

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

REGLAMENTO

Space Alert es un juego cooperativo de supervivencia. Los jugadores se ponen en la piel de un equipo de exploradores espaciales lanzados al hiperespacio para inspeccionar un sector peligroso de la galaxia.

La nave espacial escanea automáticamente el sector durante 10 minutos. La tarea de la tripulación es defender la nave hasta que se complete la misión. Si lo consiguen, volverán con información muy valiosa. Si fallan... es un buen momento para entrenar a una nueva tripulación.

Space Alert no es un juego de mesa típico. Los jugadores no compiten entre si, sino que trabajan en equipo contra los desafíos que el juego ofrece. La dificultad de estos retos la eligen los jugadores y los retos más complejos requieren un estrecho trabajo en equipo.

En el juego encontrarás dos manuales: este libro de reglas y el Manual de entrenamiento que te explica como ser un explorador espacial.

Debes comenzar con el Manual de Entrenamiento. Está diseñado para enseñarte a jugar, mientras te sumerge en la atmósfera del juego. La estructura del Manual de Entrenamiento se basa en nuestra experiencia enseñando a jugar a diversos grupos. Los conceptos en el Manual de Entrenamiento están ordenados por complejidad, de modo que los principiantes pueden concentrarse en los conceptos más básicos antes de tener que aprender reglas más avanzadas.

En este reglamento encontrarás una breve explicación de las reglas, ordenadas en el orden en que son jugadas. Tras aprender a jugar con el Manual de Entrenamiento, aquí puedes encontrar reglas más específicas. También encontrarás explicaciones de las cartas de amenaza más complejas en los apéndices del final del reglamento.

Importante

Este juego contiene 2 CDs, No sirven solo para crear una buena ambientación sino que juegan un papel vital durante la partida. Recomendamos utilizar un reproductor de CD con altavoces. También te puedes descargar los CDs en formato mp3 desde la web de www.czechgames.com Sino dispones de altavoces, siempre puedes utilizar auriculares. En ese caso, el jugador que lleve los auriculares debe asumir la responsabilidad de transmitir toda la información al resto del grupo.

Sino tienes posibilidad alguna de reproducir los CDs, debéis asignar un jugador que ejerza de Director de Juego y controle los tiempos con la ayuda de un cronómetro. En el juego existen unas Tarjetas de Escenario con un guión que el Director de Juego debe leer en el momento indicado. El Director de Juego no tiene porque participar en la partida, pero es un buen papel para alguien que sepa jugar y esté enseñando a jugadores novatos.

1. PREPARACIÓN

Las reglas estándar son para 4 o 5 jugadores. Puedes encontrar reglas para menos jugadores en el capítulo 5.

Elige el nivel de dificultad de las amenazas comunes: nivel bajo (cartas con el símbolo de color blanco) o nivel alto (cartas con el símbolo amarillo) o aleatorio (mezclando ambos tipos de carta). Prepara un mazo de amenazas comunes externas y otro mazo de amenazas comunes internas con el nivel de dificultad elegido.



Amenazas comunes externas Amenazas comunes internas

Elige un nivel de dificultad para amenazas graves y prepara un mazo externo y otro interno. El nivel de dificultad de las amenazas graves puede ser distinto del elegido en las amenazas comunes, pero en ambos casos, el mazo interno y externo debe de tener el mismo nivel.



Amenazas serias externas

Amenazas serias internas

Elige un color. Reparte los roles de Capitán, Oficial de Comunicaciones y Jefe de Seguridad. Un mismo jugador puede tener varios de estos roles.

Coloca el tablero y sus componentes tal y como se muestra en el esquema de la página siguiente.

Selecciona una pista del CD. Para jugar una misión completa, escoge una de las 8 pistas del CD de misiones. Para jugar una misión aleatoria, saca una de las Tarjetas de Escenario marcadas desde S2-1 a S2-8 al azar. Sino tienes reproductor de CD, entrega la Tarjeta de Escenario elegida al director de juego.



2. RONDA DE ACCIÓN

Pon en marcha el reproductor de CD con la pista elegida previamente o que el director de juego comience a leer la Tarjeta de Escenario. Toma tus 5 cartas de acción de la primera fase. No está permitido enseñar tus cartas a otros jugadores, pero si puedes hablar de ellas. Planifica las acciones de la primera fase colocando las cartas de acción cobajabo en los espacios 1-3 de tu tablero de acción.

Carta de Acción



Mitad de acción: Activa un sistema o da órdenes al escuadrón de robots.

Mitad de movimiento: Izquierda, derecha o cambiar de cubierta.

Debes jugar tus cartas teniendo en cuenta cual de las dos mitades queda en la parte superior. Observando el dorso de la carta, cualquier jugador puede ver si la parte superior de la misma es una acción o un movimiento. La acción que realices en ese turno viene determinada por la parte superior de la carta jugada; la parte inferior no tiene efecto alguno. Si no colocas ninguna carta en un espacio, no llevarás a cabo ninguna acción durante ese turno.

Cuando estés planificando las acciones de una fase, puedes cambiar las cartas que has jugado tantas veces como quieras

antes de que termine esa fase. Finalizará la primera fase en cuanto robes las cartas de acción de la segunda fase (y las añadidas a las cartas que te sobraron de la primera).



Acciones planificadas: movimiento en el turno 1, turno 2 sin actividad y una acción en el turno 3.

Tras recoger las cartas de la segunda fase, comienza la planificación de acciones para los turnos 4-7. Puedes mirar las cartas de la primera fase, pero no podrás cambiarlas. Puedes planificar acciones de la segunda fase hasta que cojas las cartas de la tercera fase, donde podrás planificar los turnos 8-12 hasta que acabe la ronda de acciones.

Las cartas de acciones heroicas también tienen su mitad de movimiento y su mitad de acción, jugándose de la misma manera.

Durante la fase de acción, puedes utilizar el tablero de juego y las miniaturas para planificar mejor tus acciones, pero solo las acciones elegidas en los tableros de acción tienen efecto en el juego.

2.1. Transmisiones del Ordenador

Alert. Enemy activity detected. Please begin first phase.
Alerta. Actividad enemiga detectada. Por favor, comience la primera fase.

Este mensaje marca el comienzo de la fase de acción.

Time T+1 (2, 3, etc.). Threat. (Serious threat.) Zone red (white, blue). Repeat ...

Tiempo T + 1 (2, 3, etc...) Amenaza (Amenaza grave) Zona roja (blanca, azul). Repito...

El oficial de comunicaciones roba la primera carta del mazo de amenazas comunes (o graves) y la coloca boca-arriba junto al tablero de trayectoria correspondiente a la zona especificada, y coloca sobre ella un marcador poligonal amarillo con el número correspondiente al tiempo indicado en la locución.

