

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

REGLAMENTO

Space Alert es un juego de supervivencia en equipo. Los jugadores son miembros de una tripulación de exploradores que han sido enviados a través del hiperespacio para efectuar el reconocimiento de un peligroso sector de la galaxia.

La nave tarda diez minutos en trazar automáticamente el mapa del sector, por lo que el objetivo de la tripulación será defenderla hasta que la misión haya concluido. Si tienen éxito, la nave regresará con valiosa información. Si fracasan... es hora de entrenar a un nuevo equipo.

Space Alert no es un juego de mesa habitual, ya que los jugadores no tendrán que competir entre sí. En su lugar, deberán trabajar en equipo para enfrentarse al reto que les presenta el juego y cuya dificultad podrán elegir al comienzo de la partida. Para completar las misiones más difíciles, hace falta una gran compenetración.

El juego incluye dos manuales: este reglamento y una guía de supervivencia titulada *Aprende a ser un explorador espacial en 7 cómodas lecciones*.

Comienza leyendo este último. Está diseñado para enseñaros a jugar a medida que os introduce en la atmósfera del juego y recoge el resultado de nuestra experiencia presentando *Space Alert* ante numerosos grupos.

El contenido de la guía está organizado por complejidad, de modo que podáis centraros en los conceptos básicos antes de pasar a reglas más avanzadas.

Este reglamento ofrece una breve presentación de las reglas, organizadas según su orden de aparición en la partida. Después de aprender a jugar con ayuda de la guía, podéis consultar las reglas que necesitéis en estas páginas. También encontraréis explicaciones detalladas para las amenazas más complejas en el Apéndice de la página B.

Aviso

Este juego incorpora un CD. No es un mero accesorio para potenciar la ambientación, sino que desempeña un papel fundamental. Para escucharlo os recomendamos usar un reproductor de CD con altavoces y capacidad de reproducir pistas mp3.

Si vuestro reproductor no tiene altavoces, también podéis usar auriculares. En ese caso, el jugador que escucha la pista deberá encargarse de comunicar la información al resto del grupo.

1. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Las reglas que aquí ofrecemos son aplicables a partidas de 4 o 5 jugadores. Si sois menos, encontraréis la información pertinente en el capítulo 5 de este reglamento.

Escoged el nivel de dificultad para las amenazas comunes: fácil (cartas con símbolos blancos), difícil (cartas con símbolos amarillos) o al azar (mezclando ambos tipos de cartas). Preparad el mazo de amenazas externas comunes y el mazo de amenazas internas comunes con el nivel de dificultad que hayáis elegido.



Amenazas externas comunes



Amenazas internas comunes

Escoged el nivel de dificultad para las amenazas graves y preparad dos mazos: uno con las amenazas externas graves y otro con las amenazas internas graves. Las amenazas comunes y las amenazas graves pueden tener distintos niveles de dificultad, que debería ser el mismo en el caso de amenazas externas e internas de un mismo tipo.



Amenazas externas graves



Amenazas internas graves

Escoged el color que tendrá cada jugador y decidid entre todos quién será el capitán, el oficial de comunicaciones y el jefe de seguridad. Es posible que un mismo jugador asuma más de un cargo.

A continuación, disponed los tableros de acuerdo con la ilustración de la siguiente página.

Seleccionad una pista de audio. Si vais a jugar una partida completa (una misión), elegid una de las 8 pistas de misión que se incluyen en el CD.

Oficial de comunicaciones



Mazo con las amenazas externas comunes (barajado)

Mazo con las amenazas externas graves (barajado)



2 juegos de fichas numeradas para señalar las amenazas



Tablero de la nave
(descripción detallada en la pág. 3)

Mazo con las cartas de acción



Jefe de seguridad



Mazo con las amenazas internas comunes (barajado)

Mazo con las amenazas internas graves (barajado)



Fichas de las amenazas internas



Pantalla superior del ordenador



3 pilas con losetas de daño divididas por zona (barajadas)

3 tableros de trayectoria escogidos al azar para situar las amenazas externas (zona roja, blanca y azul)



Tablero de trayectoria escogido al azar para situar las amenazas internas

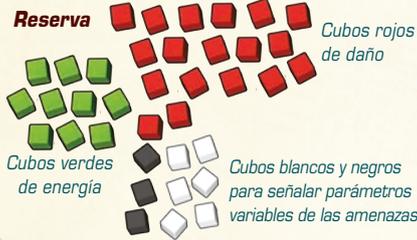
Pantalla inferior del ordenador



Marcador de desarrollo de la misión



Tablero de desarrollo de la misión (lado complejo)



Reserva

Cubos rojos de daño

Cubos verdes de energía

Cubos blancos y negros para señalar parámetros variables de las amenazas

Segunda fase

Tercera fase

Primera fase

Tableros de acción

Cartas de acción repartidas al azar después de barajarse (5 por fase)

Carta de acción heroica que sustituye a una de las cartas de la primera fase

2. LA RONDA DE ACCIÓN

Iniciad la pista de audio.

Coged las 5 cartas correspondientes a la primera fase. No podréis mostrárselas al resto del equipo, pero sí hablar de ellas libremente. Cada jugador planifica sus acciones para la primera fase colocando sus cartas boca abajo en las casillas 1-3 de su tablero de acción.

Carta de acción



Mitad de acción: activa un sistema o da una orden al escuadrón de robots de combate

Mitad de movimiento: izquierda, derecha o cambio de cubierta

Podéis jugar las cartas con cualquiera de las mitades hacia arriba. El resto de los jugadores podrá saber si vais a realizar una acción o un movimiento con solo observar el reverso, ya que la acción de cada turno viene determinada por la mitad de la carta que se encuentra en la parte superior. La mitad inferior no tiene efecto. Si no hay cartas en una casilla, se infiere que durante ese turno el jugador no realizará ninguna acción.

Al planificar una fase, cada jugador puede cambiar sus acciones tantas veces como quiera mientras la fase siga en activo. La primera fase de un jugador concluye cuando el ordenador anuncia el comienzo de la segunda fase o bien, si antes de que

esto suceda, el jugador coge las cartas correspondientes a la segunda fase y las añade a las que todavía le quedan en la mano.



Acciones planeadas: movimiento en el turno 1, nada en el 2 y acción en el 3

Cuando un jugador coge las cartas de la segunda fase, puede planear sus acciones para los turnos 4-7. Es libre de consultar las cartas que ha colocado en las primeras 3 casillas, pero no podrá cambiarlas.

Cada jugador planifica sus acciones para la segunda fase hasta el momento de coger las últimas 5 cartas. Aquí comienza la tercera fase, en la que preparará sus acciones para los turnos 8-12 hasta que concluya la ronda de acción.

Las acciones heroicas también tienen una mitad de movimiento y una mitad de acción, por lo que se juegan siguiendo estas mismas reglas.

