

SPACE LITE

STARSHIP NIGHTMARES



REGLAMENTO

INTRODUCCIÓN

26 de mayo del 2276. Nave comercial ASTRID en misión de transporte al sector 23.

Transmisión de audio de Scott, J, tripulante:

Aquí John Scott, oficial de la Astrid. Si captan este mensaje, no acudan al rescate. Repito, no acudan al rescate. La nave está perdida, no debe aterrizar bajo ningún concepto. No tengo mucho tiempo pero trataré de explicar lo ocurrido:

Hace tres días la ASTRID desvió su ruta para investigar el cese de actividad del complejo minero JM3 en un planetoide del sector 15. Mandamos un equipo científico a investigar. A su regreso nos comunicaron que el complejo había sido abandonado, aunque subieron a bordo algo con bastante urgencia. "Muestras biológicas", dijeron. Horas más tarde, un miembro del equipo científico que tuvo acceso a las muestras se volvió loco y asesinó brutalmente a un compañero. Aunque fue abatido, su cuerpo y el de su compañero desaparecieron antes de proceder al protocolo de cremación y cuarentena. Más tarde supimos que las muestras eran en realidad restos de un ser antropomórfico desconocido. Aunque el análisis de ADN confirmó que estos eran de origen humano. Los científicos aislaron en los restos un agente patógeno, un parásito, que muta al huésped dotándolo de mejoras adaptativas optimizando así su supervivencia, favoreciendo la transmisión de la infección. Según pudimos comprobar más tarde, el huésped adquiere mayor fuerza y agilidad, puede ver en la oscuridad y no le afecta el clima ni la falta de oxígeno. Parece que pasa por varias fases hasta convertirse en..., en algo parecido a una jodida cucaracha asesina, escurridiza y difícil de matar. A cambio pierde su identidad y la capacidad de sentir emociones y solo prevalecen el instinto de supervivencia y el ansia de propagar la infección.

Parece que transmiten la infección por contacto directo a través de cortes y mordiscos. También son muy sensibles a la luz, cosa que se puede aprovechar para despistarlos.

Cuando nos dimos cuenta era demasiado tarde. Infectaron a algunos miembros de la tripulación. Tratamos de contenerlos, pero encontraron la forma de escapar. Utilizan conductos de ventilación, falsos techos, huecos de ascensor...

Al día siguiente media tripulación estaba infectada. En las horas siguientes se sucedieron algunas averías, incendios, cortes de suministro eléctrico y los pasajeros fueron reanimados de la hibernación. 213 pasajeros. Fue una masacre.

Hoy apenas se escuchan gritos. Mientras ayudaba a un pasajero he resultado herido en el brazo. No he tenido el valor de amputármelo. Es el fin. He decidido salir de mi confinamiento, anular la señal de auxilio y activar la autodestrucción de la nave.

Sara, perdóname. No debí aceptar más viajes. Siento haberte abandonado tantos meses. Te quiero. Te echo de menos...

Fin de la transmisión.

Nave comercial Astrid, les habla C. Romero, sargento de la patrulla espacial, en respuesta a su solicitud de auxilio. Nos aproximamos con el módulo de acoplamiento a la esclusa C.

Nave comercial Astrid, respondan... Nave comercial Astrid, respondan...

Nave comercial Astrid, prepárense para ser abordados.

"SPACE LITE: STARSHIP NIGHTMARES" es un juego cooperativo de supervivencia en el que 1 a 5 jugadores, curtidos soldados de la patrulla espacial, abordan una nave comercial, respondiendo a una señal de auxilio. La nave transporta cientos de civiles y está atestada de peligrosas criaturas. Los enemigos no paran de aparecer por todas partes y pronto estaréis rodeados. En esta atmósfera asfixiante, sólo mediante cooperación, una buena gestión de recursos y un uso adecuado de acciones, podréis completar vuestra misión y sobrevivir.

COMPONENTES



5 cartas de soldado



10 cartas de acción



2 cartas de civiles



5 cartas de armas



3 fichas de granada



1 ficha de lanzallamas



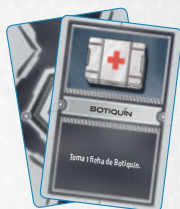
15 cartas de terreno



26 cartas de evento



10 cartas de infectado



15 cartas de suministros



12 fichas de munición



10 fichas de cargador estándar



2 figuras de civil



5 figuras de soldado y su versión herida



1 figura de ametralladora portátil



32 figuras de enemigo



3 fichas de cargador de pistola



3 fichas de botiquín



1 carta de resumen y 1 carta de enemigos



5 puertas bloqueadas de nivel A y B



10 fichas de daño



5 fichas de arma equipada



1 ficha de fuego



1 ficha de tarjeta



5 contadores de munición de armas



4 dados de ataque



5 fichas de activación



1 ficha de suero X

OBJETIVO DEL JUEGO:

- ▶ Sobrevive mientras cumples los requisitos de cada misión.
- ▶ Si se acaba el tiempo o mueren todos los soldados, la misión fracasa.
- ▶ Al terminar la misión, se debe pasar una prueba de infección: si os habéis contagiado, la misión fracasa.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- ▶ Coloca la carta de terreno ENTRADA boca arriba.
- ▶ Prepara las demás cartas de terreno en un mazo según la misión que hayas elegido. De este mazo final, coloca nuevos terrenos boca abajo en las salidas del terreno "entrada".
- ▶ Coloca las 5 figuras de soldado en su versión sana en el módulo de acoplamiento de la "entrada". El número de soldados en juego es siempre 5, independientemente del número de jugadores. Los jugadores (de 1 a 5) se ponen de acuerdo y se reparten los 5 soldados como quieran.
- ▶ Cada jugador toma sus cartas de soldado en su versión sana y sus contadores de arma. Pon las fichas de munición de todas las armas al máximo y coloca la ficha de arma equipada en el arma principal.
- ▶ Coloca los enemigos del terreno "entrada" en la zona de despliegue.
- ▶ Baraja las cartas de eventos, suministros y cartas de acción y colócalas boca abajo.
- ▶ Coloca las cartas de infectado, civil, arma y carta de enemigos boca arriba y por separado.



CARTAS DE SOLDADO

Cada soldado tiene una carta con su versión sana/herida. En ella se muestra:

1) Nombre y color del personaje: Cada soldado tiene asignado un nombre y un color. Se usa para resolver situaciones que dependen del azar (como eventos) o para aclarar a quién atacan los enemigos.

2) Ataque cuerpo a cuerpo: número de dados que se tiran para atacar a enemigos en tu misma zona.

3) Vida: número de heridas que soporta el personaje.

Cuando un soldado recibe 1 herida, voltea su carta a su versión herida, revelando un evento, así como nuevos atributos.