Unconfirmed report: ... Informe sin confirmar...

El mensaje posterior a estas palabras es para partidas de 5 jugadores. Con menos jugadores, estos anuncios deben ser ignorados.

Incoming data. Repeat... Recibiendo datos. Repito...

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

Data transfer. Repeat. Data transfer in five, four, three, two, one, <beep>. Data transfer complete.

Transfiriendo datos. Repito. Transfiriendo datos en 5, 4, 3, 2, 1, <BIIIP> Transferencia de datos completada.

Cada jugador puede dar una de sus cartas a otro jugador. La carta debe pasar de mano a mano antes de que suene el pitido. Las acciones heroicas no pueden ser transferidas.

First (second) phase ends in one minute.

Final de la primera (segunda) fase en un minuto.

First (second) phase ends in twenty seconds.

Final de la primera (segunda) fase en 30 segundos.

First (second) phase ends in five, four, three, two, one.

First (second) phase has ended. Begin second (third) phase

Final de la primera (segunda) fase en 5, 4, 3, 2, 1, etc...

Primera (segunda) fase terminada. Comenzando segunda (tercera) fase.

Cuando se anuncie el final de una fase, no puedes planificar mas acciones para esa fase. Coge las cartas de la siguiente fase (si aún no lo habías hecho) y comienza esta nueva fase. Puedes terminar la fase en la que estas trabajando y comenzar la siguiente incluso antes de los anuncios, independientemente de lo que hagan otros jugadores.

Operation ends in one minute.

Fin de la operación en un minuto.

Operation ends in twenty seconds.

Fin de la operación en 20 segundos.

Operation ends in five, four, three, two, one. Mission complete.

Fin de la operación en 5, 4, 3, 2, 1. Misión completa.

Jumping to hyperspace. Saltando al hiperespacio,

Esto pone fin a la ronda de acción. Los jugadores también pueden ponerse de acuerdo para poner fin a la fase de acción tras el anuncio de fin de la segunda fase.

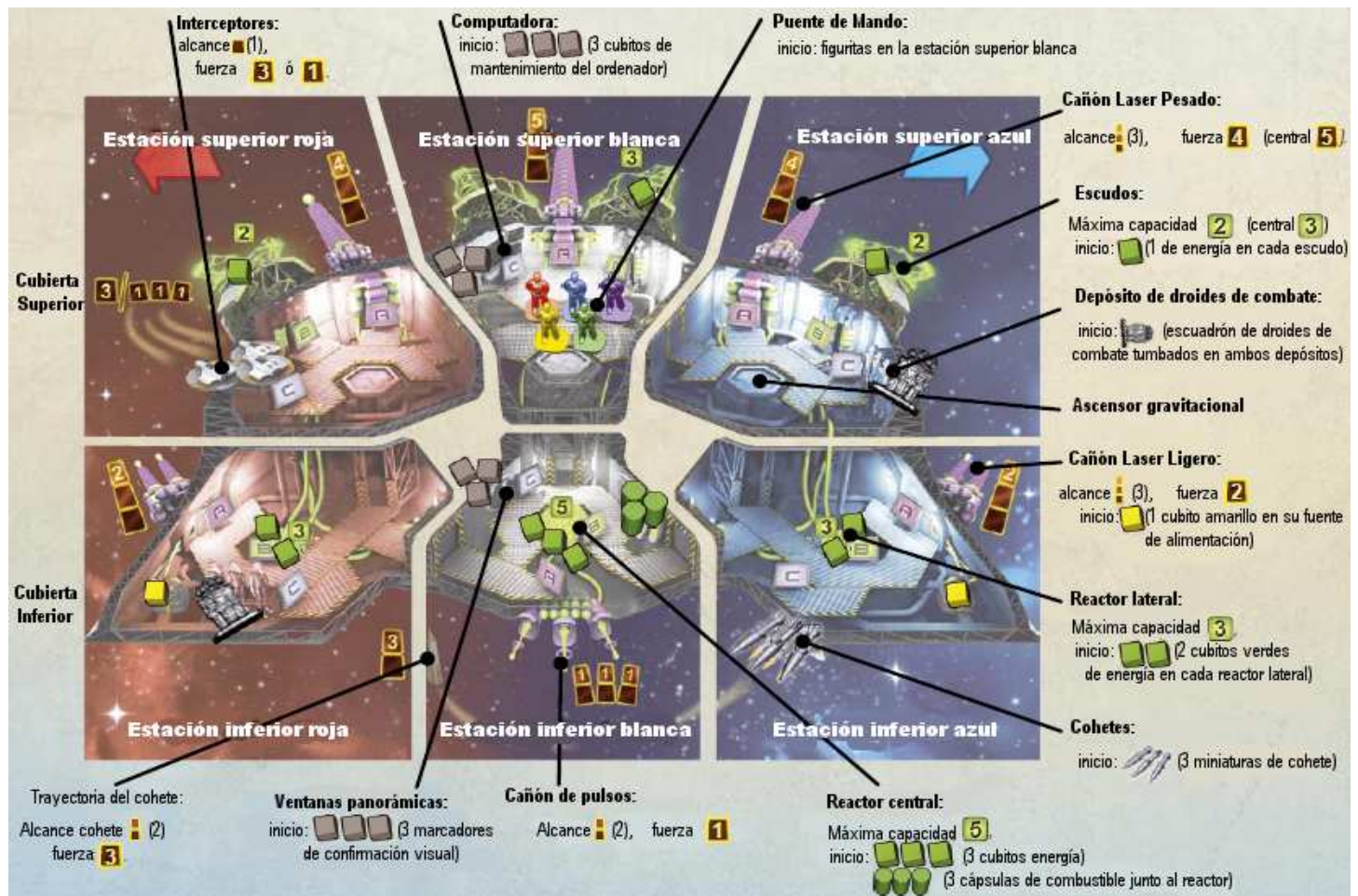
3. RONDA DE RESOLUCIÓN

Devuelve todas las piezas del juego a su posición inicial.

Utiliza las cartas de sector para comprobar que el oficial de comunicaciones y el jefe de seguridad asignaron las cartas de

amenaza correctamente, así como el número y la trayectoria de las mismas.

Desplaza la ficha de misión a lo largo de las casillas del tablero de misión y lleva a cabo cada uno de los pasos indicados





3.1. Aparición de Amenazas

Si hay una carta de amenaza con este número, coloca un segundo marcador amarillo con el mismo número en el primer espacio del tablero de trayectoria de las amenazas.

Para las amenazas externas, esta ficha representa su posición. Para las amenazas internas, esta ficha sirve para controlar su progreso.