Durante la ronda de acción podéis usar los tableros y las fichas para reproducir lo que estáis planeando, pero solo las acciones que constan en los tableros de acción tendrán relevancia durante la ronda de resolución.

2.1 Los mensajes del ordenador

Alerta. Detectando actividad enemiga. Por favor, inicien la primera fase.

Con este mensaje se inicia la ronda de acción.

Tiempo T+1 (2, 3, etc.). Amenaza (grave) en la zona roja (blanca, azul). Repetimos...

El oficial de comunicaciones roba la carta superior del mazo de amenazas externas (comunes o graves, según el caso), la coloca boca arriba junto al tablero de trayectoria de la zona indicada y le asigna una ficha numerada con el código de tiempo mencionado en el mensaje del ordenador.

Tiempo T+1 (2, 3, etc.). Amenaza interna (grave). Repetimos...

El jefe de seguridad roba la carta superior del mazo de amenazas internas (comunes o graves, según el caso), la coloca boca arriba junto al tablero de trayectoria para amenazas internas y le asigna una ficha numerada con el código de tiempo mencionado en el mensaje del ordenador.

Mensaje pendiente de confirmación...

El mensaje que se introduce a continuación solo afecta a partidas de 5 jugadores. Si no es vuestro caso, podéis ignorarlo.

Recibiendo datos. Repetimos...

Cada jugador puede robar 1 carta del mazo de cartas de acción.

Transferencia de datos. Repetimos. Transferencia de datos en 5, 4, 3, 2, 1 <biip>. Transferencia de datos completada.

Cada jugador puede entregar 1 carta a otro jugador. No obstante, la entrega

deberá realizarse de mano a mano antes de que suene el pitido. Las acciones heroicas no pueden transferirse bajo ningún concepto.

El sistema de comunicaciones ha fallado... Comunicaciones restauradas.

Los jugadores no pueden hablar entre ellos ni comunicarse de ningún modo hasta que el sistema de comunicaciones se haya restablecido.

La primera (segunda) fase concluye en 1 minuto.

La primera (segunda) fase concluye en 20 segundos.

La primera (segunda) fase concluye en 5, 4, 3, 2, 1. Primera (segunda) fase concluida. Inicien la segunda (tercera) fase.

Cuando se anuncia el final de una fase, debéis dejar de planificarla. Coged las cartas para la nueva fase (si aún no lo habéis hecho) y comenzad a trabajar en las acciones que abarca.

Un jugador puede concluir una fase y comenzar con la siguiente antes de que el ordenador transmita estos avisos y sin importar lo que haga el resto del equipo.

La operación concluye en 1 minuto.

La operación concluye en 20 segundos.

La operación concluye en 5, 4, 3, 2, 1. Misión completada. Saltando al hiperespacio.

Así concluye la ronda de acción, aunque los jugadores pueden acordar terminarla en cualquier momento tras el anuncio que pone fin a la segunda fase.

3. LA RONDA DE RESOLUCIÓN

Devolved todas las fichas a su posición inicial.

Desplazad el marcador de desarrollo de la misión a la siguiente casilla a medida que resolváis cada uno de los pasos.

Zona roja **Zona blanca** **Zona azul**

Interceptores:
Alcance 1 (1)
Fuerza 3 o 1

Ordenador de a bordo:
Inicio: 3 marcadores de mantenimiento informático

Puente:
Inicio: las figuras comienzan en la estación superior blanca

Cañón láser pesado:
Alcance 3
Fuerza 4 (cañón central 5)

Escudo:
Capacidad máx. 2 (escudo central 3)
Inicio: 1 cubo de energía en cada escudo

Almacén con los robots de combate:
Inicio: 1 escuadrón tumbado en ambos almacenes

Gravitoelevador

Cañón láser ligero:
Alcance 3, Fuerza 2
Inicio: 1 cubo de energía

Reactor lateral:
Capacidad máxima 3
Inicio: 2 cubos de energía en cada reactor lateral

Cohetes:
Inicio: 3 fichas de cohete

Trayectoria de los cohetes:
Alcance 2
Fuerza 3

Ventana:
Inicio: 3 marcadores de confirmación visual

Cañón de pulsos:
Alcance 2
Fuerza 1

Reactor central:
Capacidad máxima 5
Inicio: 3 cubos de energía
3 cápsulas de combustible junto al reactor

Estaciones:
Estación superior roja, Estación superior blanca, Estación superior azul, Estación inferior roja, Estación inferior blanca, Estación inferior azul

Cubiertas:
Cubierta superior, Cubierta inferior



3.1 La aparición de las amenazas

Si hay una carta de amenaza con este número, colocad una segunda carta con el mismo número en la primera casilla del tablero de trayectoria en el que haya entrado la amenaza.

En el caso de las amenazas externas, esta ficha señala su posición. Si se trata de una amenaza interna, señala el progreso de sus acciones.

Amenaza interna - Avería
(representada por **B** o **C**)

Estación afectada



Puntos de impacto (número de reparaciones requeridas)

Tipo de avería

Amenaza interna - Intruso
(representado por **A** o **C**)

Estación en la que aparece



Puntos de impacto

A el intruso contraataca
C el intruso no contraataca

En caso de avería, coged una ficha ovalada con la letra que aparece en la carta de amenaza y usadla para taponar ese mismo sistema en la estación afectada. Es posible que más de un sistema falle a la vez, en cuyo caso deberéis repetir el proceso con cada uno de ellos.

Si se trata de un intruso, coged la ficha ovalada con la imagen del intruso y colocadla en la estación en la que haga su aparición.



3.2 Las acciones de los jugadores

Los jugadores revelan sus acciones para este turno, asegurándose de voltear la carta de izquierda a derecha para que la acción en la mitad superior permanezca en su sitio. Las acciones se desarrollan en orden, comenzando por el capitán y procediendo en sentido horario.

Si alguien descubre que se ha equivocado al jugar una carta, colocando la acción de ese turno en la mitad inferior o confundiendo las flechas azules y rojas, puede decir: "¡Huy, tropezón!". El jugador podrá realizar la acción que había pensado en lugar de la indicada por la carta, pero su acción del siguiente turno se verá retrasada.

Cuando se retrasa una acción, la carta que ocupa esa casilla debe pasar al siguiente turno. Si en esa casilla también hubiera una carta, pasará a la siguiente y así sucesivamente hasta colocar una carta en una casilla vacía o llegar al último turno. Si la acción del último turno se retrasa, tendrá que salir del tablero y será imposible realizarla.



Flechas rojas y azules: el jugador desplaza su figura a través de la puerta y la coloca en la estación colindante en el sentido señalado por la flecha sin cambiar de cubierta. Si la figura ya se encuentra en la zona de la nave con ese color, la carta no tiene efecto.



Gravitoelevator: el jugador mueve su figura a la estación superior o inferior sin cambiar de zona.

