Tiro 10
Armas Secundárias 19
Atacando Através de Obstáculos 20
Bases de Plástico Sobrepondo-se 17
Bônus de Alcance de Combate 10
Cancelando Dados 12
Cartas de Melhoria 19
Compartilhando Informação 20
Curva Koiogran 7
Dano 16
Dano Crítico 16
Descrição da Missão 21
Destruindo Naves 16
Desvio 8
Estresse 17
Fase de Ativação 7
Fase de Combate 10
Fase de Planejamento 6
Fase Final 13
Fichas de Identificação 18
Foco 8
Fugindo da Batalha 17
Gabaritos de Manobra 7
Gastando Fichas de Mira 11
Gastando uma Ficha de Desvio 12
Gastando uma Ficha de Foco 11-12
Iniciativa 16
Iniciativa com Montagem de Esquadrão 18
Miniaturas de Plástico Sobrepondo-se 17
Missões 21
Montagem de Esquadrão 18
Montagem de Esquadrão em Missões 21
Movendo-se Através de uma Nave 17
Movendo-se para dentro e Através de Obstáculos 20
Nomes Únicos 18
Obstáculos 20
Outras Ações 9
Pirueta 8
Regra de Ataque Simultâneo 16
Regras Avançadas 18
Regras de Jogo em Equipe 20
Resolvendo Empates 7
Selecionando uma Manobra 6
Sobrepondo Outras Naves 17
Tamanho da Área de Jogo da Missão 21
Tipos de Manobra 6
Vencendo a Partida 13

Notas de Produção

X-Wing tem sido um projeto sentimental para as equipes de design e produção aqui na Fantasy Flight Games. O universo *Star Wars* é uma parte importante de nossas vidas, e a oportunidade de trazer o primeiro jogo de combate de caças dinâmico, detalhado e intuitivo do seu tipo para a mesa de jogo foi extremamente empolgante para todos nós.

A equipe de desenvolvimento de ***X-Wing*** tinha um objetivo simples, porém ambicioso: produzir um jogo de miniaturas empolgante que replicasse fielmente as tensas batalhas de naves espaciais dos filmes de *Star Wars*. Queríamos dar aos jogadores a oportunidade de pilotar as icônicas naves do universo *Star Wars*, incluindo a ***X-Wing*** do título. Também queríamos garantir que as miniaturas representando essas naves adoradas fossem o mais detalhadas, atrativas e fiéis ao material original possível.

Ao iniciar a criação de nossas miniaturas e de nosso sistema de jogo, precisávamos escolher a escala do jogo. Se fosse grande demais, a jogabilidade se tornaria desajeitada e tomaria muito espaço. Se fosse pequena demais, perderíamos uma quantidade inaceitável de detalhes, e os modelos não teriam a presença física que buscávamos na mesa de jogo. Após criar uma série de rápidos protótipos rudimentares em vários tamanhos, finalmente escolhemos 1/270 como nossa escala final. Nesta dimensão, era possível manter a maioria dos detalhes finos de cada nave, ao mesmo tempo em que seria possível aos jogadores utilizarem um número significativo de caças na mesa de jogo.



Um membro da equipe do Departamento de Mídia da FFG trabalhando duro para analisar e refinar os modelos 3D das naves.

Com a escala definida, nós agora tínhamos uma noção de quanto detalhe conseguiríamos alcançar em cada escultura. O próximo passo era acertar esses detalhes. Precisão era importantíssima para nós tanto nos detalhes finos das miniaturas quanto no espírito do jogo. Naturalmente, fomos direto à fonte para ambos. A Lucasfilm Llt. foi extremamente generosa, permitindo-nos acesso a material por trás das câmeras e informações dimensionais precisas da trilogia original, além de trabalhar incansavelmente conosco para garantir que nosso produto final batesse com o universo *Star Wars* estabelecido.



Uma foto do grupo de protótipos rudimentares mostrando as diversas escalas que a FFG considerou usar para ***X-Wing****.*



Uma foto por trás das câmeras tirada durante a produção de Star Wars: Uma Nova Esperança*, mostrando os modelos de filmagem originais.*

Com base no material dos filmes clássicos, criamos um modelo detalhado em CAD 3D para cada nave, necessário para a criação precisa dos moldes de aço usados na fabricação das naves de plástico de ***X-Wing***. Já que tínhamos o privilégio de construir esses modelos do zero, pudemos controlar precisamente as escalas, proporções e detalhes mínimos necessários para otimizar a aparência de cada nave para esse tipo de fabricação. Esperamos que os jogadores achem que as miniaturas de ***X-Wing*** equiparam-se a seus equivalentes da tela de cinema da maneira mais precisa, detalhada e fiel possível.