Cuando aparezca una avería, coge la ficha ovalada con la letra adecuada y cubre la letra del sistema afectado en la estación que haya sufrido el daño (haz esto por cada sistema afectado por una avería)

Cuando aparezca un intruso, coge la ficha ovalada con la imagen del intruso y colócala en la estación inicial indicada.



3.2. Acciones de los Jugadores

Los jugadores revelan sus cartas de acción durante este turno (voltear las cartas de izquierda a derecha para que la mitad superior se mantenga en la posición superior). Los jugadores ejecutan sus acciones en orden, comenzando por el capitán y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.

Si encuentras un error en la colocación de una carta, ya sea por haberla jugado al revés o por haber confundido las flechas rojas y azules, puedes decir "¡Uy, me tropecé!" y realizar la acción tal y como la habías planeado en lugar de ejecutar la carta que habías jugado erróneamente, pero la acción de tu próximo turno se retrasa.

Una acción retrasada implica que la carta que hayas jugado para el próximo turno, si la hubiera, se desplaza a un turno posterior. Si en ese otro turno hubiese otra carta, se desplaza también a un turno posterior, y así sucesivamente hasta desplazar la carta a un espacio vacío o hasta llegar a la última acción. Si se ha de desplazar la acción de tu último turno, se mueve fuera del tablero y no podrás ejecutarla.



Flechas rojas y azules: Desplaza tu figurita a través de las puertas hacia la estación adyacente en la dirección indicada. Esto no te permite cambiar de la cubierta superior a la inferior o viceversa. Si tu figurita ya se encuentra en la estación de la nave del color de la flecha, no habrá desplazamiento alguno.



Ascensor gravitacional: Desplaza tu miniatura entre la cubierta superior e inferior de la misma estación. Esta acción no te permite cambiar de estación, Si el ascensor se encuentra dañado u otro jugador lo ha utilizado antes que tú en este mismo turno, se llevará a cabo el movimiento de todos modos pero la acción de tu próximo turno se retrasa.



Activación de sistemas o reparación: Activar o reparar el sistema indicado por la

carta en el que se encuentre tu miniatura. Si el sistema está averiado (que se indica con una ficha ovalada) esta acción será una reparación. Añade un cubito rojo a la carta de avería. Si la carta tiene, al menos, tantos cubitos rojos como puntos de impacto, la avería se repara. En este caso, pasa esta carta al capitán, elimina su marcador amarillo del tablero de amenazas internas y retira su ficha ovalada del tablero de juego. Si la avería no se puede reparar (porque se haya ejecutado su acción Z – ver mas abajo) tu acción no tiene efecto alguno. Si el sistema se ve afectado por diversas averías, la acción de reparación actúa sobre la avería reparable que tenga el número mas bajo en su marcador amarillo (incluso si el sistema también se ve afectado por un fallo irreparable). La ficha ovalada solo se retira si se reparan todas las averías asociadas a ese sistema. Si el sistema está operativo (sin fichas ovaladas), esta acción indica la activación del sistema. La acción **A** es un disparo del arma de la estación. La acción **B** es una transferencia de energía. La acción **C** es un proceso específico de esa estación.



Disparando el laser pesado o el cañón de pulsos: Coge un cubito verde de energía del reactor de esa zona y colócalo en el arma que estás disparando para indicar su activación. Si el reactor no tiene cubitos o el arma ya tiene uno, esta acción no tiene efecto.



Disparando el cañón láser ligero: Coge el cubito amarillo de la fuente de alimentación bajo el cañón y colócalo sobre el cañón indicando que está activado. Si ya se ha realizado esto durante el turno, tu acción no tendrá efecto.



Transferir energía al escudo: Transfiere cubitos verdes desde el reactor al escudo de su misma zona hasta que el escudo alcance su máxima capacidad. Si no hay suficientes cubitos verdes para llenarlo, mueve todos los que hay.



Transferir energía al reactor lateral: Transfiere cubitos verdes desde el reactor central al lateral hasta su capacidad máxima. Sino hay suficientes cubitos verdes para rellenar, mueve todos los que haya.



Realimentar el reactor central: Retira una de las capsulas de combustible del juego. Añade cubitos verdes al reactor central hasta su máxima capacidad. Si no hay capsulas de combustible, la acción no surte efecto.



Mantenimiento del ordenador: Coge un cubito gris del ordenador de la estación central y colócalo en la casilla de mantenimiento del ordenador que se encuentra en el tablero de misión, en la fila correspondiente al turno actual. Si el cubito gris ya se encuentra allí, esta acción no tiene ningún efecto.



Lanzar un cohete: Toma una de las figuritas de cohete de la estación y colócala en el primer recuadro de cohetes del tablero de misión. Sino quedan cohetes en la estación o este recuadro ya está ocupado, tu acción no causa efecto.



Activar o reactivar un escuadrón de droides de combate: Si no estás liderando un escuadrón de droides de combate, toma la miniatura del escuadrón que está tumbada en el depósito de esa estación y ponla de pie junto a tu miniatura. Durante el resto de la partida, el escuadrón se moverá contigo. Si el escuadrón de esta estación ha sido previamente activado, la acción no tiene efecto. Si estás liderando un escuadrón averiado (tumbado junto a tu miniatura), coloca de pie la miniatura del escuadrón. Tus robots de combate se encuentran activados nuevamente.

Si estás liderando un escuadrón activo, la acción no tiene efecto alguno.



Lanzando los interceptores: Si estás liderando un escuadrón de droides activo, lanza tu miniatura y la de tu escuadrón en una nave al espacio. Si no tienes ningún escuadrón, o se encuentra inactivo o si la miniatura de otro jugador ya está en el espacio, tu acción no tiene efecto. Cuando estás en el espacio, no te encuentras en ninguna estación o zona específica. Las acciones de amenaza y los efectos que eliminan, retrasan o afectan de cualquier modo a los jugadores de la nave no te afectan. Los retrasos debidos a la falta de mantenimiento del ordenador de la nave tampoco te afectan. Los interceptores pueden atacar amenazas en el mismo turno del despegue.

Atacando con Interceptores en turnos posteriores: Si tu turno comienza en el espacio, tu única acción posible es . La acción te mantiene en el espacio e inicia un nuevo ataque con los interceptores. Si no llevas a cabo ninguna acción, volverás a la cubierta superior de la estación roja de la nave. Cualquier otra acción o movimiento se retrasa (la acción retardada se desplaza un turno, creando una "no acción" que representa el retorno desde el espacio).



Realizar confirmación visual: Al terminar el turno de las acciones de los jugadores, toma un cubito de la ventana y colócalo en recuadro numerado del tablero de misión que se corresponde con la fase actual y el número de jugadores que realizaron la confirmación visual durante este turno. Si hubiera un cubito en algún recuadro inferior, desplázalo a la nueva posición en lugar de coger un nuevo cubito del tablero de la nave. Si ya hay un cubito en ese recuadro o en alguno superior, la confirmación visual no tiene efecto.