Cuando un personaje recibe un número de heridas igual o mayor que su vida, es eliminado. Si todos los soldados son eliminados, la partida termina.

4) Movimiento: número de zonas que puede mover el personaje.



CONTADOR DE ARMA

Cada soldado tiene su propio contador de arma en el que se indica:

1) Las armas con que los soldados empiezan el juego: El arma de arriba es su arma principal. El de abajo es su arma secundaria. A la derecha de cada arma hay un espacio para poner la ficha de arma equipada, que sirve para indicar qué arma se tiene actualmente en las manos.

2) Ataque a distancia: número de dados que se tiran para atacar a enemigos que están en una zona distinta a la tuya.

3) Rango del ataque a distancia: número de zonas de alcance del disparo.

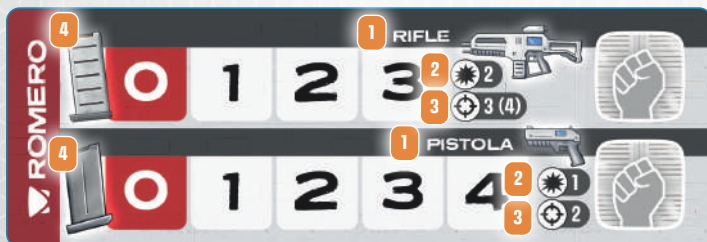
El número entre paréntesis indica la distancia máxima que esa arma puede alcanzar, aunque se reduce en 1 el número de dados de ataque. Más allá de este número no se puede disparar.

4) Cargador: Cada arma funciona solo con el cargador que se indica:

a) **Cargador estándar:** solo funciona con el arma principal.

b) **Cargador de pistola:** solo funciona con la pistola.

Cada vez que se dispare un arma, desplaza la ficha de munición a un número inferior en el cuadro del cargador. Cuando llega a cero, no se puede disparar. Para volver al máximo, se debe recargar.



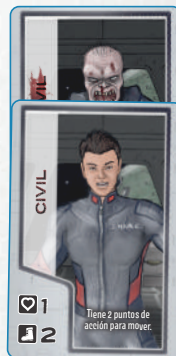
CIVILES

En la nave puede haber civiles escondidos en alguna estancia. Tu deber es auxiliarlos y escoltarlos fuera de la nave. Aunque esto no es obligatorio, viene bien para el recuento de supervivientes en la prueba de infección, al terminar la partida. Si en tu mazo de cartas de acción hay más cartas de infectado que de supervivientes (soldados + civiles) la partida se pierde.

Hay uno encerrado en la "habitación" y puedes despertar otro interactuando en la "sala de hibernación". Cuando rescates uno, toma su carta en su versión sana y colócala en una zona común de la mesa. En la fase del jugador, cualquier jugador podrá controlar a los civiles rescatados. Los civiles tienen 2 puntos de acción para gastar al igual que los soldados, pero solo pueden moverse.

Los enemigos, a igual distancia, atacarán antes a los civiles que a los soldados.

Si un civil es eliminado, se transforma directamente en un parásito. Voltea su carta a su versión infectada y sigue sus instrucciones: Roba 3 cartas de infectado y cambia su figura por un "paliducho". Deja la figura tumbada. Este enemigo no ataca ni reparte cartas de infectado en esta ronda. Tampoco traba en combate. En la siguiente fase de enemigo, este se levanta y actúa normalmente.



CARTA DE ENEMIGOS Y TIPOS

	UNIDAD	ESQUADRA	CANGREJO	ALPHA	MASA	UNIDAD DE ASALTO	TRIPULANTE	ROBOT
	1	2	3	4	4	1	2	3
	0	0	0	0	0	1	2	2
	0	0	0	0	0	3	3	4
	1	2	3	8	12	2	5	7
	3	2	1	1	1	2	2	2
	1. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 2. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 3. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 4. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 5. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 6. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 7. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa. 8. El jugador que controla a esta unidad puede moverla a cualquier zona de la mesa.							

La iniciativa de los enemigos aumenta de izquierda a derecha en esta tabla.



PARÁSITOS:

Cuando el virus parásito infecta al huésped le produce una serie de mutaciones, y este va adoptando varias fases hasta que alcanza su estado final. Los siguientes nombres son los que los soldados usan para referirse a los parásitos.

- ▶ **"Paliducho"**: fase 1 de la infección en humanos. Muy rápidos pero poco fuertes.
- ▶ **"Cucaracha"**: fase 2 de la infección. Menos rápidos pero más fuertes.
- ▶ **"Cangrejo"**: fase 3 de la infección. Lentos pero muy fuertes.
- ▶ **"Alpha"**: fase final que alcanzan algunos parásitos, la clase dominante. Enormes y letales. Estos 4 parásitos, si con su movimiento no llegan al cuerpo a cuerpo, mueven 1 zona más y no atacan.
- ▶ **La "Masa"**: es un amasijo de virus y varios cuerpos en plena mutación. Es muy resistente, aunque es **vulnerable al fuego**: los ataques con lanzallamas le hacen el doble de daño.

Los parásitos atacan a cualquier humano que tengan a su alcance, ya sea un soldado, un civil o incluso otros enemigos humanos, aunque a igual distancia atacarán antes a los soldados y luego a otros enemigos humanos (como las unidades de asalto o el tripulante).

Cuando un parásito coincide en una misma zona con uno o más soldados o civiles se recibe 1 carta de infectado.

Cuando un parásito daña a los soldados, se recibe 1 carta de infectado (3 cartas de infectado si se trata de un civil).

HUMANOS

► **UNIDAD DE ASALTO:** son soldados de la corporación ANEMLOK, enviados a investigar el contacto alienígena. Su prioridad es recuperar el virus para el departamento de armas biológicas y no dudarán en eliminar testigos.

En cuanto tienen línea de visión, detienen su movimiento y atacan a distancia si es posible. Atacarán a los parásitos sólo si tienen riesgo de ser atacados por ellos. A igual distancia, atacan antes a los soldados que a los parásitos.

► **TRIPULANTE:** es un miembro de la tripulación que se ha hecho con un arma y un traje blindado. Se ha encerrado y dispara contra todo lo que se le acerca. Ha manipulado el sistema de defensa para que ataque a los humanos.

En cuanto tiene línea de visión detiene su movimiento y ataca a distancia si es posible. A igual distancia, ataca antes a los soldados que a los parásitos.



ROBOT



El robot es una herramienta multiuso de la nave. Se usa para carga, limpieza y hasta defensa de la nave. Ha sido manipulado para atacar a los soldados.

Ataca solo a los soldados y civiles. No ataca a los parásitos ni es atacado por ellos.

