

STAR WARS™

X-WING™

JOGO DE MINIATURAS

O **pacote de expansão *Millenium Falcon*** adiciona uma gama de opções a ***X-Wing***. As regras para cada uma dessas adições podem ser encontradas na seção "Novas Regras" deste folheto de regras. Além disso, no final deste folheto há uma nova missão moldada ao tema da *Millenium Falcon*.

Com exceção das regras especificadas abaixo, todas as naves, cartas e fichas neste pacote de expansão seguem as regras do manual de ***X-Wing***. As naves e cartas deste pacote de expansão podem ser usadas em qualquer combinação com outras naves e cartas da linha de produtos ***X-Wing***, seguindo as regras básicas de montagem de esquadrão.

LISTA DE COMPONENTES

- Este Folheto de Regras
- 1 Nave *Millenium Falcon*
- 1 Base de Plástico
- 2 Pinos de Plástico
- 2 Fichas de Nave
- 1 Disco de Manobra
- 1 Ficha de Foco
- 1 Ficha de Desvio
- 2 Fichas de Estresse
- 1 Ficha de Acerto Crítico
- 3 Fichas de Identificação (#20)
- 5 Fichas de Escudo
- 1 Ficha de Íon
- 6 Fichas de Missão, sendo:
 - 1 Ficha de Contrabandista
 - 2 Fichas de Escolta
 - 3 Fichas de Contêiner
- 1 Carta de Referência

- 4 Cartas de Nave, sendo:
 - 1 Han Solo
 - 1 Lando Calrissian
 - 1 Chewbacca
 - 1 Contrabandista da Orla Exterior
- 14 Cartas de Melhoria, sendo:
 - 1 Mísseis de Concussão
 - 1 Mísseis de Assalto
 - 1 Evasivo
 - 1 Atrair Fogo
 - 1 Instintos de Veterano
 - 1 Luke Skywalker
 - 1 Nien Nunb
 - 1 Chewbacca
 - 1 Engenheiro de Armas
 - 2 Melhorias de Escudo
 - 2 Melhorias de Motor
 - 1 *Millennium Falcon*

NOVAS REGRAS

As seções a seguir descrevem as regras que os jogadores devem usar ao jogar com os componentes contidos neste pacote de expansão.

NOMES ÚNICOS

Este pacote de expansão inclui cartas de Nave e cartas de Melhoria com nomes únicos, como indicado pelo ponto (•) à esquerda do nome da carta. Assim como com outras cartas que têm nomes únicos, um jogador não pode usar duas ou mais cartas que compartilham do mesmo nome único, mesmo que sejam cartas de tipos diferentes.

ARMA PRIMÁRIA EM TORRE

Cada nave neste pacote usa uma torre como sua arma primária. Por isso, cada carta de Nave exibe o ícone **ARMA PRIMÁRIA EM TORRE**, e cada ficha de nave exibe uma seta vermelha circular como lembrete.

Ao atacar com uma arma primária em torre, uma nave pode atacar uma nave inimiga **dentro ou fora de seu arco de tiro**. Ao atacar com uma arma secundária, a nave ainda deve atacar uma nave dentro de seu arco de tiro (a não ser que a carta de Melhoria especifique outra coisa).



NOVAS CARTAS DE MELHORIA

MODIFICAÇÕES E TÍTULOS

Modificações e títulos são melhorias especiais que não aparecem na barra de melhorias de nenhuma nave. Qualquer nave pode equipar uma modificação ou título a não ser que a carta seja restrita a um tipo de nave específico. Cada nave é limitada a **uma** modificação e **um** título.



MELHORIAS RESTRITAS A FACÇÃO

Algumas cartas de Melhoria neste pacote de expansão são classificadas "**APENAS REBELDE**". Cartas com essa classificação **não podem** ser usadas por esquadrões Imperiais.