Atacar con el escuadrón de droides: Si estás liderando un escuadrón activo de droides de combate, tu escuadrón atacará a los intrusos situados en la misma estación que tu. Coloca un cubito rojo sobre la carta del intruso. Si la carta de intruso tiene tantos cubitos rojos como sus puntos de impacto, es destruido. Entrega la carta al capitán, elimina el marcador amarillo del intruso del tablero de amenazas internas y elimina del tablero de nave la ficha oval de intruso.

Si el intruso tiene el símbolo , te devuelve el disparo. Tu escuadrón de droides queda dañado. Coloca la miniatura del escuadrón tumbada. Aún así, el escuadrón seguirá a tu miniatura.

Si hay varios intrusos en tu estación, tu escuadrón atacará a aquel cuyo valor en el marcador amarillo sea más bajo.

Si estás liderando un escuadrón dañado, si no estás liderando a ningún escuadrón o si no hay intrusos en tu estación, la acción no tiene efecto alguno.

Atacar con Interceptores – si estás liderando un escuadrón de robots en el espacio, esta acción te mantendrá en el espacio, como se describió anteriormente.



Movimiento heroico: Mueve a tu miniatura directamente a la estación indicada, independientemente del número de estaciones o de los ascensores dañados que haya por medio.



Disparo heroico: Dispara el arma de tu estación siguiendo las reglas de ejecución de la acción . Durante este turno, el arma tiene un punto de fuerza adicional. Esto se aplica incluso al cañón de impulsos.



Transferencia heroica de energía: Realiza la transferencia de energía siguiendo las reglas de ejecución de la acción . Si esta acción transfiriere al menos un cubito de energía, añade un cubito extra desde la reserva al sistema recién recargado. De este

modo, se puede recargar el reactor o el escudo superando su capacidad máxima. Esto ocurre incluso cuando estés realimentando el reactor central.

Reparación Heroica: Si la utilizas como una acción de reparación, coloca 2 bloques rojos sobre la carta de avería en lugar de uno.



Ataque heroico de los droides de combate: Los droides atacarán a un intruso tal y como se ha descrito anteriormente. Aunque el intruso devuelva el ataque , tus robots de combate seguirán activos. En el espacio, los interceptores seguirán las reglas previamente descritas, pero incrementando en +1 la fuerza de los ataques.



3.3. Calculando el Daño

En este paso, calcularemos el daño infligido a las amenazas externas. Las amenazas internas ya las hemos tratado en el apartado de acciones del jugador. No trataremos nada en esta sección que tenga que ver con amenazas internas o el tablero de amenazas internas.

Todos los cañones con un cubito verde o amarillo hacen daño. (Los cohetes hacen daño al turno siguiente de ser disparados). Los interceptores infligen daño si hay un jugador en el espacio. (Los interceptores atacarán en el turno en el que se lanzan al espacio mediante la acción y en todos los turnos posteriores en los que se mantengan allí mediante la acción).

Las trayectorias se dividen en 3 distancias. Las 5 casillas más cercanas a la nave están a distancia 1. Las 5 casillas siguientes están a distancia 2. El resto de la trayectoria está a distancia 3. Cada arma tiene un alcance determinado (representado por uno, dos o tres cuadrados) y una fuerza (número amarillo).

Primero, determina que amenazas son objetivo de cada arma. El texto de la carta de amenaza puede afectar la manera en la cual esa amenaza puede ser impactada. Si un arma tiene una amenaza en su trayectoria, pero está fuera de su alcance, no le hace daño alguno.



Un laser ligero o pesado solo puede impactar a una amenaza de su zona. Los cañones láser tienen alcance 3, por lo que pueden impactar a una amenaza a cualquier distancia. Si hay varias amenazas en la trayectoria de impacto de un cañón láser, impactará en el que se encuentre más cerca de la nave, es decir, aquella cuyo marcador amarillo se encuentre más cercano a la casilla Z. Si hay más de una amenaza en la misma casilla de trayectoria, recibirá el impacto la que tenga el número más bajo en su marcador amarillo. Si no hay ninguna amenaza al alcance en esa trayectoria, los cañones de esa zona no impactan en ningún objetivo.



El cañón de impulsos dispara a cualquier amenaza en cualquiera de las 3 trayectorias siempre que estén en su rango de alcance, es decir, distancia 1 o 2.



Un cohete impacta a la amenaza más cercana en cualquiera de las trayectorias. Si hay varias amenazas a la misma distancia de la casilla Z de sus trayectorias, el cohete impacta en el que tenga el marcador amarillo de valor más bajo. Los cohetes solo tienen alcance 2. Si no hubiese una amenaza a distancia 1 o 2, el cohete se devuelve a la reserva sin hacer daño alguno.



Los interceptores impactan a todas las amenazas que estén a su alcance, pero solo tienen alcance 1. Si solo hay una amenaza a

distancia 1, los interceptores le atacan con fuerza 3. Si hay diversas amenazas a distancia 1, los interceptores atacan a todos ellos con fuerza 1.



Para cada amenaza, se suman los puntos de fuerza de todas las armas que le impactaron. Se restan los puntos de escudo de la amenaza al daño infligido. Si el resultado es 0 o menos, la amenaza no sufre daños. De lo contrario, coloca un cubo rojo sobre la amenaza por cada punto de daño infligido. Si el número de cubitos rojos sobre la amenaza es mayor que sus puntos de impacto, los jugadores han derrotado a la amenaza. Entrega la carta de amenaza al capitán y retira el marcador de amenaza del tablero de trayectoria. El exceso de daño no se aplica a otras amenazas, ni siquiera si es de múltiples armas. Todos los impactos se resuelven antes de retirar cualquier amenaza.

Tras resolver todo el daño, retira todos los cubitos verdes de energía de los cañones y colócalos en la reserva. Retira cualquier cohete situado en la segunda posición de la trayectoria de cohetes y colócalo en la reserva. Retira los cubitos amarillos de energía de los cañones laser ligeros y colócalos en sus compartimentos correspondientes.



3.4. Acciones de las Amenazas

Las fichas de amenaza avanzan en orden, comenzando por la que tenga el número mas bajo. Cuando una ficha de amenaza avanza, puede llevar a cabo una o mas acciones. Tras desplazar todos los marcadores de amenaza, mueve los cohetes desde la primera posición de la trayectoria a la segunda.