Mueve hacia el soldado o civil más cercano hasta el máximo de su atributo de movimiento y ataca cuerpo a cuerpo o a distancia, dependiendo de la distancia a la que se encuentre del blanco del ataque.

CARTAS DE ARMAS

Se pueden recoger otras armas, que se encuentran esparcidas por la nave. Coloca sus cartas junto a la carta del soldado que las recoja. No hay un límite de armas que pueda llevar un personaje.

Cuando las uses, coloca la ficha de arma equipada sobre la carta, si lo requiere, y utiliza sus atributos.

Descártalas cuando se acabe la munición.



CARTAS DE SUMINISTROS

Roba 1 carta de suministros al azar cuando uses la carta de acción "registrar". Sigue sus instrucciones y luego colócala en el mazo de descarte de cartas de suministros.

Cuando se acaben todas, baraja el mazo de descarte y crea un nuevo mazo de cartas de suministros.



CARTAS DE ACCIÓN

Cartas con acciones que puede utilizar cualquier soldado en su turno. Las acciones son válidas para el soldado que las usa y su efecto dura una vez, a menos que la carta indique que es válida para toda la fase.

En cada fase de eventos se reciben 5 cartas de acción al azar. Aunque solo se pueden usar 2 como máximo por fase de jugador, a repartir entre los 5 soldados.

Las cartas tienen un indicador de color y nombre, que sirve para la toma de decisiones en los eventos o en los combates de la fase del enemigo.

Tras sacar un evento o antes de un ataque enemigo en los que no se especifique el blanco de dicho evento o ataque, revela una carta de acción al azar. El indicador de color/nombre que salga en la carta hace referencia al soldado que tiene ese mismo color/nombre en su carta de soldado. Ese soldado es el soldado afectado y debe sufrir el evento o ataque enemigo. Si no es una carta válida, sigue revelando hasta dar con una carta válida.



CARTAS DE INFECTADO

En el fragor del combate cuerpo a cuerpo con los parásitos, tu equipo puede infectarse mediante arañazos o salpicaduras de sangre.

Son cartas que se añaden al mazo de cartas de acción cada vez que haya un nuevo contacto cuerpo a cuerpo con un parásito (ya sea que mueva el parásito o el humano) y cada vez que los parásitos hagan daño. También se reciben 3 cartas de infectado si muere un civil.

Desde ese momento, pasan a formar parte del mazo de cartas de acción.

Estas cartas no valen para nada y disminuyen la probabilidad de que, en los siguientes turnos, salgan cartas de acción de provecho.

Además, cuando se acaben las cartas de infectado del mazo de cartas de infectado, si se debe recibir otra carta de infectado, la infección resulta incontenible y se pierde la partida.

Para deshacerte de ellas, puedes utilizar la carta de acción "antivirus" devolviendo la carta de infectado al mazo de cartas de infectado. La carta de infectado retirada debe estar en tu mano (es decir, entre las 5 cartas de acción recibidas en la fase de eventos) y no cuenta como una de las 2 cartas de acción que pueden utilizarse en la fase de jugador.

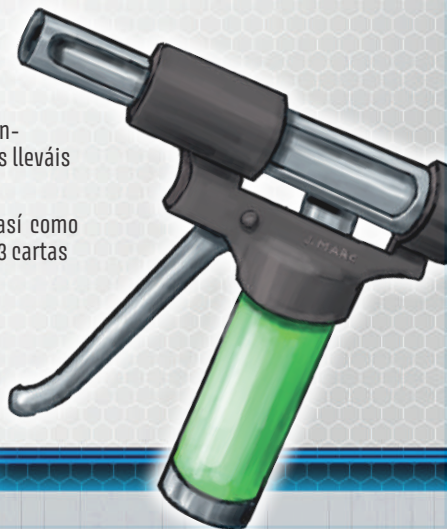


PRUEBA DE INFECCIÓN:

Al terminar una misión, se hace un recuento de las cartas de infectado que haya en tu mazo de cartas de acción. Si el número de cartas de infectado supera al número de supervivientes (soldados + civiles), tu equipo ha estado muy expuesto y os lleváis la infección con vosotros. La misión fracasa.

Para aumentar la supervivencia, pueden rescatarse civiles, así como recoger el **SUERO X** del laboratorio, el cual te permite eliminar 3 cartas de infectado del recuento final.

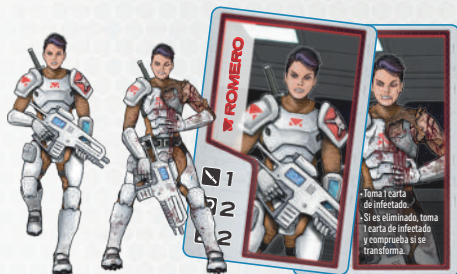
Ficha de suero X:



FIGURAS

Las figuras representan a los personajes del juego.

Cada soldado tiene 2 figuras: su versión sana y su versión herida. Cuando un soldado recibe una herida, voltea su carta a su versión herida y cambia la figura por su versión herida, para recordar sus nuevos atributos.



DADOS



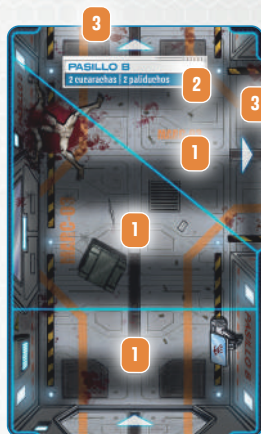
El resultado "❖" es un impacto normal. El resultado "❖❖" es un impacto crítico y cuenta como 2 impactos normales. Cada impacto produce una herida.

CARTAS DE TERRENO

1) ZONAS: el terreno está dividido en zonas que sirven para delimitar el movimiento. Las zonas tienen un límite de ocupación máximo de 8 figuras. Si se alcanza esta ocupación, se dice que la zona está totalmente ocupada.

2) ZONA DE DESPLIEGUE: aquí se indica:

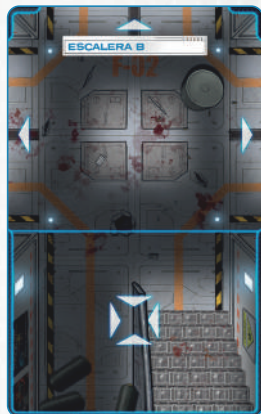
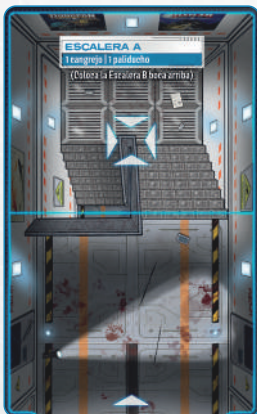
- ▶ El nombre del terreno.
- ▶ Los enemigos que se generan en el terreno al ser descubiertos.
- ▶ Aquí también se colocan los enemigos generados en las cartas de eventos.
- ▶ Los objetos que pueden recogerse.
- ▶ Si el terreno tiene una puerta bloqueada, y el nivel de seguridad (A ó B) de dicha puerta. Si la hubiera, coloca una figura de puerta del nivel adecuado entre ambos terrenos.
- ▶ Iconos de interacción con el terreno.