Si el gravitoelevator entre ambas estaciones está fuera de servicio o alguien lo está usando, el jugador mueve su figura igualmente y retrasa su acción del siguiente turno.



Activación o reparación de un sistema: el jugador activa o repara el sistema indicado por la carta de acción en la estación donde se encuentra su figura.

Si el sistema está averiado (tal como indicaría una ficha ovalada), esta acción sirve para repararlo. El jugador coloca 1 cubo rojo en la carta de avería y, si esta tiene al menos tantos cubos rojos como puntos de impacto, el sistema queda reparado. En este caso, el capitán coge la carta de amenaza y los jugadores retiran la ficha numerada del tablero de trayectoria. La ficha o fichas ovaladas relacionadas con esa amenaza también deberán retirarse del tablero de la nave.

Si la avería no se puede reparar porque ha ejecutado su acción Z (ver más abajo), la acción del jugador no tendrá efecto.

En caso de que un mismo sistema se vea afectado por varias averías, la reparación afectará a la avería con la ficha numerada más baja y que sea susceptible de ser arreglada mediante esa acción (incluso si el sistema también está afectado por una avería irreparable). La ficha ovalada solo se retira cuando todas las averías que afectan a ese sistema se han arreglado.

Si el sistema funciona (no tiene fichas ovaladas), la carta de acción sirve para activarlo. La acción **A** dispara el arma que se encuentra en esa estación, la acción **B** realiza una transferencia de energía y la acción **C** tiene un uso específico en cada estación.



Disparar un cañón láser pesado o el cañón de pulsos: el jugador coge 1 cubo de energía del reactor que se encuentra en esa zona y lo coloca sobre el arma que está disparando para indicar que la ha activado. Si no quedan cubos en el reactor o el arma ya tiene un cubo verde, esta acción no tiene efecto.



Disparar un cañón láser ligero: el jugador coge el cubo amarillo de la batería que hay bajo el cañón y lo coloca en el arma para indicar que la ha activado. Si el cañón ya tiene un cubo amarillo, esta acción no tiene efecto.



Transferir energía a un escudo: el jugador coge los cubos necesarios del reactor de esa zona y los coloca en el escudo hasta que alcance su capacidad máxima. Si no hay bastantes cubos para llenar el escudo, se trasladan todos los que queden en el reactor.



Transferir energía a un reactor lateral: el jugador coge los cubos necesarios del reactor central y los coloca en el reactor lateral hasta que alcance su capacidad máxima. Si no hay bastantes cubos para llenar el reactor lateral, se trasladan todos los que queden en el reactor central.



Recargar el reactor central: el jugador devuelve una cápsula de combustible a la reserva y coge de ella tantos cubos verdes como sea necesario para recargar el reactor central hasta que alcance su capacidad máxima. Si no quedan cápsulas de combustible, esta acción no tiene efecto.



Mantenimiento informático: el jugador coge un cubo gris del ordenador que hay en el puente y lo coloca en la casilla de mantenimiento informático del tablero de desarrollo de los jugadores. Si la casilla ya tiene un cubo gris, esta acción no tiene efecto.



Lanzar un cohete: el jugador coge una ficha de cohete y la coloca en la primera casilla de su trayectoria. Si no quedan cohetes en la estación o la casilla ya está ocupada, esta acción no tiene efecto.



Activar o reactivar un escuadrón de robots de combate: si el jugador no tiene un escuadrón de robots, coge la figura que hay tumbada en el almacén de esa estación y la coloca de pie junto a su figura. Hasta el final de la partida, el escuadrón se moverá junto a él. Si los robots de esa estación ya han sido activados, esta acción no tiene efecto.

Si el escuadrón está desactivado y descansa junto a la figura del jugador, esta acción sirve para ponerlos en pie. Los robots vuelven a estar activos.

Si el jugador ya tiene un escuadrón de robots activo, esta acción no tiene efecto.



Montar en los interceptores: si el jugador tiene un escuadrón de robots activo, deberá sacarlos de la nave junto a su figura y dejarlos en el espacio. En caso de no liderar un escuadrón de robots, de tenerlo desactivado o de haber otro jugador fuera de la nave, esta acción no tiene efecto.

Cuando un jugador sale al espacio, se considera fuera de toda estación o zona. Por lo tanto, es inmune a los efectos y las acciones de las amenazas que no queen, causen retrasos o afecten de cualquier modo a los jugadores que se encuentra en la nave. Del mismo modo, tampoco se verá afectado por los retrasos debidos al mantenimiento informático.

Los interceptores disparan a las amenazas externas el mismo turno en el que despegan.

Atacar con los interceptores en turnos consecutivos: si un jugador comienza el turno en el espacio, la única acción que puede realizar es **A**. Esta acción sirve para mantenerse fuera de la nave e iniciar un nuevo ataque con los interceptores. Si no juega ninguna carta, volverá a la estación superior roja en compañía de su escuadrón. Cualquier otra acción o movimiento que juegue estando en los interceptores, será retrasado hasta el turno siguiente, liberando así una casilla en el tablero de acción para indicar el regreso de los interceptores.



Realizar una confirmación visual: tras resolver las acciones de los jugadores, el equipo coge un cubo del ventanal de la nave y lo coloca en la casilla numerada del tablero de desarrollo que coincida con el número de la fase y la cantidad de jugadores que ha realizado la confirmación visual durante ese turno.



Si ya hay un cubo gris ocupando un valor inferior de la escala, la tripulación deberá colocarlo sobre la nueva puntuación en lugar de coger un segundo cubo de la nave. Si, por el contrario, ya hay un cubo gris en esa casilla o en un lugar superior de la escala, la confirmación visual que acabáis de realizar no tiene efecto.



Atacar con un escuadrón de robots de combate: si el jugador lidera un escuadrón activo, los robots atacan al intruso que se encuentre en su misma estación. Coloca 1 cubo rojo en la carta de amenaza y, si esta tiene al menos tantos cubos rojos como puntos

de impacto, el intruso queda eliminado. En ese caso, el capitán coge la carta de amenaza y los jugadores retiran la ficha numerada del tablero de trayectoria para amenazas internas. La ficha ovalada relacionada con esa amenaza también deberá retirarse del tablero de la nave.

Si el intruso muestra el símbolo  en la carta, la amenaza devuelve el fuego y desactiva el escuadrón de combate. El jugador tumba los robots y los deja junto a su figura, pero seguirá guiándolos de una estación a otra.

En caso de haber más de un intruso en la estación, el escuadrón de robots ataca a la amenaza con la ficha numerada más baja.

Si el jugador no lidera un escuadrón de robots, lo tiene desactivado o no hay intrusos en la estación, esta acción no tiene efecto.

Atacar con los interceptores: si el jugador está en el espacio con un escuadrón de robots activo, esta acción hace que permanezcan fuera de la nave durante otro turno (ver más arriba).