NAVES GRANDES

A *Millenium Falcon* tem uma base de nave maior do que aquelas usadas na caixa base de **X-Wing**. Naves como essa são classificadas como naves **GRANDES** e usam as seguintes regras:

FICHAS DE ÍON

Algumas habilidades de carta podem fazer com que uma nave receba uma ficha de íon. Uma nave grande não é afetada por uma única ficha de íon; a ficha de íon apenas permanece atribuída à nave. Quando uma nave grande tem duas ou mais fichas de íon atribuídas a ela, ela **sofre** o efeito da ficha de íon normalmente. O jogador remove **todas** as fichas de íon da nave no final da fase de Ativação.

SOBREPONDO

Naves grandes seguem as regras normais ao sobrepor outras naves. Quando uma nave grande iria sobrepor outra nave, apenas mova a nave grande ao longo do gabarito normalmente, certificando-se de usar o centro da base da nave para estimar sua posição e orientação corretas.

PREPARAÇÃO

Naves grandes seguem todas as regras normais de preparação. No entanto, durante a preparação, a base de uma nave grande pode se estender além do Alcance 1 (ou da área de preparação especificada por uma missão) contanto que esteja preenchendo o comprimento dessa área.

Uma nave grande não pode ser posicionada com nenhuma parte de sua base fora da área de jogo. A miniatura da nave pode se projetar para fora da área de jogo a qualquer momento, contanto que a base permaneça dentro da área de jogo.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE NAVE GRANDE



O jogador Rebelde opta por posicionar sua YT-1300 diagonalmente na área de preparação. Ele se certifica de que um canto da base da nave esteja tocando sua borda da área de jogo, então ele ajusta a nave livremente até que esteja apontando na direção desejada.



MISSÃO 4: COVIL DE LADRÕES

Devido a seu papel fundamental na Marinha Imperial, os engenheiros da Sienar são vitais para o controle do Império sobre a galáxia. Seu trabalho incansável é responsável pelo mais recente protótipo de nave, atualmente em trânsito para se encontrar com a Frota Imperial. A Inteligência da Aliança o descobriu há apenas alguns dias e ofereceu uma boa recompensa pela captura do protótipo. Contrabandistas aliados à Rebelião prepararam uma emboscada para o carregamento vulnerável, e a modesta escolta Imperial deve entregar sua carga preciosa em segurança.

PREPARAÇÃO DA MISSÃO

Rebelde: 100 Pontos de Esquadrão

Imperial: 100 Pontos de Esquadrão

O jogador Imperial posiciona suas naves em Alcance 1-3 da borda Imperial da área de jogo e não em Alcance 1 das bordas neutras da área de jogo. Ele escolhe duas de suas naves e atribui uma ficha de escolta a cada uma (insira as fichas na torre da base de cada nave).



Ficha de Escolta

Em seguida, o jogador Imperial posiciona três fichas de contêiner em Alcance 1-3 da borda Imperial da área de jogo. Um contêiner não pode ser posicionado em Alcance 1 das bordas neutras da área de jogo, e deve estar em **Alcance 3 ou mais longe** de cada outra ficha de contêiner. As fichas de contêiner devem estar orientadas diretamente em direção à borda Rebelde da área de jogo, como ilustrado no diagrama de preparação.



Ficha de Contêiner

Em seguida, o jogador Rebelde posiciona suas naves em Alcance 1 da borda Rebelde **ou das bordas neutras** da área de jogo. Uma nave Rebelde não pode ser posicionada em Alcance 1-2 de uma ficha de contêiner. O jogador Rebelde então atribui a ficha de contrabandista a uma de suas naves, inserindo a ficha na torre da base dessa nave.



Ficha de Contrabandista

REGRAS ESPECIAIS

- **Ação de Roubo:** A nave rebelde com a ficha de contrabandista pode realizar a ação de **ROUBO** em uma ficha de contêiner em Alcance 1. Para realizar a ação de roubo, o jogador Rebelde rola simultaneamente três dados de ataque e três dados de defesa. Se ele rolar **mais** resultados ✖ do que resultados ✔, ele remove a ficha de contêiner da área de jogo e a coloca ao lado de suas cartas de Nave. Se o número de resultados ✖ for igual ou menor que o número de resultados ✔, ele coloca uma ficha de controle na carta da Nave contrabandista. Cada ficha de controle adiciona automaticamente um resultado ✖ a cada rolagem da ação de roubo futura. A ação de roubo pode ser realizada mesmo que a nave tenha fichas de estresse.