3) SALIDAS: las flechas indican las salidas del terreno. Los terrenos que se colocan en las salidas se colocan boca abajo. Para descubrir un terreno, es necesario estar en una zona con flecha y usar la acción de abrir puerta.

Terreno "ESCALERA B": Esta carta siempre se reserva durante la preparación de la misión. Cuando se revele el terreno "escalera A" durante la partida, coloca el terreno "escalera B" boca arriba en el sitio de la mesa que quieras. Estos 2 terrenos están unidos por la escalera, así que puedes moverte entre ambos terrenos como si fueran dos terrenos conectados.

No se tiene línea de visión desde una planta a otra, así que no se puede disparar entre ambos terrenos. No se puede bloquear una puerta entre ambos terrenos de escalera.



FASES DEL JUEGO

- 1) FASE DE EVENTOS
- 1) FASE DEL JUGADOR
- 1) FASE DEL ENEMIGO

1) FASE DE EVENTOS

Sigue estos pasos en este orden:

- ▶ Retira las figuras de puertas bloqueadas por los eventos o por la carta de acción "piratear" en la ronda anterior (las puertas bloqueadas de nivel A y B no se retiran).
- ▶ Roba 1 carta de evento y sigue sus instrucciones. Cuando haya que robar una carta del mazo de eventos y no quede ninguna, la misión fracasa.
- ▶ Si en el primer evento sale la carta **FUEGO** o **APARECIDO DE LA NADA**, devuélvela al mazo, roba otra, y baraja dicho mazo.
- ▶ Baraja todas las cartas de acción y roba 5 al azar. Colócalas en un espacio común en la mesa, al alcance de todos los jugadores.

CARTAS DE EVENTO

Son cartas con instrucciones que deben resolverse en la fase de eventos.

También marcan el tiempo para completar la misión. Cuando haya que robar una carta del mazo y no quede ninguna, los parásitos resultan incontenibles y la misión fracasa.

HAY DE 2 TIPOS:

Cartas de eventos: que añaden modificadores a la partida. Estos eventos afectan a un soldado concreto, a menos que la carta indique lo contrario. Para saber a qué soldado afecta el evento, baraja todas tus cartas de acción, revela una al azar y fíjate en el color de la carta. El soldado cuyo color coincida con el color de la carta de acción debe sufrir el efecto del evento. Si el soldado está eliminado o no es una carta válida, sigue sacando cartas de acción hasta dar con una carta válida.

Cartas de generación de enemigos: baraja todas tus cartas de acción, revela una al azar y fíjate en el color. Coloca los enemigos en la zona de despliegue del terreno donde está el soldado cuyo color coincida con la carta de acción. Si el soldado está eliminado o no es una carta válida, sigue revelando cartas de acción hasta dar con una carta válida.

También es posible que los enemigos se generen en la zona de despliegue de la entrada.

Si se indica que se genere algún parásito y ya están todos los de esa clase en juego, coloca otro de mayor atributo de vida, o cualquiera disponible en caso de no haber.

Importante: Si hay que generar un enemigo y hay un soldado en esa zona de despliegue o está totalmente ocupada, colócalos en la siguiente zona libre de soldados más cercana posible, en dirección al módulo de acoplamiento.

Si no se puede, colócalo en la zona libre de soldados más cercana posible donde se pueda.

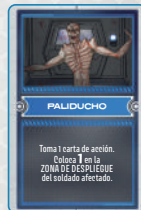
Si no hay otra opción, colócalo en la zona del soldado y roba 1 carta de "Infectado".

¡Ojo! Ten en cuenta que sí se podrá colocar un parásito en una zona libre de soldados pero que contenga civiles, en cuyo caso se roba 1 carta de "infectado".

Si hay puertas bloqueadas, colócalo en una zona que no tenga puertas bloqueadas.

No se puede generar enemigos en el módulo de acoplamiento.

Si hay duda a la hora de colocar un parásito, haz lo más coherente o lo que más te perjudique.



2) FASE DEL JUGADOR

Los jugadores, en cada fase del jugador, se ponen de acuerdo y deciden la iniciativa de los soldados (es decir, el orden en el que jugarán sus turnos).

Cada soldado puede gastar hasta 2 puntos de acción para realizar las siguientes acciones (en cualquier orden). Cada soldado debe hacer todas sus acciones o pasar, antes del turno de otro soldado.



Ficha de activación: Colócala sobre la carta del soldado en su cara verde antes de su activación y voltéala a su cara roja cuando concluya su activación.

ACCIONES:

Cada acción cuesta 1 punto de acción, excepto usar carta de acción, que es gratis.

- 1) MOVER
- 2) ATACAR
- 3) RECARGAR
- 4) CAMBIAR DE ARMA
- 5) CURAR HERIDA
- 6) INTERACTUAR CON OBJETOS
- 7) INTERACTUAR CON EL TERRENO
- 8) ABRIR PUERTA
- 9) VOLAR UNA PUERTA DE NIVEL "B"
- 10) USAR CARTA DE ACCIÓN

1) MOVER:

Máximo 2 veces por turno, a menos que una carta indique lo contrario. Gasta 1 punto de acción para mover hasta el máximo de zonas que indique su atributo de movimiento.

Ejemplo: se puede mover 1 o 2 zonas con movimiento 2.

Se debe terminar por completo el movimiento antes de hacer otras acciones, excepto para abrir puertas y recoger objetos. Durante el movimiento, se puede abrir una puerta o recoger objetos y luego terminar el movimiento si no se completó este.

Ejemplo: se puede mover una zona, abrir una puerta, y luego avanzar o retroceder a la zona anterior.

Una figura no puede mover a través de una zona donde hay un enemigo. Si se coincide con un enemigo en la misma zona, se detiene el movimiento y las figuras quedan trabadas en combate hasta que este se resuelva (ver "trabado en combate" en la sección ataque cuerpo a cuerpo).

Si una figura termina su movimiento en una zona totalmente ocupada, deberá colocarse en la zona anterior que no lo esté. Las zonas totalmente ocupadas pueden ser atravesadas si el movimiento termina en una zona que no esté totalmente ocupada.

Cuando un soldado o civil coincide con un parásito en una zona, se roba 1 carta de "infectado". No importa que figura sea la que mueve: soldado, civil o parásito. Sólo se roba 1 carta de "infectado" la primera vez que hay un contacto de la misma figura con el mismo parásito. Luego, si las mismas figuras siguen trabadas en combate en las fases siguientes, no se roban más cartas de infectado.