Em nenhum lugar nossa devoção à escala é mais evidente do que em nosso TIE Fighter. Através de pesquisa intensa e correspondência direta com a Lucasfilm Ltd., confirmamos sem nenhum grau de incerteza as escalas reais desse icônico caça Imperial tal como aparece nos filmes, chegando a estudar as proporções dos modelos de filmagem originais.

E ainda estamos longe de terminar. Conforme expandimos o jogo de miniaturas ***X-Wing***, você pode contar que verá modelos adicionais incríveis lançados no futuro, incluindo algumas **grandes** surpresas.

Obrigado por dar o primeiro passo em sua jornada de ***X-Wing***. Esperamos que tenha muitas horas de diversão engajado em empolgantes combates espaciais de *Star Wars* em sua mesa de jogo.

Que a Força esteja com você!



A equipe da FFG jogando ***X-Wing*** *em um torneio de uma semana durante a pausa do almoço.*

Referência Rápida

A RODADA

1. **Fase de Planejamento:** Cada jogador planeja secretamente as manobras de suas naves, atribuindo-lhes discos de manobra virados para baixo.
2. **Fase de Ativação:** Cada nave se move e realiza uma ação. Em **ordem crescente** de perícia do piloto, revele o disco de manobra de cada nave, execute a manobra escolhida e então a nave pode realizar uma ação.
3. **Fase de Combate:** Cada nave pode realizar um ataque. Em **ordem decrescente** de perícia do piloto, cada nave pode atacar uma nave inimiga que esteja dentro de seu arco de tiro e dentro do alcance.
4. **Fase Final:** Os jogadores removem fichas de ação não utilizadas de suas naves (exceto por miras) e resolvem quaisquer habilidades de "Fase Final" das cartas.

VISÃO GERAL DA FASE DE ATIVAÇÃO

1. Revelar o Disco
2. Posicionar o Gabarito
3. Executar a Manobra
4. Checar Estresse do Piloto
5. Limpeza
6. Realizar Ação

VISÃO GERAL DA FASE DE COMBATE

1. Declarar o Alvo
2. Rolar Dados de Ataque
3. Modificar Dados de Ataque
4. Rolar Dados de Defesa
5. Modificar Dados de Defesa
6. Comparar Resultados
7. Infligir Dano

COMPOSIÇÃO DO BARALHO DE DANO

Número total de Cartas de Dano: 33

- ***Cartas de Dano de*** Piloto: 8
- ***Cartas de Dano de*** Nave: 25 (incluindo 7 cartas de "Tiro Direto!)

BÔNUS DE ALCANCE DE COMBATE

Ao atacar com uma arma primária:

Alcance 1: ✚ 

Alcance 3: ✚ 

LISTA DE AÇÕES

Pirueta: Pegue o gabarito (↑ 1) e mova-se de lado (para a esquerda ou direita), mantendo a mesma orientação.

Foco: Coloque 1 ficha de foco na nave ativa. Durante a fase de Combate, gaste-a para mudar todos os resultados 👁 para resultados ✷ (ao atacar) ou resultados 👁 para resultados ⚡ (ao defender).

Desvio: Coloque 1 ficha de desvio na nave ativa. Durante a fase de Combate, gaste-a para adicionar um resultado ⚡ à rolagem de defesa.

Aquisição de Mira: Coloque 1 ficha de mira azul ao lado da nave ativa e uma ficha de mira vermelha (com a mesma letra da ficha azul) em qualquer nave inimiga em Alcance 1-3.

Se a nave que está mirando atacar a nave mirada, o dono da nave atacante pode gastar o par de fichas de mira para rerrolar quantos de seus dados de ataque quiser.

MANOBRAS DE NAVE

A tabela abaixo lista todas as possíveis manobras que uma X-Wing e um TIE Fighter podem executar. Os jogadores podem consultar esta tabela a qualquer momento.





Quando uma nave executa uma **manobra vermelha**, coloque uma ficha de estresse ao lado dela. Enquanto a nave tiver ao menos uma ficha de estresse, ela não pode executar manobras vermelhas ou realizar **quaisquer** ações (nem mesmo ações gratuitas).

Quando uma nave executa uma **manobra verde**, remova uma ficha de estresse dela. Se a nave tiver zero ficha de estresse, ela pode realizar uma ação nesta rodada.