Movimiento heroico: el jugador coloca su figura en la estación indicada por la carta sin importar su ubicación actual o que haya gravitoelevadores fuera de servicio.



Disparo heroico: el jugador dispara el arma que hay en su estación según las reglas de la acción . Durante este turno, el cañón atacará con una fuerza adicional de 1. Este mismo efecto se aplica al cañón de pulsos.



Transferencia de energía heroica: el jugador realiza una transferencia de energía según las reglas de la acción . Si consigue transferir al menos 1 cubo de energía, coge 1 cubo adicional de la reserva y lo coloca en el sistema de energía que ha recibido la transferencia. Como consecuencia, un reactor o escudo podría superar su capacidad máxima. Este mismo efecto se aplica a la recarga del reactor central.

Reparación heroica: la avería recibe 2 daños en lugar de 1.



Ataque heroico con robots: el escuadrón de robots de combate ataca a un intruso según las reglas de la acción  y no se desactiva aunque el intruso contraataque con .

Cuando el escuadrón de robots está en el espacio, los interceptores atacan según las reglas de la acción , pero con 1 punto de fuerza adicional.



3.3 El cómputo del daño

El daño infligido a las amenazas externas se computa en este momento. En cuanto a las amenazas internas, ya se habrá lidiado con ellas al resolver las acciones de los jugadores. Nada de lo que se diga en esta sección hace referencia a ellas o a su tablero de trayectoria.

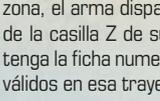
Todos los cañones con un cubo verde o amarillo atacan, así como el cohete que se encuentre en la segunda casilla de su trayectoria (los cohetes impactan contra su objetivo el turno después de ser lanzados). En caso de que alguien haya salido al espacio, también debéis tener en cuenta la fuerza de los interceptores. Recordad que estas naves atacan con la acción  el mismo turno en el que despegan y con la acción  el resto de turnos que permanezcan en el espacio.

Las trayectorias están divididas en 3 rangos de alcance. Las 5 casillas más cercanas a vuestra nave pertenecen al primero; las 5 siguientes, al segundo; y las restantes, al tercero. Cada arma tiene un rango de alcance (indicado por el número de casillas junto a la ilustración) y una fuerza específica (el número amarillo).

En primer lugar, determinad qué amenazas están siendo atacadas y por qué armas. Leed atentamente el texto de cada carta, ya que podría modificar las condiciones para ser fijada como objetivo. Si un arma no tiene objetivos válidos a su alcance, no causará ningún daño.



Los cañones láser (ligeros y pesados) atacan a una sola amenaza, que además debe encontrarse en su misma zona. Su rango de alcance es de 3, por lo que pueden atacar a cualquier enemigo sin importar la distancia. En caso de haber más de una amenaza en su zona, el arma disparará contra el objetivo que se encuentre más cerca de la nave (y de la casilla Z de su trayectoria). Si hay más de una amenaza en esa casilla, la que tenga la ficha numerada más baja será el objetivo. Por el contrario, si no hay objetivos válidos en esa trayectoria, los cañones de la zona no apuntarán contra nada.



El cañón de pulsos ataca a todas las amenazas que haya en el primer o segundo rango de alcance de las tres trayectorias externas.



Los cohetes atacan a la amenaza más cercana, que puede encontrarse en cualquiera de las trayectorias externas. Es posible que dos o más amenazas se encuentren a la misma distancia de la casilla Z de sus

respectivas trayectorias, en cuyo caso el cohete fijará como objetivo a la amenaza con la ficha numerada más baja.

Su rango de alcance es de 2. Si no hay un objetivo válido a su alcance, los cohetes volverán a la reserva sin haber causado ningún daño.



Los interceptores atacan a todas las amenazas en su rango de alcance (1). Si solo hay una amenaza a esta distancia, los interceptores se lanzarán sobre ella con fuerza 3. Si hay más de una amenaza, atacarán a cada una de ellas con fuerza 1.

Carta de amenaza externa



Puntos de impacto 4
Puntos de escudo 2

Sumad la fuerza de todas las armas que atacan a una misma amenaza y luego restad sus puntos de escudo para descubrir el daño que le habéis hecho. Si el resultado es igual o menor que cero, la amenaza no sufre ningún daño. En cualquier otro caso, colocad 1 cubo rojo sobre la carta de amenaza por cada daño que le hayáis causado. Repetid el proceso con cada objetivo.

Si el número de cubos rojos en una carta de amenaza es igual o mayor que sus puntos de impacto, los jugadores destruyen al enemigo. En este caso, el capitán guarda la carta y los jugadores retiran la ficha numerada del tablero de trayectoria. El exceso de daño, provenga de una o varias fuentes, no se aplica a la siguiente amenaza, ya que los objetivos se fijan antes de que la amenaza se retire del tablero.

Después de computar el daño, retirad los cubos verdes que pueda haber en los cañones y dejadlos en la reserva. Si en este momento hay un cohete en la segunda casilla de su trayectoria, deberéis hacer otro tanto con él. Finalmente, aseguraos de que los cubos de energía amarillos vuelven a sus respectivas baterías.



3.4 Las acciones de las amenazas

Las fichas numeradas avanzan de una en una, comenzando por la que tiene el número más bajo y procediendo en orden ascendente. Cuando una amenaza concluye su movimiento, puede que realice una o varias acciones.

Cuando hayáis movido todas las fichas numeradas y resuelto sus acciones, el cohete que se encuentre en la primera casilla de su trayectoria se desplaza a la segunda.

Velocidad



Velocidad



Acciones

Acciones

Cada ficha numerada avanza un número de casillas de trayectoria igual a su velocidad. Si se detiene o atraviesa una casilla con las letras X, Y o Z, realiza de inmediato la acción descrita en la carta. También es posible que atraviese varias casillas de este tipo con un solo movimiento, en cuyo caso realizará las acciones pertinentes siguiendo el orden indicado por la trayectoria.

Cuando una amenaza llega al final de la trayectoria, ejecuta su acción Z y deja de verse afectada por las acciones de los jugadores. En este caso, la tripulación habrá "sobrevivido" a la amenaza. El oficial de comunicaciones guarda la carta y los jugadores retiran la ficha numerada del tablero de trayectoria. La amenaza no realizará más acciones.

Si un intruso realiza su acción Z, también debéis retirar su ficha ovalada del tablero de la nave. Sin embargo, si se trata de una avería, la ficha ovalada permanecerá en su sitio: los sistemas afectados no pueden repararse si la avería ha realizado su última acción.