Cada vez que haya un NUEVO contacto entre un soldado o civil y un parásito, se roba otra carta de "infectado".

2) ATACAR:

Máximo 1 vez por turno, a menos que una carta indique lo contrario.

Gasta 1 punto de acción para hacer un ataque. El ataque puede ser cuerpo a cuerpo o a distancia. Anuncia a qué enemigo vas a atacar y tira los dados de ataque que correspondan (cuerpo a cuerpo o a distancia).

El resultado "❄" es un impacto normal. El resultado "❄❄" es un impacto crítico y cuenta como 2 impactos normales.

Cada impacto inflige una herida.

Si un enemigo recibe heridas, coloca las fichas de daño correspondientes sobre la figura enemiga.

Si se tiene tantas heridas como su atributo de vida, la figura es eliminada. Si se obtienen más impactos de los necesarios estos se ignoran.



Fichas de daño:

El ataque es igual para los enemigos pero además:

- ▶ Cuando un parásito hace daño o elimina a un soldado, se roba 1 carta de "infectado".
- ▶ Cuando un parásito elimina a un civil, se roban 3 cartas de "infectado".

ATAQUE CUERPO A CUERPO: Máximo 1 vez por turno.

Gasta 1 punto de acción para atacar a un enemigo en tu misma zona. Tira los dados de ataque cuerpo a cuerpo del personaje.

Cuando se coincide con un enemigo en la misma zona, las figuras quedan **trabadas en combate** hasta que este se resuelva.

Si una zona está totalmente ocupada (tiene 8 figuras o más), la zona adyacente se considera como cuerpo a cuerpo a efectos de los ataques. Es decir, se puede atacar cuerpo a cuerpo desde una zona adyacente a una totalmente ocupada (y viceversa), y las figuras están trabadas en combate hasta que la zona deje de estar totalmente ocupada.

TRABADO EN COMBATE: Mientras estés trabado en combate, no puedes separarte del enemigo ni hacer otras acciones, salvo atacar cuerpo a cuerpo. También puedes usar las cartas de acción "granada cegadora" o "cuchillo de combate". Si los soldados disparan a una zona donde se esté trabado en combate, se tira un dado de ataque menos.

ATAQUE A DISTANCIA: Máximo 1 vez por turno, a menos que una carta indique lo contrario.

Gasta 1 punto de acción para atacar a un enemigo que esté en una zona distinta a la tuya, dentro del rango del ataque a distancia.

Baja un número la ficha de munición en el cargador del arma equipada y tira los dados de ataque a distancia de esa arma. Cuando la ficha de munición llega a cero, no se puede disparar. Para volver al máximo, se debe recargar el arma.



Ficha de munición:

Rango del ataque a distancia: número de zonas de alcance del disparo.

Ejemplo: Rango 3 significa que puedes disparar a 1, 2 o 3 zonas de distancia del soldado. El número entre paréntesis indica la distancia máxima que esa arma puede alcanzar, pero restando 1 dado de ataque. No se puede disparar más allá de este número.

Ejemplo: si se dispara con el rifle (que tiene rango 3) a distancia 4, se tira 1 solo dado de ataque, en lugar de los 2 dados de ataque a distancia.

Si los soldados disparan a una zona donde se está trabado en combate, se tira un dado de ataque menos. Esta penalización no afecta a los enemigos.

Si el arma tiene solo 1 dado de ataque a distancia (como la pistola), no se podrá disparar.

Para poder disparar, debe de haber **LÍNEA DE VISIÓN**.

LÍNEA DE VISIÓN: Se tiene línea de visión ortogonal. **Por ejemplo:** si estás en la zona de despliegue de la "entrada", puedes disparar en línea recta hacia arriba, abajo, izquierda y derecha. Si estás en la zona del medio de la "entrada", solo puedes disparar arriba y abajo. Se puede disparar a través de otras figuras y estas no bloquean la línea de visión. Sin embargo, las figuras de puerta sí bloquean dicha línea de visión.

3) RECARGAR:

Gasta 1 punto de acción y descarta una ficha de cargador adecuada para recargar tu arma equipada. Cada arma utiliza un tipo de cargador, indicado en el cuadro del cargador. Pon la ficha de munición en el número máximo del cargador del arma equipada.

Para recargar, primero debe agotarse la munición por completo y tener el arma equipada.

HAY DOS TIPOS DE CARGADOR:



Ficha de cargador estándar:

El cargador estándar es válido para las armas que tengan este icono en su cargador.

Colócala sobre la carta del soldado cuando la obtengas, y descártala para recargar. Se obtiene en eventos, al usar la acción **registrar** o recogiendo la de los terrenos.



Ficha de cargador de pistola:

El cargador de pistola solo es válido para la pistola.

Colócala sobre la carta del soldado cuando la obtengas y retírala para recargar. Se obtiene al usar la acción **registrar**.

4) CAMBIAR DE ARMA:

Gasta 1 punto de acción para cambiar el arma equipada por otra. Coloca la ficha de arma equipada sobre la nueva arma.



Ficha de arma equipada:

Coloca la ficha de arma equipada sobre un arma. Esa arma es la que actualmente tiene el soldado en sus manos.

5) CURAR HERIDA:

Gasta 1 punto de acción y descarta 1 botiquín para curar una herida a un soldado en tu zona o a ti mismo. Al curar una herida, volteas la carta del soldado y cambias su figura herida por su versión sana.



Ficha de botiquín:

colócala sobre la carta del soldado cuando la obtengas, y descártala para curar una herida a un soldado en tu zona o a ti mismo.

6) INTERACTUAR CON OBJETOS:

Gasta 1 punto de acción para dar objetos a un compañero o tomarlos de él en la misma zona, o bien recoger los objetos que estén en la zona. Se debe estar en la zona para recogerlos. Si hay varios objetos, se recogen todos con el mismo punto de acción. Si un soldado gasta un punto de acción para dar un objeto (por ejemplo, un cargador), el que lo recibe no tiene que gastar un punto de acción para tomarlo.

Después de recoger un objeto, se puede continuar el movimiento (si no se completó).



Ficha de granada:

Se obtiene al usar la acción registrar o recogiendo de los terrenos. Cuando la obtengas, coloca la carta de la granada junto a la carta del soldado y descarta la ficha.



Ficha de lanzallamas:

Se obtiene recogiendo de los terrenos. Cuando la obtengas, coloca la carta del lanzallamas junto a la carta del soldado y descarta la ficha.

7) INTERACTUAR CON EL TERRENO:

Hay terrenos en los que se puede interactuar. Para ello, ve a la zona donde aparece este icono , y gasta 1 punto de acción.