Una amenaza avanza tantas casillas en su trayectoria como su velocidad. Si supera o acaba su desplazamiento en una casilla marcada con una X, Y o Z, inmediatamente realiza la acción indicada. Si pasa por varias de estas casillas, se realizan todas las acciones en orden. Cuando una amenaza llega al final de su trayectoria, lleva a cabo su acción Z y no podrá ser afectado por las acciones de los jugadores. Los jugadores han sobrevivido a la amenaza. Entrega esta carta al oficial de comunicaciones y elimina el marcador amarillo del tablero de trayectoria. Esa amenaza no llevará a cabo ninguna acción más.

Si un intruso ha llevado a cabo su acción Z, elimina su ficha ovalada del tablero. Sin embargo, en el caso de una avería el marcador ovalado permanece en el tablero. El sistema afectado pasa a ser irreparable cuando la avería llega a la acción Z.

Ataque x – Ataque de una amenaza externa sobre la zona correspondiente de su trayectoria. El ataque hace x daño en

esa zona, pero ese daño puede reducirse. Cada cubito de energía situado en el escudo de esa zona reduce el daño en 1, pero el cubito se devuelve a la reserva. Si el escudo tiene al menos x cubitos, retira los cubitos a la reserva y la nave no sufre daño alguno. De otro modo, retira todos los cubitos y el daño restante se aplica a la zona correspondiente.

Por cada punto de daño sufrido, coge una loseta octogonal de daño del color correspondiente y colócala en la parte de la nave representada en ella. La zona afectada será menos efectiva.

Reduce la fuerza de los cañones laser ligeros o pesados.

Reduce el alcance del cañón de impulsos.

Reduce la capacidad de los escudos o de los reactores. Cualquier exceso de energía es inmediatamente devuelto a la reserva.

Daña el ascensor gravitacional. Si usas un ascensor averiado, sufrirás un retraso en los turnos posteriores.

Daño estructural sin efecto especial.

Cada zona tiene 6 losetas de daño. Si tuvieras que robar una séptima, la zona se destruye y toda la tripulación pierde la partida.

Ataque x en todas las zonas- Los ataques en múltiples zonas se resuelven de izquierda a derecha (rojo, blanco, azul). Cada zona recibirá un ataque de fuerza x.

Ataque igual a los puntos de impacto restantes- La fuerza de estos ataques se determina restando los cubitos rojos sobre la carta de amenaza a los puntos de impacto de esta.

Daño x causado- Las amenazas internas causan daño que no se ve afectado por los escudos. Este daño se aplica a la zona donde esté la ficha oval de amenaza interna. Roba las fichas de daño de la zona correspondiente.

+(-)x puntos de escudo. +(-)x velocidad. Puntos de escudo = n. – Algunas amenazas pueden modificar sus parámetros. Usa los cubitos negros para indicar reducciones y cubitos blancos para indicar incrementos de los parámetros.

Reparación x daño - Retira x cubitos rojos de la carta de amenaza. Si la amenaza tiene menos de x cubitos rojos, quítalos todos.

Move(s) left. Move(s) right. Change(s) decks – Las amenazas internas utilizan estas acciones para desplazarse por el interior de la nave. Desplaza la ficha oval de amenaza a la estancia adyacente indicada en la carta. Las amenazas internas pueden cambiar de cubierta independientemente del estado del ascensor gravitacional.

(All players on ship, players in this estation, players in this zone) are delayed – Los jugadores del grupo especificado sufren un retraso en su siguiente turno de acción.

(All players on ship, players in this station, players in this zone) are knocked out – Los jugadores especificados se eliminan del juego. Tumba su miniatura sobre el tablero. Sus acciones restantes no tienen efecto alguno. Es posible completar la misión incluso con todos los jugadores fuera de combate. Si el jugador que lidera un escuadrón de droides es eliminado de la misión, tumba la miniatura de los droides a su lado. Estarán desactivados el resto de la misión.

Takes over the ship, Destroys ship, Ship brakes apart – Cualquier acción en la que aparezcan cualquiera de estos

mensajes significa que los jugadores pierden inmediatamente la partida, independientemente del daño recibido.

Si necesitas aclaración de alguna carta concreta, consulta los apéndices al final de estas reglas.



3.5. Mantenimiento del Ordenador

Debería de haber un cubito gris aquí cuando el marcador azul de misiones alcance esta cuadrícula. Sino es así, significa que los jugadores no han podido realizar las labores de mantenimiento del ordenador en los dos primeros turnos. La acción del siguiente turno de cada jugador se retrasa.



3.6. Resolución de Cohetes

En el turno número 13, justo antes de que la nave salte al hiperespacio, los jugadores no llevan a cabo ninguna acción. Sin embargo, un cohete disparado en el 12º turno seguirá volando hacia su objetivo.

Calcula el daño que inflige el cohete en este paso. Cualquier jugador que esté pilotando los interceptores en el espacio regresará a la nave en este momento.

Las amenazas también tienen un turno más para llevar a cabo sus acciones en este 13º turno.

4. PUNTUACIÓN

Si completáis la misión, podéis calcular la puntuación obtenida. No obtendréis ningún punto cuando se pierde la partida.

Puntos de las cartas de amenaza



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

De las amenazas a las que hayáis sobrevivido, se gana el valor de puntos más bajo (las que va guardando el oficial de comunicaciones). De las amenazas destruidas, se gana el valor de puntos más alto (las que va guardando el capitán).

Suma todos estos puntos y resta posteriormente las siguientes penalizaciones:

- El daño total hecho a la nave.
- El daño causado a la zona más dañada.
- 2 puntos por cada jugador eliminado de la misión.
- 1 punto por cada escuadrón de droides desactivado al acabar la misión.

Por último, añadir todos los puntos de las confirmaciones visuales (estos puntos deben de estar contabilizados con cubitos grises en el tablero de misión).

El resultado es vuestra puntuación, que podrás anotar en el diario de a bordo.

4.1. Diario de Abordo

Cada página del diario de a bordo es para una sola tripulación.

En la primera línea puedes anotar los nombres de los miembros de la tripulación. Puedes utilizar símbolos para referirse a las funciones de cada uno: una estrella para el capitán, unos auriculares para el oficial de comunicaciones y un signo de admiración para el jefe de seguridad.



Fecha de la misión.

Pista del CD utilizada.

Nivel de dificultad de las amenazas comunes: 1 para las de símbolo blanco, 2 para las de símbolo amarillo o 1+2 si mezclamos ambos tipos.

Nivel de dificultad de las amenazas serias: 1 para las de símbolo blanco, 2 para las de símbolo amarillo o 1+2 si mezclamos ambos tipos.

Puntos por sobrevivir a amenazas (guardadas por el oficial de comunicaciones).

Puntos por destruir amenazas (guardadas por el capitán).

Penalizaciones por daño, jugadores eliminados y escuadras de droides desactivadas.

Puntos por confirmación visual.

Puntos totales.