- **Contêineres:** As fichas de contêiner não contam como naves ou obstáculos e não podem ser atacadas ou destruídas. No **início** da fase Final, cada contêiner executa uma manobra (↑ 2) em direção à borda Rebelde. Se uma ficha de contêiner estiver em Alcance 1 de **uma** nave com a ficha de escolta, ela, em vez disso, executa uma manobra (↑ 3). Se uma ficha de contêiner estiver em Alcance 1 de **duas** naves com fichas de escolta, ela, em vez disso, executa uma manobra (↑ 4).
- **Fichas de Escolta:** Quando uma nave com uma ficha de escolta é destruída, o jogador Imperial pode colocar essa ficha em uma de suas outras naves no **fim da fase Final**. Ele não pode colocá-la em uma nave que já tenha uma ficha de escolta.
- **Ficha de Contrabandista:** No final da fase de Planejamento, o jogador Rebelde pode designar a ficha de contrabandista para outra de suas naves. Quando a ficha de contrabandista é designada a uma nova nave, descarte todas as fichas de controle da nave anterior.

OBJETIVOS

Vitória Rebelde: Junte dois contêineres ao lado de suas fichas de Nave.

Vitória Imperial: Dois contêineres devem fugir pela borda Rebelde da área de jogo. Você vence mesmo se todas as suas naves forem destruídas.



MANOBRAS DE YT-1300

A tabela abaixo lista todas as possíveis manobras que uma YT-1300 pode executar. Os jogadores podem consultar esta tabela a qualquer momento.



© 2013 & TM Lucasfilm, Ltd. 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. Made in China.

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. contato@galapagosjogos.com.br

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



CRÉDITOS

Design da Expansão: Corey Konieczka

Desenvolvimento da Expansão: James Kniffen

Design do Jogo Base: Jay Little

Produtor: Steven Kimball

Edição e Revisão: David Hansen

Arte Interna: Cristi Balanescu, Matt Bradbury, Adam Burn, Sacha Diener, Mariusz Gandzel, Stéphane Gantiez, Blake Henriksen, Lukasz Jaskolski, David Nash, Francisco Rico, Scott Schomburg e Nicholas Stohlman

Modelagem 3D de Naves: Jason Beaudoin

Gerente de Design Gráfico: Brian Schomburg

Design Gráfico da Expansão: Dallas Mehlhoff

Design Gráfico do Jogo Base: Dallas Mehlhoff com Chris Beck, Shaun Boyke, 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

Coordenação de Produção: John Britton, Megan Duehn e Jason Glawe

Produtor Executivo: Michael Hurley

Editor: Christian T. Petersen

Playtesters: Travis Clarke, Michael Gernes, Ryan Hanson, Chris Hosch, Kalar Komarec, Rob Kouba, Scott Lewis, Kortnee Lewis, Josh Lewis, Andrew Liberko, Brent Rowse, Brady Sadler, Julian Smith, Megan Snow, Sam Stewart, Jeremy Stomberg, Zach Tewalthomas, Ian Travis, Jason Walden e Bryan Wells

Gerente Sênior da Lucas Licensing: Chris Gollaher

Tradutor: Thiago Aranha

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

STAR WARS DICE

Leve seu jogo até o hiperespaço! Disponível para sistemas iOS e Android, *Star Wars™ Dice* facilita ainda mais seus jogos Star Wars, tanto o *Jogo de Miniaturas X-Wing™* como o sistema de RPG *Star Wars®* da Fantasy Flight Games/Galapagos Jogos.



Available on the App Store

Google play