- ▶ **Puente de mando:** interactúa en la zona de despliegue para activar la autodestrucción de la nave (solo en alguna misión).
- ▶ **Sala de hibernación:** esta sala contiene un civil en hibernación. Cuando reveles esta sala, no coloques todavía su figura. Interactúa en la zona de despliegue para despertarlo: coloca una figura de civil en la zona de despliegue. Solo se puede despertar un civil por partida de esta forma.
- ▶ **Cápsula de escape:** interactúa en la cápsula para escapar*.
- ▶ **Entrada:** interactúa en el módulo de acoplamiento para escapar*.

***Cuando se hace una interacción para escapar, la cápsula de escape o el módulo de acoplamiento parte inmediatamente con las figuras que haya en ese momento en su interior. Asegúrate de interactuar cuando estén subidas todas las figuras que te interesen.**

8) ABRIR PUERTA:

Colócate sobre una zona con salida y gasta 1 punto de acción para abrir la puerta y descubrir un nuevo terreno. Puedes repetir esta acción mientras tengas puntos de acción. Gira la carta de terreno y haz coincidir sus flechas de salida. Coloca los enemigos indicados y los objetos (si los hay) en la zona de despliegue del nuevo terreno. Coloca más terrenos boca abajo (si hay). Luego, puedes continuar tu movimiento si aún no lo habías completado. No estás obligado a entrar en el terreno recién descubierto.

Si el terreno tiene la puerta bloqueada, coloca una figura de puerta bloqueada del nivel indicado entre las salidas de ambos terrenos. No coloques los enemigos del terreno hasta que se abra la puerta.

¡Importante! si, al descubrir un terreno, es imposible seguir con la misión, o el terreno tiene salidas cuyos nuevos terrenos solapan con otros terrenos, se sustituye por otro válido del mazo y se baraja. Si no hay otra opción, se interpreta que los terrenos están a distintos niveles.

También se hace esto si se descubre un terreno "objetivo" del mazo de abajo, antes de colocar el número de terrenos del mazo de arriba (ver preparación de la misión).

Consejo: Si puedes abrir más de una puerta en una zona, y al descubrir un terreno este no encaja bien (ya sea porque no tienes espacio en la mesa o porque sus salidas se solapan con otros terrenos) intenta intercambiarlo con otro no descubierto.

PUERTAS BLOQUEADAS:

Algunos terrenos incluyen puertas que no pueden abrirse por los medios habituales. Coloca una figura de puerta bloqueada, del nivel de seguridad indicado, entre las salidas de ambos terrenos.

Hay 2 tipos de puerta bloqueada. Ambas puertas, una vez desbloqueadas, lo están hasta el final de la partida. Retira la figura de puerta bloqueada.



1) PUERTA BLOQUEADA DE NIVEL "B": tiene escrita la letra "B" y la luz azul. Solo se puede abrir usando la carta de acción "piratear" en la zona de la puerta.

A veces se necesitan varios turnos hasta que se revele la carta "piratear". Esto representa la dificultad que tiene la puerta para ser pirateada.



2) PUERTA BLOQUEADA DE NIVEL "A": tiene escrita la letra "A" y la luz roja. Solo se puede abrir con la acción de abrir puerta en la zona de la puerta y teniendo la "tarjeta de acceso de nivel A".



Ficha de tarjeta de acceso "A":

Tarjeta necesaria para poder abrir las puertas bloqueadas de nivel A. Con esta tarjeta también se puede desbloquear cualquier otra puerta. Se recoge en la "habitación".

BLOQUEAR UNA PUERTA:

Con la carta de acción "piratear", los soldados situados en una zona con salida también pueden bloquear una puerta durante una ronda. Coloca una figura de puerta bloqueada de nivel "B" entre las salidas de ambos terrenos. Los enemigos al otro lado pueden moverse, pero no atraviesan la puerta: deben esperar a que se abra o atacar a la figura que esté en su línea de visión. En la siguiente fase de eventos, se retira esta puerta.

9) VOLAR UNA PUERTA DE NIVEL "B":

Una vez por partida, gasta 1 punto de acción y retira del juego 3 cartas de acción de tu mano, que no sean de infectado, para volar una puerta de nivel B. No se puede volar una puerta de nivel A. La puerta queda destruida y esa salida ya no podrá bloquearse nuevamente durante la partida. Tras esta acción, no se pueden usar más cartas de acción en esta fase.

Esta acción es una medida desesperada para cuando queden pocas rondas y necesites abrir una puerta con urgencia. Las cartas de acción descartadas de este modo se retiran del juego y no se utilizan más. Ten cuidado, esto aumenta la probabilidad de que te salgan más cartas de infectado en tu mano de cartas de acción.

10) USAR CARTA DE ACCIÓN:

Ejecuta el texto de la carta, y luego voltear dicha carta para indicar que ya está usada. Ello no requiere gastar puntos de acción.

Se pueden usar como máximo 2 cartas de acción en total durante la fase de jugador, a repartir entre los 5 soldados. Los jugadores se ponen de acuerdo para decidir cómo se reparten estas 2 cartas en cada fase. Un mismo soldado puede utilizar las 2 cartas en su turno, pero entonces los demás soldados ya no podrán usar más en esa fase.

En la siguiente fase de eventos, se recogen todas las cartas de acción y se barajan.

3) FASE DEL ENEMIGO:

- ▶ Cada enemigo mueve el máximo de su atributo de movimiento hacia el soldado o civil más cercano y ataca si es posible.
- ▶ Si el enemigo tiene ataque a distancia, ataca cuerpo a cuerpo o a distancia, dependiendo de a cuánto esté del objetivo.
- ▶ Algunos enemigos (como el **tripulante** y las **unidades de asalto**) detienen su movimiento en cuanto tienen línea de visión para atacar a distancia.
- ▶ Por cada parásito que entra en una zona donde haya al menos un humano (soldado o civil), se recibe una única carta de "infectado" (aunque haya más de un humano en la zona). Si uno o más humanos permanecen cuerpo a cuerpo con el mismo parásito durante varias rondas, no se reciben más cartas de "infectado".
- ▶ Si el enemigo está en la misma zona con uno o más humanos, están trabados en combate y no pueden separarse hasta que el combate se resuelva. (Ver "trabado en combate" en la página 12).
- ▶ El ataque se produce como se describe en el turno del jugador.
- ▶ Cuando un soldado recibe una herida, voltea su carta de soldado a su versión herida: roba 1 carta de "infectado" y adquiere nuevos atributos.
- ▶ Si el soldado recibe tantas heridas o más que su nivel de vida, es eliminado: roba 1 carta de "infectado" y tira un dado: Si sale cara blanca, sustituye su figura por un parásito "paliducho" y déjala tumbada durante esta fase. Este enemigo no ataca ni reparte cartas de "infectado" en esta fase. Tampoco traba en combate. En la siguiente fase del enemigo, este se levanta y actúa con normalidad.
- ▶ Si el soldado eliminado no se transforma, sus armas y objetos pueden recogerse interactuando en su zona. Deja tumbada la figura para saber dónde están sus pertenencias.
- ▶ Si se transforma, deberá ser eliminado primero, y luego se podrán recoger sus armas y objetos en la zona donde cayó abatido.
- ▶ Cuando un parásito elimina a un civil, voltea su carta a su versión infectada: roba 3 cartas de infectado y se transforma directamente en un "paliducho". Deja la figura tumbada durante esta fase.