También puedes registrar las misiones fallidas en el diario de a bordo. En ese caso, no rellenes las puntuaciones. Puedes utilizar ese espacio para escribir el nombre de la amenaza que destruyó vuestra nave.

5. CON MENOS DE 4 JUGADORES

Para jugar 3 jugadores, se usa un androide. Para jugar 2 jugadores, se utilizan 2 androides. Un androide es un miembro de la tripulación sin ningún jugador designado. Tendrá su tablero de acción y su miniatura sobre el tablero.

5.1. Preparación

Cada androide solo recibe una carta de acción heroica que se coloca boca abajo en la primera fila del tablero de acción.

En una partida de 3 jugadores, cada jugador recibe 6 cartas por fase (en la primera fase, una de esas 6 cartas es una carta 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 otras 2 fases (en la primera fase, una de las 9 cartas es una carta de acción heroica).

Decide el orden en el que jugarán los androides (es decir, donde estarían sentados si fuesen jugadores).

5.2. Ronda de Acción

Cualquier jugador puede planificar la acción de un androide jugando, boca arriba, una de sus propias cartas de acción sobre el tablero de acción del androide. Una vez se juega una carta en el tablero del androide, no se puede mover ni retirar. No puedes jugar tu carta de acción heroica en el tablero de un androide. La carta de acción heroica del androide se revela al comienzo de la primera fase. El androide es el único miembro de la tripulación sobre el que se puede jugar su propia carta de acción heroica.

Los informes sin confirmar no se aplican.

5.3. Ronda de Resolución

Cada androide debe asignarse a un jugador que lleve a cabo sus acciones durante esta ronda. Ejecuta todas las acciones de los androides exactamente igual que las acciones del resto de jugadores. Las cartas y reglas referidas a los jugadores también se aplican a los androides.

5.4. Variante – 5º Miembro de la tripulación

Puedes utilizar androides para incrementar el tamaño de tu tripulación hasta 5 en lugar de 4. En este caso, los informes no confirmados entrarán en juego. Reparte el mismo número de cartas como en una partida de 4 jugadores (sin contar el androide añadido) excepto que en la primera fase cada jugador recibe una carta adicional.

5.5. Variante – Space Alert en solitario

Space Alert está diseñado para fomentar la comunicación y la cooperación entre jugadores, por eso es mejor jugarlo en compañía. Sin embargo, también hay reglas para jugarlo en solitario.

Juega con 4 androides (ignorando los informes sin confirmar). Reparte a cada androide la carta heroica para la primera fase. Extiende frente a ti todo el mazo de cartas de acción boca arriba.

Pon en marcha la pista del CD, y revela las cartas de acción heroicas. Comienza a planificar las acciones de la primera fase. Cada androide puede utilizar cualquier carta de acción, pero solo su propia carta de acción heroica. A diferencia del modo multijugador, está permitido cambiar las acciones planificadas de un androide hasta que la banda sonora anuncie el final de esa fase. Ignora los mensajes de “Data Transfer”, “Incoming Data” y “Communication system down”.

Atención: Jugar en solitario no es fácil. Planificar acciones para 4 androides en un tiempo límite puede ser agotador. Si lo que quieres es aprender la mecánica del juego, coloca a los enemigos siguiendo la carta de escenario y juega sin la pista de CD.

6. CAMPAÑA

Una campaña se compone de un máximo de 3 misiones consecutivas. El objetivo es conseguir el máximo número de puntos posible. El daño que sufre la nave se va acumulando a lo largo de la campaña, pero puedes realizar algunas reparaciones. Puedes decidir la dificultad de cada misión antes de comenzar, e incluso puedes retirarte de la campaña y puntuar solo una o dos misiones. Pero si pierdes en cualquier misión, la campaña entera se considera fallida.

Para elegir el nivel de dificultad de las amenazas comunes y serias o para decidir si se va a continuar la campaña, todos deben de estar de acuerdo. Sino, la propuesta mas precavida gana.

6.1. Misiones Individuales

Antes de cada misión, escoged un nivel de dificultad para las amenazas comunes y serias, y después seleccionad aleatoriamente una pista del CD.

Jugad la misión normalmente. Si la nave es destruida, la campaña fracasa.

6.2. Reparaciones entre misiones

Todas las fichas ovales se eliminan, por lo que todos los sistemas averiados se reparan automáticamente. Los jugadores eliminados, las fichas de daños, y los robots averiados se reparan de la siguiente manera:

- Un jugador eliminado vuelve en la siguiente misión, pero no puede realizar las reparaciones previas (incluso cuando ha sido eliminado en el espacio intentando volver a la nave, los interceptores transportan a la nave a los miembros de la tripulación y a los robots averiados).
- Un jugador que no ha sido eliminado puede reparar una ficha de daño o una escuadra de robots. Las fichas de daño reparadas se retiran del tablero, y se colocan nuevamente en el montón correspondiente.
- No se pueden reparar más de dos fichas de daño por zona.

Tras hablar con tus compañeros de las reparaciones, los jugadores las realizan, en orden, empezando por el capitán. En resumen, cada jugador puede recuperarse si ha sido eliminado, reparar una ficha de daño o reparar una escuadra de robots.

Los androides pueden llevar a cabo reparaciones de acuerdo con las mismas normas. Su decisión de reparación la tomará el jugador que esté a su cargo.

Las losetas de daño que no han sido reparadas mantienen sus efectos habituales para la próxima misión. Además:

- Los escudos y reactores no reparados tienen (además de su capacidad reducida) un bloque menos durante la preparación de la nave.
- El daño estructural no reparado implica que el daño que se reciba en esa zona se duplica (roba dos losetas de daño por cada punto de daño que supere los escudos). Esto solo se aplica a daños estructurales sufridos en anteriores misiones.
- Un escuadrón de robots no reparado no se vuelve a colocar en la nave. Si solo tienes que colocar un escuadrón, puedes elegir la estación inicial.

6.3. Puntuación y Cuaderno de a bordo

Registra las misiones como siempre, una por línea. Las penalizaciones y la puntuación final solo se calculan al final de la campaña.

Si la nave es destruida en cualquiera de las misiones, se pierde y la campaña concluye inmediatamente. No se calcula la puntuación, pero se apunta el nombre de la amenaza que destruyó la nave.

Después de la tercera misión (o después de la última misión, si decidís dejarlo antes de tiempo) no se repara la nave. Apunta las penalizaciones.

Para calcular los puntos obtenidos en la campaña:

- Añade los puntos por amenazas destruidas y amenazas a las que habéis sobrevivido.
- Restar solo las penalizaciones del final de la última misión.
- Divide el total de puntos obtenidos por la confirmación visual entre el número de misiones completadas, redondeando a la baja ($2 / 3 = 0$). Añadir este resultado a la puntuación total.