Ataque n: una amenaza externa ataca con fuerza n contra la zona de la nave a la que lleve su trayectoria. El ataque causará n daños a la zona en cuestión, aunque el impacto puede verse reducido por el escudo de esa zona. Cada cubo de energía que haya en él sirve para reducir en 1 el daño recibido, pero el cubo deberá volver a la reserva. Si el escudo tiene al menos n cubos de energía, podréis evitar que la nave sufra daños retirando del escudo un número de cubos igual al ataque que habéis recibido. De lo contrario, tendréis que retirar todos

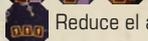
los cubos que haya en el escudo y permitir que la zona sufra los daños restantes.

Por cada daño que reciba la nave, coged una loseta de daño de la pila que hay junto a la zona atacada y colocadla en el lugar de la nave que indique su ilustración.

Ese sistema experimentará problemas en su funcionamiento.



Reduce la fuerza de un cañón láser (ligero o pesado).



Reduce el alcance del cañón de pulsos.



Reduce la capacidad de un escudo o reactor. Cualquier exceso de energía se devuelve de inmediato a la reserva.



Daña un gravitoelevador. Los cambios de cubierta en esa zona retrasarán la acción del siguiente turno.



Causa daño estructural sin efecto sobre los sistemas de la nave.

Cada zona tiene 6 losetas de daño. Si os veis obligados a robar una séptima, la nave quedará destruida y habréis perdido la partida.

Ataque n a todas la zonas: los ataques contra varias zonas se resuelven de izquierda a derecha (zona roja, blanca, azul). Cada zona afectada recibe un ataque de fuerza n.

Ataque igual a los puntos de impacto restantes: la fuerza del ataque será igual a los puntos de impacto de la amenaza menos los cubos de daño que haya en su carta.

Causa n daños: los ataques de las amenazas internas no se ven afectados por los escudos y causan daño en la zona donde se encuentra su ficha ovalada. Robad el número de losetas apropiado en cada caso.

Puntos de escudo: +/- n; velocidad: +/- n; puntos de escudo = n: algunas amenazas pueden modificar sus parámetros. Usad cubos negros para señalar las reducciones y cubos blancos para señalar los incrementos.

Regenera (repara) n daños: retirad n cubos rojos de la carta de amenaza. Si la carta tiene menos de n cubos rojos, retiradlos todos.

Se mueve a la izquierda / Se mueve a la derecha / Cambia de cubierta: las amenazas internas usan estas acciones para desplazarse por la nave. Mover su ficha ovalada a la estación colindante descrita por la carta. Las amenazas internas pueden cambiar de cubierta aunque el gravitoelevador esté fuera de servicio.

Todos los jugadores de la nave / la estación / la zona se retrasan: los jugadores indicados por la carta deberán retrasar su acción del siguiente turno.

Todos los jugadores de la nave / la estación / etc. son noqueados: los jugadores indicados por la carta son noqueados. Tumbad sus figuras sobre el tablero de la nave; sus acciones restantes no tendrán efecto. Es posible terminar una misión aunque la tripulación al completo haya perdido el conocimiento.

Si un jugador con robots de combate es noqueado, tendrá que tumbar la figura del escuadrón junto a su figura. Los robots seguirán desactivados hasta el final de la partida.

Se apodera de vuestra nave / Destruye vuestra nave / Vuestra nave se hace pedazos: los jugadores pierden la partida automáticamente sin importar los daños que haya recibido la nave.

Si necesitáis más información sobre una carta de amenaza, podéis consultar el Apéndice al final de este reglamento.



3.5 La comprobación del mantenimiento informático

La casilla del ordenador debería contener un cubo gris cuando el marcador de desarrollo de la misión entra en ella. Si no lo hay, significa que los jugadores han pasado por alto el mantenimiento informático de los 2 primeros turnos de esa fase y deberán retrasar su acción del siguiente turno.



3.6 El impacto de los cohetes

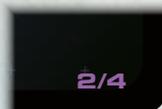
En el turno 13, justo antes de que la nave salte al hiperespacio, los jugadores no tienen tiempo de realizar acciones. Sin embargo, es posible que un cohete lanzado en el turno anterior se siga desplazando hacia su objetivo. Computad su daño en este turno. También es posible que haya un jugador usando los interceptores, en cuyo caso volverá a la nave en este momento.

Recordad que las amenazas sí que pueden realizar sus acciones durante el turno 13.

4. LA PUNTUACIÓN

Si completáis una misión, podéis proceder al recuento de puntos. No habrá puntuación si la nave es destruida.

Valor en puntos de las cartas de amenaza



Puntos por sobrevivir a la amenaza / Puntos por destruir la amenaza

Obtenéis el valor más bajo de las amenazas a las que hayáis sobrevivido (en manos del oficial de comunicaciones) y el valor más alto de las amenazas que hayáis destruido (en manos del capitán).

Sumad estos valores y sustraed del total las siguientes penalizaciones:

- Total de daño que ha recibido la nave.
- Daño sufrido por la zona más afectada.
- 2 puntos por cada jugador noqueado.
- 1 punto por escuadrón de robots que no hayáis reactivado al final de la misión.

Finalmente, añadid los puntos que hayáis conseguido gracias a las confirmaciones visuales (señalados con cubos grises en el tablero de desarrollo de la misión).

El resultado final es vuestra puntuación, que podréis registrar en el cuaderno de bitácora

4.1 El cuaderno de bitácora

Cada página del cuaderno de bitácora debería contener los datos de una misma tripulación.

La primera línea corresponde a los nombres de la tripulación. También podéis usar iconos para indicar los cargos: una estrella para el capitán, * para el oficial de comunicaciones y un signo de exclamación para el jefe de seguridad.

- Fecha de la misión
- Pista de audio empleada
- Nivel de dificultad para las amenazas comunes: 1 (cartas con símbolos blancos), 2 (cartas con símbolos amarillos), 1+2 (ambos tipos de cartas)
- Nivel de dificultad para las amenazas graves: 1 (cartas con símbolos blancos), 2 (cartas con símbolos amarillos), 1+2 (ambos tipos de cartas)
- Puntos por las amenazas a las que habéis sobrevivido (en manos del oficial de comunicaciones)
- Puntos por las amenazas que habéis destruido (en manos del capitán)
- Penalizaciones por daño, jugadores noqueados y escuadrones desactivados
- Puntos por confirmación visual
- Total

El cuaderno de bitácora también sirve para registrar misiones que no han llegado a buen puerto. En lugar de calcular la puntuación final, podéis usar esa casilla para registrar el nombre de la amenaza que os ha destruido.

Un juego de Vlaada Chvátil

Dirección artística y tipografías: Filip Murmak

Diseño gráfico: David "Dave" Zapletal

Ilustración de cartas y portada: Milan Vavroň

Tablero de la nave y figuras: Radim "Finder" Pech

Traducción al español: Maite Madinabeitia

Actor de doblaje en español: Tania Álvarez

© 2008 - Czech Games Edition - www.CzechGames.com

© 2013 - HomoLudicus Juegos, S.L. - www.HomoLudicus.org

Instructor principal: Petr Murmak

Conejillos de indias: dilli, Patrik, Vítek, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin y otros probadores de Brno Boardgame Club, Obiwan, Cauly y otros probadores de Ostrava, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi y otros probadores de Plzeň, Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Búřa, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick y muchos otros soldados, conocidos y desconocidos, de la República Checa, Eslovaquia, Austria, Alemania, Polonia, Hofyland y Öland. Os estaremos eternamente agradecidos por vuestro sacrificio...