INICIATIVA DEL ENEMIGO:

Sigue estas instrucciones en orden para ver qué enemigo se activa antes. En caso de empate, pasa a la siguiente condición hasta resolverlo. Si hay duda, se decide al azar.

Se activa antes:

- ▶ **1)** El enemigo que esté más cerca de los soldados o civiles.
- ▶ **2)** El enemigo que tiene más dados de ataque cuerpo a cuerpo. Los enemigos Humanos y robots tienen prioridad sobre los parásitos.
- ▶ **3)** El enemigo del grupo más numeroso.



PRIORIDAD DEL ATAQUE ENEMIGO:

Si el enemigo puede atacar a varios blancos sigue estas instrucciones en orden para ver a qué figura ataca antes. En caso de empate, pasa a la siguiente condición hasta resolverlo.

El enemigo activo ataca antes:

- ▶ 1) Al soldado o civil que no esté trabado en combate.
- ▶ 2) Al civil antes que al soldado.
- ▶ 3) Al soldado que tenga menos vida.
- ▶ 4) Roba una carta de acción al azar*.

* **El ataque:** se dirige al soldado cuyo color coincide con la carta de acción. Si no es una carta de acción válida, sigue revelando hasta que des con una válida entre los soldados empatados.

EJEMPLO DE UNA RONDA COMPLETA

1) FASE DE EVENTOS

Sale la carta de evento "Cangrejo". Roba 1 carta de acción. Coloca 1 en la zona de despliegue del soldado afectado. Para saber a qué soldado afecta el evento, se saca una carta de acción al azar. Se obtiene una carta con el color negro, que hace referencia al soldado Allen (A). Se colocaría entonces un "cangrejo" en la zona de despliegue del terreno donde está Allen, pero, como en la zona de despliegue hay un soldado, la sargento Romero (B), se coloca entonces en la siguiente zona libre de soldados, lo más cerca posible, en dirección al módulo de acoplamiento. En este caso, la zona C.

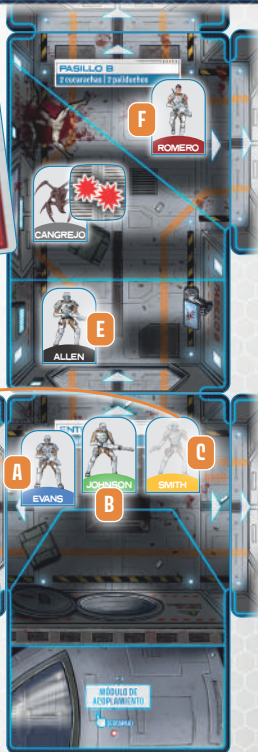
Se barajan todas las cartas de acción y se roban 5 al azar. Finaliza la fase de eventos.



2) FASE DEL JUGADOR

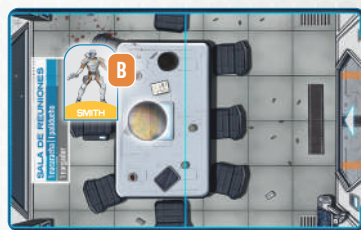
Los jugadores deciden el orden de los turnos de los soldados. Empieza Evans (A), que gasta 1 punto de acción para abrir la puerta. Se gira el terreno y se colocan los enemigos y objetos del terreno: una cucaracha, un paliducho y un cargador.

Luego, gasta su segundo punto de acción en disparar al paliducho. Baja la ficha de munición en una unidad en el cargador del arma y tira los dados. Saca 2 impactos, eliminando al paliducho. Luego, Johnson (B) usa un punto de acción para cambiar de arma, de la pistola a la ametralladora pesada y otro punto de acción para disparar a la cucaracha. Saca 2 impactos y la elimina. A continuación, Smith (C) gasta un punto de acción para mover a la zona (D) y gasta otro punto de acción para recoger el cargador. Usa gratis la carta de acción "mover el culo" y gasta el cargador que acaba de recoger para recargar su arma equipada sin coste. Sigue el turno de Allen (E), que gasta un punto de acción para disparar al cangrejo. Saca 2 impactos, infligiéndole 2 heridas. Se le pone una ficha de 2 daños. Luego gasta el otro punto de acción y una ficha de cargador para recargar su arma. Por último, Romero (F) gasta un punto de acción para disparar con la pistola al cangrejo. Falla el tiro y decide usar la carta de acción "muerde esto" para hacer otro ataque. Tiene mala suerte y vuelve a fallar el tiro. Finaliza el turno del jugador.



3) FASE DEL ENEMIGO

En esta fase el cangrejo (A) atacaría al soldado más cercano posible. Como tiene 2 soldados a la misma distancia y con la misma vida, se revela una carta de acción al azar para saber a qué soldado ataca. Se obtiene una carta de acción con el color amarillo, que hace referencia a Smith (B). Como no es una carta válida (no es uno de los soldados empatados), se saca otra. Esta vez se saca una carta con el color rojo, que corresponde a Romero (C). Así que el cangrejo mueve hacia Romero y se recibe 1 carta de "infectado" por el contacto. Acto seguido, la ataca. Se tiran los dados y saca 3 impactos, eliminando al soldado. Se recibe otra carta de "infectado" por eliminar al soldado y se tira un dado para ver si la víctima se convierte en parásito. Sale la cara blanca, así que Romero se convierte en un parásito "paliducho" (D). Se deja la figura tumbada durante esta fase para indicar que no ataca, no reparte cartas de infectado y tampoco traba en combate. Finaliza el turno del enemigo.



AJUSTAR LA DIFICULTAD

- ▶ Si el juego te resulta muy difícil, toma 1 o más cargadores extra gratis al principio de la partida. Repáralos entre los soldados como quieras. Cuantos más cargadores tomes, más fácil se hace la partida.
- ▶ Para aumentar la dificultad, puedes añadir a tu mazo de cartas de acción una o más cartas de infectado. También puedes reducir el mazo de eventos para disminuir el tiempo de la misión.