Anota el total al final de la última línea. Dibuja un corchete para indicar que misiones pertenecían a la campaña.

7. APÉNDICES

Cada carta tiene un código en la esquina inferior izquierda. Este código no tiene ningún significado en el juego, solo sirve para identificar cada una de las cartas.

7.1. Amenazas Externas

Stealth Fighter, Phantom Fighter (Caza Silencioso, Caza Fantasma)

Hasta que realizan su acción X, todas las armas les ignoran. Si un cohete tiene como objetivo al Phantom Fighter (después de haberse revelado) el cohete se destruye sin efecto alguno.

Cryoshield Fighter, Cryoshield Frigate (Caza y Fragata con crio-escudo)

El Crio-Escudo absorbe todo el daño que recibe la amenaza la primera vez que sufre un impacto. En el primer Cálculo del Daño en el cual esta amenaza es impactada por al menos una arma, la amenaza no sufre daños, independientemente de los puntos de escudo y la fuerza de las armas. Tras esto, pon un cubito negro sobre el icono de su escudo para indicar que ya ha sido destruido. En turnos posteriores, la amenaza puede ser alcanzada y dañada del modo habitual.

Destroyer (Destructor)

Calcula el resultado del ataque a la fuerza especificada pero roba dos losetas de daño (en lugar de una) por cada punto de daño que supere el escudo.

Energy Cloud, Maelstrom (Nube Energética, Remolino)

Si la amenaza está al alcance de los cañones de impulsos, y es impactada por ellos, el escudo de la amenaza será 0 durante ese turno. El cañón de impulsos hace su daño de la forma habitual. En turnos posteriores, la amenaza tendrá los puntos de escudo especificados en la carta (a menos que reciba el impacto del cañón de impulsos).

Scout (Explorador)

El cañón láser pesado ignorará al Scout, impactando en la amenaza más cercana de esa misma trayectoria. Cuando el Scout lleve a cabo su acción X, el resto de amenazas externas obtienen un +1 en su fuerza de ataque hasta que el Scout sea destruido (las amenazas con números más altos que el Scout reciben la bonificación durante este mismo turno). Esta bonificación se aplica a todos los ataques (incluyendo los ataques especiales de Némesis o de los Asteroides) y se aplican incluso a amenazas que no hayan aparecido antes de la acción X del Scout. Si el Scout realiza su acción Z (es decir, no es destruido) esta bonificación

permanece activa hasta el final de la misión. Tan pronto como el Scout realice su acción Y, desplaza 1 espacio hacia delante al resto de amenazas. Se mueven en el orden que marca el marcador poligonal de cada amenaza. Si una amenaza alcanza la casilla X, Y o Z llevará a cabo la acción indicada inmediatamente.

Swarm (Enjambre)

El Enjambre solo puede ser destruido por 3 impactos recibidos en 3 turnos diferentes, independientemente de la fuerza de las armas (excepción: el enjambre puede recibir dos daños en el mismo turno en el que se destruya el Leviathan Tanker).

Jellyfish (Medusa)

Los -2 puntos de escudo significan que si se impacta a Medusa, la fuerza del ataque se incrementa en 2 puntos en lugar de restarse.

Marauder (Merodeador)

Una vez que el Merodeador realice su acción X, todas las amenazas externas (incluyéndose a sí misma) reciben +1 punto de escudo hasta que el merodeador sea destruido. Esta bonificación se aplica incluso a amenazas que han aparecido después de que el merodeador haya realizado su acción X. Si el Merodeador lleva a cabo su acción Z (es decir, que no es destruido), este bonificador se mantiene hasta el final de la misión.

Leviathan Tanker (Cisterna Leviatán)

Cuando el Leviathan Tanker es destruido, todas las amenazas externas reciben un cubito rojo extra, independientemente de los puntos de escudo y efectos especiales (por tanto, amenazas fuera de alcance, amenazas con cryoshield e incluso el enjambre recibirán un punto de daño).

Psionic Satellite, Pulse Satellite (Satélite Psiónico y de impulso)

Si un satélite se encuentra a distancia 3, todas las armas lo ignoran.

Behemoth (Gigante)

Los interceptores que tengan como único objetivo al Behemoth le impactarán con fuerza 9 en lugar de fuerza 3. El jugador que esté liderando a los interceptores será noqueado cuando se calcule el daño hecho por el Behemoth, y se desactivará su escuadra de droides para el resto de la misión. Esto otorga un -3 a la puntuación final e impide que otros jugadores puedan usar los interceptores durante esta misión. La acción heroica de los droides incrementará la fuerza de los interceptores hasta 10, pero el jugador será igualmente noqueado y la escuadra desactivada. Si hubiera al menos otra amenaza a distancia 1, los interceptores atacarán a todas las amenazas

(incluyendo al Behemoth) con fuerza 1, y el jugador no será noqueado.

Juggernaut

Si el Juggernaut está en una de las trayectorias, los cohetes ignorarán cualquier otra amenaza. Siempre tendrán como objetivo el Juggernaut, aunque esté fuera de su alcance. El Juggernaut gana +1 punto de escudo tras calcular el daño de los cohetes.

Némesis

El Némesis atacará a todas las zonas tras cualquier fase de "Cálculo del daño" en la que haya recibido al menos un cubito rojo (incluso si el cubito proviene de la destrucción de un Leviathan Tanker). El Némesis recibe daño en sus propias acciones X e Y. Este daño ignora sus puntos de escudo. Si el Némesis se destruye de este modo, cuenta como una amenaza destruida y el capitán guardará esta carta como trofeo. Si el Némesis lleva a cabo su acción Z, se pierde la partida. La destrucción del propio Némesis puede servir de consuelo, pero no se consiguen puntos por perder.

Minor Asteroide, Asteroide, Major Asteroide (Asteroides)



Al final de cualquier fase de Cálculo de Daño en la que un Asteroide es destruido, este realiza un ataque en función de las casillas X e Y que ha pasado (o ha alcanzado). Si se producen varios ataques de este tipo, se resuelven en orden, empezando con la amenaza que tenga el menor número en su loseta numerada.

7.2. Amenazas Internas

Unstable Warheads (Cabezas nucleares inestables)

La avería provocará 1 punto de daño por cada cohete que permanezca en la nave, por lo que se pueden reducir estos puntos de daño lanzando los cohetes antes de que la avería aparezca (Una vez que haya aparecido la avería, no se pueden lanzar cohetes hasta que sea reparada). Sino quedan cohetes en la nave cuando aparece la amenaza, esta amenaza se destruye inmediatamente y la carta se entrega al capitán. Los cohetes que se encuentren en la trayectoria del cohete no cuentan como puntos de daño de la avería. Si la amenaza completa su acción Z, contar los cohetes que quedan en la nave y restar los cubitos rojos de la carta de amenaza. El resultado multiplicado por 3 es el daño que inflige la amenaza a la zona de la nave en la que se encuentra. Los cohetes son retirados de la partida cuando esto ocurre.