5. PARTIDAS CON MENOS DE 4 JUGADORES

Para partidas de 2 jugadores tendréis que usar 2 androides. Para partidas de 3 jugadores, usad solo 1. Un androide es un miembro de la tripulación que no está asignado a un jugador en concreto. Tiene su propia figura y su tablero de acción.

5.1 La preparación de la partida

Cada androide recibe una única carta: una acción heroica repartida boca abajo y colocada en la primera parte de su tablero de acción.

En una partida de 3 jugadores, cada jugador recibe 6 cartas por fase (una de las cartas de la primera fase será de acción heroica).

En una partida de 2 jugadores, cada jugador recibe 9 cartas en la primera fase y 6 cartas en cada una de las fases restantes (una de las cartas de la primera fase será de acción heroica).

Decidid el orden en el que jugarán los androides, es decir, el lugar que ocuparían en la mesa si fueran humanos.

5.2 La ronda de acción

Cualquier jugador puede planear la acción de un androide colocando una de sus propias cartas en el tablero de acción del androide (boca arriba). Una vez que esta carta se ha colocado, no es posible recuperarla ni cambiarla de posición. Las acciones heroicas que han recibido los jugadores nunca podrán jugarse en el tablero de un androide.

La acción heroica de cada androide se revela al comienzo de la primera fase. El androide que la ha recibido es el único miembro de la tripulación que puede usar esta carta.

Omitid los mensajes pendientes de confirmación.

5.3 La ronda de resolución

Cada androide debería ser asignado a un jugador para que resuelva sus acciones durante esta ronda. Las cartas y las reglas que hagan referencia a los jugadores se aplicarán también a los androides, cuyas acciones se resolverán igual que las del resto de la tripulación.

5.4 Variante: Cinco en la tripulación

También podéis incorporar androides para que vuestra tripulación cuente con 5 miembros en lugar de 4. En este caso, los mensajes pendientes de confirmación sí tendrán relevancia.

Repartid el mismo número de cartas que necesitaríais en una partida de 4 jugadores (sin androide extra), pero añadiendo una carta adicional a la primera fase de cada jugador.

5.5 Variante: A solas en el espacio

Space Alert está diseñado para estimular la comunicación y la cooperación entre jugadores, por lo que recomendamos jugarlo en grupo. No obstante, también incluye algunas reglas para poder realizar las misiones en solitario.

Juega con 4 androides e ignora los mensajes pendientes de confirmación. Reparte 1 carta de acción heroica a cada androide, dejándola boca abajo junto a las casillas de la primera fase. A continuación, extiende boca arriba el mazo de cartas de acción.

Inicia una pista de audio, revela las acciones heroicas y comienza a planear la primera fase. Los androides pueden usar cualquier carta de acción, pero solo la acción heroica que cada uno de ellos ha recibido. A diferencia de lo que hemos explicado más arriba, en esta variante se pueden cambiar las cartas previamente colocadas en el tablero de acción de un androide (siempre y cuando la pista de audio no haya anunciado el final de esa fase). También deberás pasar por alto los mensajes de transferencia y recepción de datos, así como los fallos en el sistema de comunicaciones.

Atención: la variante en solitario no es sencilla, ya que planear las acciones de 4 androides dentro del límite de tiempo puede resultar agotador.

6. LAS CAMPAÑAS DE EXPLORACIÓN

Una campaña de exploración está compuesta por un máximo de 3 misiones consecutivas en las que debéis conseguir tantos puntos como podáis. El daño que reciba vuestra nave se irá acumulando a lo largo de la campaña, con excepción de algunas pequeñas reparaciones que podéis introducir. Al comienzo de cada misión podéis escoger el nivel de dificultad, siendo posible concluir la campaña al final de la primera o segunda misión y proceder al recuento de puntos. Si en algún momento vuestra nave queda destruida, la campaña al completo habrá fracasado.

Todos deberíais estar de acuerdo a la hora de escoger el nivel de dificultad de las amenazas y decidir si seguiréis adelante después de una misión. Si no hay consenso, la propuesta más prudente gana.

6.1 Las misiones

Antes de cada misión, decidid el nivel de dificultad para las amenazas comunes y las amenazas graves. Luego, escoged una pista de audio al azar.

Jugad la misión de la manera habitual. Si vuestra nave queda destruida, se considera que la campaña ha fracasado.

6.2 Las reparaciones entre misión y misión

Retirad todas las fichas ovaladas de la nave, puesto que los sistemas averiados se reparan automáticamente. Los jugadores noqueados, las losetas de daño y los escuadrones de robots desactivados se recuperan de acuerdo a las siguientes reglas:

- Los jugadores noqueados despiertan para la siguiente misión, pero no podrán realizar reparaciones. Esto se aplica incluso a un jugador que este en el espacio, ya que los interceptores regresan de manera automática con el miembro de la tripulación y los robots desactivados.
- Los jugadores que no estaban noqueados reparan 1 loseta de daño o 1 escuadrón de robots desactivado. Las losetas que se retiran del tablero de la nave vuelven a mezclarse con su pila correspondiente.
- Se puede reparar un máximo de 2 losetas de daño por zona.

Después de llegar a un acuerdo sobre las reparaciones, los jugadores las realizan

en orden, comenzando por el capitán y procediendo en sentido horario. Cada jugador recupera el sentido, repara 1 loseta de daño o reactiva 1 escuadrón de robots. Los androides pueden efectuar reparaciones siguiendo estas mismas reglas (un jugador designado por el grupo se encargará de llevarlas a cabo).

Las losetas de daño que sigan en el tablero tendrán los efectos habituales en la siguiente misión. Además:

- Los reactores y los escudos sin reparar recibirán 1 cubo de energía menos al preparar la misión (además de ver afectada su capacidad a causa de la loseta de daño).
- Los daños estructurales sin reparar hacen que el daño recibido por esa zona de la nave se duplique: robad 2 losetas por cada daño que atraviese el escudo. Esta regla solo se aplica al daño estructural recibido en una misión anterior.
- Los robots de combate sin reactivar no se incorporan al tablero de la nave. Si solo os queda un escuadrón, podéis elegir su estación inicial entre las dos disponibles.

6.3 La puntuación y el cuaderno de bitácora

Registrad las misiones de la manera habitual, una por línea. Las penalizaciones y la puntuación final solo se calculan al final de la campaña.