DESENLAZC

No olvides pasar una prueba de infección al terminar una misión. Luego comprueba los siguientes resultados para leer el desenlace de tu aventura:

- ▶ Si mueren todos los soldados, lee el desenlace 1.
- ▶ Si se acaba el tiempo, lee el desenlace 2.
- ▶ Si se acaba el tiempo después de activar la autodestrucción (misión 1), lee el desenlace 3.
- ▶ Si la prueba de infección fracasa, lee el desenlace 4.
- ▶ Si se pasa la prueba de infección, pero no todos los soldados sobreviven, lee el desenlace 5.
- ▶ Si se pasa la prueba de infección y sobreviven todos los soldados, lee el desenlace 6.

IMPORTANTE: NO LEAS ESTO HASTA TERMINAR UNA MISIÓN

DESENLAZC 1

La sargento está muerta. Evans y Smith cayeron en la emboscada del pasillo C. Johnson y tú resistís en el laboratorio, pero la puerta no aguantará mucho. Tras la pared oís golpes de garras, y también pisadas en los conductos del techo y en el subsuelo. Pero, aunque pudierais salir, la herida en tu pierna no tiene buena pinta. Tampoco es que quede mucha munición. Asientes cuando Johnson te muestra 2 balas que saca de un bolsillo. Sólo lamentas no llevarte por delante más cucarachas. Malditos bichos.

DESENLAZC 2

Tus compañeros y tú estáis desbordados. La munición cae rápidamente y no paran de aparecer más bichos por todas partes. No podéis alcanzar el puente para activar la autodestrucción, así que decidís abandonar la nave a su suerte, y notificar la situación a vuestros superiores. Al final, la corporación ANEMLOK, tras el rescate, consiguió los derechos de explotación con fines científicos. Utilizaron el virus mutágeno para sus experimentos. Con el tiempo, y como suele pasar en estos casos, una fuga en una de sus instalaciones en la Tierra provocó un contagio. No tardó en propagarse una epidemia mundial. En pocas semanas, la Tierra fue arrasada por los parásitos.

DESENLAZC 3

Activas la autodestrucción, y corréis hacia el módulo de acoplamiento. El camino tras la puerta del pasillo está atestado de bichos. Volvéis sobre vuestros pasos e intentáis llegar a las cápsulas de escape, pero un incendio en los niveles inferiores imposibilita el acceso. Sopesáis las opciones, pero hay poca munición, y el tiempo se agota. Al final, os dais cuenta de que es tarde para salir. Decidís abrir la puerta y seguir luchando 3...2...1...

DESENLAZC 4

Exhaustos y magullados, conseguís alcanzar el módulo de acoplamiento. Totalmente agotado, cierras un momento los ojos y pegas una cabezada. Cuando despiertas, estás en el módulo de acceso a tu nave. Tus compañeros te miran y cuchichean entre ellos. De repente notas que estás en peligro. Tu instinto de supervivencia te advierte contra ellos. Han cambiado, quieren acabar contigo. Intentas escapar y te invade un subidón de adrenalina. Te ves a ti mismo luchando por tu vida. Cuando te das cuenta tienes el cuello de un compañero en la boca, la sangre te resbala por la garganta. El resto yace en el suelo, desangrándose. Te sientes bien, algo en tu interior te dice que es lo que debes hacer. Hueles más humanos hostiles tras la puerta, en el interior de la nave. Sabes que tienes que acabar con ellos. Te sientes eufórico. Te sientes bien.

DESENLAZE 5

Consigues activar la autodestrucción y llegáis por los pelos a la cápsula de escape. A vuestra espalda, una luz cegadora, y la cápsula se ve sacudida violentamente. Por desgracia no todos lo conseguís. Smith cayó primero en una emboscada. Luego, Allen. Lo que el resto de tu equipo ignora es que Allen no fue abatido por un parásito como afirmaste. En realidad, resultó herido y no podías cargar con él y correr al mismo tiempo. Además, después de descubrir el mensaje del tripulante de la ASTRID, no te apetecía esperar a que se convirtiera y lidiar con otro bicho. Te despiertas cada noche con horribles pesadillas en las que tu compañero pide auxilio mientras lo asesinas a sangre fría... pero estás vivo.

DESENLAZE 6

Lo conseguisteis. Todo el equipo consigue subir al módulo de acoplamiento. Mientras os acercáis a vuestra nave, sentís una fuerte sacudida, y una luz cegadora lo inunda todo. Llevas contigo las pruebas que encontrasteis en el laboratorio: un diario con complicadas fórmulas y algunas anotaciones, sin duda recogido del complejo minero Jm3. Reconoces el símbolo de la portada: el icono de la "colmena", una antigua secta científica, extinta hace tiempo, tachada de terrorista por sus horribles crímenes y experimentos faltos de ética. Abres el diario por una página cualquiera: "...el ser humano no es un ente individual, sino colectivo, con la misma mente, como si todos fuéramos uno, el mismo ser. En este sentido, el ser humano es inmortal, pues mientras quede un representante de la especie, la mente colectiva vivirá para siempre. Pero la estructura genética de cada individuo determina su comportamiento, su forma de pensar, su personalidad. Su miedo e instinto de supervivencia hacen que pierda su colectividad, se interese solo en sí mismo, perdiendo el beneficio de la inmortalidad. Cada individuo debe estar al servicio de la colmena por un bien común, que en definitiva es su bien. Debemos erradicar esos instintos, esos miedos, las debilidades estructurales del ser humano, para poder servirnos de nuestra inmortalidad y lograr grandes propósitos para la humanidad..." Abres otra página: "la fase 3 está lista. Los resultados parecen prometedores. Pronto probaremos el virus en humanos. Pronto erradicaremos las debilidades del ser humano y actuaremos como uno solo en pos del bien de la colmena."

Cuando volvéis a la estación espacial, os espera un comité de bienvenida. Os felicitan y os atiende un equipo médico. Al entregar el diario, el capitán te felicita. Os sentís como héroes. Puede que sea paranoia, estrés o cansancio, pero cuando el jefe médico te estrecha la mano, te parece ver un tatuaje con el símbolo de la colmena en su brazo.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Gen X Games por apostar por mí y hacer posible este sueño. Gracias Servando, Valle y Jaime, pedazo de profesionales. Gracias a mi familia por la paciencia. Y al resto...

¡GRACIAS POR JUGAR!

CRÉDITOS

Editado por Servando Carballar para Gen X Games S.L.

Autor e ilustrador: José Marc Ruiz

Responsable de producción: Jaime L. Cervera

Revisión de textos: Guillermo Carballar

Diseño y maquetación: Valle Pacheco para Gen X Studio



Gen X Games s.l.
C/ Severo Ochoa 15, Nave 14
28521 Rivas Vaciamadrid, Madrid
www.genxgames.es