Slime (Babas)

Cada vez que desplaces tu miniatura por una estación con una loseta oval de Slime, se retrasa tu próxima acción. El Slime de la zona roja desactiva la escuadra de droides en su acción X, pero solo si los droides no están siguiendo a un jugador. Como la miniatura de droides ya está tumbada, coloca a su lado un cubito negro para indicar esta desactivación. Cuando actives los droides (Acción ) retira el cubito negro, pero no pongas en pie la miniatura. Te seguirán tal y como hacen las escuadras averiadas hasta que sean reparados con la acción  correspondiente.

El Slime de la zona azul destruye un cohete. Esto reducirá los puntos de daño del Unstable Warheads si estuviera en juego. El Slime se extiende en su acción Y. Coloca una loseta oval de Slime en la estación indicada (la estación inferior blanca si es la primera vez que se extiende). Este nuevo Slime es un Slime progenie que actúa exactamente igual que el original. Retrasa al jugador que entra en su zona, se expande hacia la misma dirección en su acción Y e inflige 2 puntos de daño en su acción Z.

El Slime progenie solo tiene un punto de daño, mientras que el original tiene 2. Cuando una escuadra de robots daña a un Slime progenie, se elimina su loseta. Esto no le provoca daño alguno al Slime original. Cuando el Slime original tenga 2 cubitos rojos, se elimina su loseta pero la carta de amenaza y su marcador de tiempo permanecen en juego hasta que todos los Slimes progenie sean destruidos o hayan llevado a cabo su acción Z.

Slime no se extiende por una estación que ya tenga una ficha Slime, por lo que nunca tendrá más de 3 fichas: una por cada estación de la cubierta inferior. Ten en cuenta que aunque elimines la Slime progenie, la Slime original puede extenderse de nuevo a esa estación si se ejecuta otra acción Y.

Cuando Slime ejecuta su acción Z, ya no puede ser destruido. Sus fichas ovaladas permanecen sobre el tablero hasta el final de la misión. Cualquier jugador que entre en una de esas estaciones sufrirá un retraso.

Nota: los retrasos no son acumulables. Si un jugador se mueve a una estación afectada por un Slime utilizando un ascensor averiado durante el turno 2, cuando el mantenimiento del ordenador no se ha llevado a cabo, se sufre un solo

retraso en el turno 3...incluso si has tropezado en ese mismo momento.

Overheated reactor (Reactor sobrecalentado)

El orden de juego es importante. Comprobar si hay jugadores en otras estaciones cuando realices la acción que destruya la amenaza. Los jugadores que entren en esas estaciones posteriormente, en el mismo turno, o los jugadores que las abandonen antes de realizar tu acción, no se verán afectados.


Alien

Si aun no ha realizado la acción X, no desactivará a los droides que lo ataquen. Si ya ha llevado a cabo su acción X, la escuadra de droides que lo ataque se desactivará.

Fissure (Fisura)


Para reparar la fisura, tienes que realizar 2 ataques con los interceptores (cada uno hará 1 punto de daño a la amenaza). Ten en cuenta que los interceptores atacan incluso en el mismo turno en que despegan. Hasta que la fisura se destruya, los interceptores no atacarán a ninguna amenaza externa. Tras la acción X de la fisura, roba dos fichas de daños en lugar de una por cada punto de daño que afecte a la zona roja de la nave. Tras la acción Y, esto se aplica en toda la nave. Cuando la fisura sea reparada, todo vuelve a la normalidad y el daño no se dobla.

Battlebot Uprising (Sublevación de los droides)

Para reparar la avería, los jugadores pueden realizar la acción  en cualquiera de los dos lugares. Si los jugadores pueden llevar a cabo la acción de reparación en las dos ubicaciones a la vez durante el mismo turno, la amenaza recibe un cubito rojo al final del turno de acciones.

La acción X de la amenaza elimina a los jugadores que estén liderando una escuadra de robots, excepto si el jugador está en el espacio. Cuando el jugador es eliminado, los robots se desactivan. Las acciones Y y Z se ejecutan independientemente de donde estén los jugadores.

Power System Overload (Sobrecarga en el sistema)


Para reparar la avería, los jugadores pueden llevar a cabo la acción  en cualquiera de las 3 ubicaciones. Si los jugadores realizan al menos una de

estas acciones en cada ubicación durante el mismo turno, la amenaza recibe dos cubitos rojos extra al final de la fase de acciones.

Seeker (Buscador)


Cuando el Seeker se mueve, contar el número de jugadores en las estaciones adyacentes (es decir, en aquellas estaciones a las que se puede llegar en 1 movimiento). Mueve al Seeker a la estación adyacente que contenga más jugadores. En caso de empate, el Seeker no se mueve. Ten en cuenta que el Seeker se puede mover a una estación con menos jugadores que la que esté abandonando. Cuando el busca, no tiene en cuenta la estación actual. Si destruyes al Seeker, serás eliminado y tu escuadra de robots desactivada. Esta eliminación os penaliza con -3 puntos en la puntuación final, pero los puntos que otorga la destrucción del Seeker compensan esa pérdida.

Contamination (Contaminación)

Inicialmente, se contaminan 4 estaciones (designarlas con las fichas ovales de contaminación). Las acciones X, Y y Z de la amenaza se aplicarán a las estaciones que aún tienen una ficha de contaminación en el momento de la acción. Cuando realices la acción  (acompañado de tu escuadra de droides) en una estación contaminada, eliminar la ficha de contaminación de esa estación. Cuando elimines la tercera ficha de esa manera, también puedes retirar la cuarta ya que la amenaza solo tiene 3 puntos de daño.

Si la Contaminación lleva a cabo su acción Z, deja el resto de fichas de contaminación sobre el tablero hasta que acabe la misión. Los jugadores que entren en una estación contaminada, serán eliminados inmediatamente (incluyendo los jugadores que vuelvan del espacio si la estación superior roja permanece contaminada).

Nuclear Device (Dispositivo nuclear)

Esta amenaza solo tiene un punto de daño, pero solo puede superarse si 3 jugadores realizan la acción  en esta estación en el mismo turno. Si solo la realizan uno u dos jugadores, no habrá efecto alguno.

Si encuentras alguna duda que no puedas resolver con estas reglas, visita la sección FAQ en www.czechgames.com

Traducción al castellano y Maquetación por **Mikel Goiburu**

Email: curwen@gmail.com

Reglas traducidas de las reglas oficiales en inglés, respetando la maquetación y las imágenes originales.