Si la nave queda destruida en alguna misión, la campaña concluye, perdéis la partida y no hay puntuación. En su lugar, anotad el nombre de la amenaza que ha acabado con vosotros.

Tras la tercera misión (o tras la última, si habéis decidido concluir la campaña antes) no reparéis la nave. En su lugar anotad las penalizaciones.

Para calcular la puntuación de una campaña:

- Sumad los puntos obtenidos por las amenazas que habéis destruido y a las que habéis sobrevivido.
- Restad las penalizaciones cuando concluyáis la última misión.
- Sumad todos los puntos que hayáis conseguido gracias a las confirmaciones visuales, dividid el total entre el número de misiones que hayáis completado y redondead el resultado hacia abajo ($2/3 = 0$). Añadid este valor a la puntuación total.

Anotad el total definitivo al final de la última línea y dibujad un corchete para señalar que todas las misiones pertenecen a la misma campaña.

7. APÉNDICE

Cada carta de amenaza tiene un código en la esquina inferior izquierda. Este dato no tiene relevancia de cara a la partida, ya que se ha incluido únicamente a efectos de identificación.

7.1 Amenazas externas

Caza furtivo, Caza fantasma

Todos los sistemas de armamento ignoran a la amenaza hasta que haya realizado su acción X. Si un cohete fija como objetivo al Caza fantasma (después de hacerse visible), el cohete estalla sin efecto alguno.

Caza con crioscudo, Fragata con crioscudo

El crioscudo, o escudo criogénico, absorbe todo el daño la primera vez que la amenaza se fija como objetivo. Eso significa que no se verá afectada a la hora de computar el daño durante el primer turno en el que sea atacada por al menos un arma, sin importar sus puntos de escudo y la fuerza total del ataque. En su lugar, colocad 1 cubo negro sobre el icono del crioscudo para indicar que lo habéis destruido. En turnos posteriores podréis fijar la amenaza como objetivo y dañarla de la manera habitual.

Destructor

Computad el resultado de su ataque de la manera habitual, pero robad 2 losetas de daño por cada daño que atraviese vuestro escudo.

Nube de energía, Maelstrom

Si la amenaza está al alcance del cañón de pulsos y lo disparáis, los puntos de escudo de la amenaza se reducen a 0 durante ese turno. El cañón de pulsos también causa su daño habitual a otros objetivos. En turnos posteriores, la amenaza recupera los puntos de escudo indicados por la carta (a no ser que volváis a disparar el cañón de pulsos contra ella).

Explorador

Los cañones láser pesados ignoran al Explorador. En su lugar, fijan como objetivo a la siguiente amenaza válida dentro de su trayectoria.

Una vez que el Explorador ha realizado su acción X, el resto de las amenazas externas obtienen +1 a sus ataques hasta que el Explorador sea destruido (las amenazas con fichas numeradas más altas que la suya reciben la bonificación el mismo turno en el que aparecen). Esta bonificación se aplica a todos los ataques (incluyendo los ataques especiales de la Némesis y los asteroides), incluso a los de amenazas que aparecen después de que el Explorador ejecute su acción X. Si el Explorador consigue realizar su acción Z, la bonificación se mantendrá hasta el final de la misión.

En caso de que el Explorador ejecute su acción Y, el resto de amenazas externas avanzará a la siguiente casilla de su trayectoria en el orden que indican las fichas numeradas. Si alguna de las amenazas llega a las casillas X, Y o Z, también realizará inmediatamente la acción descrita.

Enjambre

El Enjambre solo puede destruirse impactando contra él en 3 turnos diferentes sin importar la fuerza de las armas que lo atacan. (Excepción: El Enjambre puede recibir 2 daños el turno en el que el Leviatán de Abastecimiento es destruido).

Medusa

Los -2 puntos de escudo hacen que suméis 2 puntos a vuestro ataque (en lugar de restarlos) cuando fijéis a la Medusa como objetivo. Por supuesto, si no disparáis contra ella, no sufrirá ningún daño.

Saqueador

Una vez ejecutada su acción X, todas las amenazas externas (incluido el Saqueador) consiguen +1 punto de escudo hasta que el Saqueador sea destruido. Esta bonificación se aplica incluso a amenazas que aparecen después de que el Saqueador realice su acción X. Si no conseguís destruirlo y realiza su acción Z, la bonificación se mantendrá hasta el final de la misión.

Leviatán de Abastecimiento

Cuando el Leviatán de Abastecimiento es destruido, todas las amenazas externas reciben 1 cubo rojo sin importar sus puntos de escudo o habilidades especiales. Esto significa que los objetivos no válidos, las amenazas con crioscudo y el Enjambre también recibirán 1 daño.

Satélite psiónico, Satélite de pulsos

Si la amenaza se encuentra en el tercer rango de alcance, todos los sistemas de armamento la ignoran.

Behemot

Si los interceptores que solo atacan al Behemot tienen 9 puntos de fuerza en lugar 3. El jugador que los pilote será noqueado al computar el daño causado a esta amenaza y su escuadrón de robots se desactivará hasta el final de la misión. Esto supone una penalización de -3 a la hora de calcular la puntuación final y evitará que otros jugadores suban a los interceptores en lo que queda de misión. La acción heroica de los robots de combate aumenta la fuerza de los interceptores a 10, pero no impide que el jugador sea noqueado junto a sus robots.

Si hay al menos otra amenaza en el primer rango de

alcance, los interceptores la incluirán en su ataque. Solo causarán 1 daño a cada amenaza, pero el jugador que viaje en los interceptores no será noqueado.

Juggernaut

Si el Juggernaut se encuentra en alguna trayectoria, los cohetes ignoran a todas las demás amenazas. Siempre lo fijarán como objetivo e impactarán contra él, incluso si está fuera de su rango de alcance habitual. El Juggernaut consigue +1 punto de escudo tras computar el daño causado por un cohete.

Némesis

Si ha recibido al menos 1 cubo rojo en ese turno, la Némesis ataca a todas las zonas tras computar el daño sufrido por las amenazas (incluso si el cubo en cuestión se debe a la destrucción del Leviatán de Abastecimiento). La Némesis también recibe daño por sus acciones X e Y sin importar los puntos de escudo que tenga. Aunque sea eliminada de este modo, seguirá considerándose una amenaza destruida y el capitán guardará la carta como trofeo.

En caso de que consiga realizar su acción Z, habréis perdido la partida. Tal vez os consuele saber que la Némesis también habrá quedado destruida, pero los perdedores no tienen derecho a calcular la puntuación.

Pequeño asteroide, Asteroide, Asteroide gigante

Tras computar el daño sufrido por las amenazas durante el turno en el que un asteroide es destruido, este realiza un ataque basado en el número de casillas X e Y que ha atravesado (no basta con detenerse sobre ella). Si esto sucede con más de un asteroide, los ataques se realizarán en orden, comenzando por la amenaza con la ficha numerada más baja.

7.2 Amenazas internas

Ojivas inestables

La avería tiene 1 punto de impacto por cada cohete que haya todavía en la nave, por lo que es posible debilitarla disparando los cohetes antes de que la amenaza aparezca. Una vez está en la trayectoria interna, no podréis lanzar más cohetes hasta reparar el sistema. Si no os quedan cohetes cuando la amenaza aparece, quedará inmediatamente destruida y el capitán guardará su carta como trofeo.

Los cohetes que se encuentren fuera de la nave no cuentan a la hora de calcular los puntos de impacto de la amenaza.

Si la amenaza llegara a realizar su acción Z, contad la cantidad de cohetes que os quedan y restad el número de cubos rojos que haya en la carta. Multiplicad el resultado por 3 para obtener la cantidad de daño que sufre la zona.

Lodo reptante

Si un jugador entra en una estación con una ficha ovalada de Lodo reptante, sufrirá un retraso en el turno siguiente.

El Lodo reptante de la zona roja desactiva el escuadrón de robots con su acción X, a no ser que los robots ya estén siguiendo a un jugador. Si el escuadrón aún está tumbado en el almacén, colocad junto a él un cubo negro para indicar que está desactivado. Cuando un jugador lo active (acción ) , quitará el cubo negro, pero no enderezará la figura. Los robots le seguirán como un escuadrón desactivado hasta que el jugador los active con otra acción .

El Lodo reptante de la zona azul destruye 1 cohete, lo que servirá para reducir en 1 los puntos de impacto de las Ojivas Inestables (si la carta está en juego). Esta amenaza se extiende con la acción Y. Poned una de sus fichas ovaladas en la estación apropiada (inferior blanca si es la primera vez que se extiende) para señalar que se trata de un vástago del Lodo reptante.

Un vástago se comporta igual que su progenitor: retrasa a los jugadores que entran en su estación, se extiende en la misma dirección con una segunda acción Y y causa 2 daños a la zona en la que se encuentra al realizar la acción Z.

Un vástago tiene solo 1 punto de impacto, mientras que el original tiene 2. Si un escuadrón de robots daña al vástago, retirad su ficha; ello no afecta al original. Si el Lodo reptante original tiene 2 cubos de daño o más, retirad su ficha ovalada del tablero de la nave, pero dejad la carta y la ficha numerada hasta que los vástagos hayan sido destruidos o la amenaza haya ejecutado su acción Z. Esta amenaza no se extenderá a una estación que ya tenga una de sus fichas ovaladas, por lo que nunca habrá más de 3 fichas de Lodo reptante sobre el tablero: una para cada estación inferior. Tened en cuenta que si elimináis un vástago, la amenaza original podría volver a extenderse a esa estación si realiza una segunda acción Y.

Si el Lodo reptante ejecuta su acción Z, ya no puede ser destruido. Sus fichas ovaladas permanecerán en el tablero hasta el final de la misión y cualquier jugador que entre en una de las estaciones afectadas se retrasará.

Nota: los retrasos sufridos en un solo turno no son acumulativos. Si un jugador entra en una estación con Lodo reptante usando un gravitoelevador fuera de servicio sin haber realizado el mantenimiento

informático, solo sufrirá 1 retraso... incluso si tropieza en el camino.

Reactor sobrecalentado

El orden de juego es importante en este caso, ya que afecta a los jugadores que se encuentren en otras estaciones afectadas al destruir la amenaza. Los que entren en dichas estaciones más adelante en el turno no se verán afectados, al igual que los que salgan de ellas antes de realizarse la reparación final.

Alien

Hasta haber realizado su acción X, no podrá desactivar el escuadrón de robots que lo ataque. Si ya ha realizado su acción X, el escuadrón de robots que lo ataque quedará desactivado.

Fisura

Para reparar la Fisura tendréis que realizar 2 ataques con los interceptores, puesto que cada uno causa 1 daño. Los interceptores atacan en el mismo turno en el que despegan e ignoran a las amenazas externas hasta que la Fisura haya sido destruida.

Si la Fisura ya ha realizado su acción X, robad 2 losetas de daño por cada daño que reciba la zona roja. Después de la acción Y, la misma norma se aplica para toda la nave. Si conseguís reparar la Fisura, las cosas vuelven a la normalidad y el daño deja de doblarse.

Revueita robótica

Para reparar esta avería, los jugadores pueden ejecutar la acción  en cualquiera de las 2 estaciones de activación de robots. Si la reparación se realiza en ambos lugares durante el mismo turno, la amenaza recibirá 1 cubo rojo adicional al concluir las acciones de los jugadores.

La acción X noquea a los jugadores que tengan un escuadrón de combate, a no ser que estén en el espacio. Cuando un jugador es noqueado, su escuadrón queda "desactivado" de inmediato.

La amenaza realiza las acciones Y y Z sin importar dónde se encuentren los robots.

Sobrecarga de energía

Para reparar esta avería, los jugadores pueden ejecutar la acción  en cualquiera de las 3 estaciones afectadas. Si realizan la reparación en todas ellas durante el mismo turno, la amenaza recibirá 2 cubos rojos adicionales al concluir las acciones de los jugadores.

Rastreador

Cuando el Rastreador se mueva, debéis contar el número de jugadores que hay en cada estación adyacente, es decir, aquellas que puedan alcanzarse con un único movimiento. La amenaza se desplazará a la estación adyacente en la que haya más jugadores. En caso de empate, permanece donde está.

El Rastreador puede moverse a una estación que contenga menos jugadores que la estación en la que se encuentra, puesto que a la hora de rastrear su presencia no tiene en cuenta su propia estación.

El jugador que destruya al Rastreador será noqueado, al igual que el escuadrón de robots que pudiera tener. Esto supone una penalización de -3 a la hora de calcular la puntuación final, pero los puntos por destruir la amenaza pueden compensaros.

Contaminación

Poned 1 ficha ovalada de Contaminación en cada una de las 4 estaciones afectadas.

Las acciones X, Y y Z se aplican a cada estación que contenga una de estas fichas. Cuando un jugador realice la acción  en una estación contaminada, retirad la ficha ovalada del lugar. Si conseguís retirar la tercera ficha de este modo, podéis eliminar también la cuarta, ya que la Contaminación solo tiene 3 puntos de impacto. Si la Contaminación realiza su acción Z, dejad las fichas de contaminación restantes en la nave hasta que termine la misión. Los jugadores que entren en una de esas estaciones serán inmediatamente noqueados, incluso si se trata de alguien que vuelva a la estación superior roja después de atacar con los interceptores.

Dispositivo nuclear

Esta amenaza solo tiene 1 punto de impacto, pero para repararla necesitaremos 3 jugadores que realicen la acción  en la estación afectada durante el mismo turno. Si solo la realizan 1 o 2 jugadores, la reparación no tendrá efecto.