

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

Space Alert incluye dos manuales: el reglamento puramente dicho y una guía titulada **Aprende a ser un explorador espacial en 7 cómodas lecciones. Comienza leyendo este último**, ya que está diseñado para enseñaros a jugar mientras os introduce en la atmósfera del juego. Esta guía es el fruto de nuestra experiencia tras haber presentado *Space Alert* ante numerosos grupos de juego.

Las reglas están escritas en recuadros amarillos.

Las notas y los ejemplos están escritos en recuadros azules.

Esta división resulta especialmente útil cuando en el grupo hay un jugador que ha leído las reglas e intenta explicar el juego a los demás. El texto que no aparece en recuadros amarillos está extraído de la clase Exploración Espacial 101 de la Academia Militar Galáctica.

La manera más fácil de entender cómo funciona el juego es probándolo, por eso hemos redactado una guía que os permitirá jugar de inmediato. Está diseñada para que los jugadores se familiaricen con las reglas y los conceptos del juego de manera gradual, de modo que puedan poner en práctica las mecánicas que han aprendido en cada fase de su adiestramiento. Las partidas son cortas e intensas, de unos 25 minutos. El juego se complica a medida que se añaden reglas, por lo que es responsabilidad del grupo decidir cuándo comenzar con el siguiente nivel. El objetivo de este manual es guiaros en el camino.

Al final de la guía encontraréis una sección orientada a jugadores expertos que intentan explicar el juego a un grupo de principiantes. Os puede ayudar a agilizar el proceso para que empecéis a jugar en cuestión de 20 minutos.

Número de jugadores

Esta guía describe una partida para 4-5 jugadores. Os recomendamos que comencéis respetando este número, ya que el juego resultará más fácil de entender así. Las reglas aplicables a partidas de 2-3 jugadores se detallan al final de la guía.

Aviso

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

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

Aprende a ser un explorador espacial en 7 cómodas lecciones

Transcripción de la clase Exploración Espacial 101 (Academia Militar Galáctica)

Introducción

Familiares y amigos, estamos aquí reunidos para honrar el extraordinario valor y el heroísmo que demostraron aquellos que nos han dejado en el servicio a su nación... ¿Eh? Hm, perdón. Creo que este discurso no era para vosotros. Ehm... Ahora, aquí está.

Mis valientes cadetes, sed bienvenidos a este curso intensivo de exploración espacial. Aplaudo el extraordinario valor y el heroísmo que demostráis con la decisión de servir a vuestra nación. No me cabe la menor duda de que os aguarda un futuro prometedor.

Os habéis ofrecido voluntarios para servir a bordo de una nave de exploración modelo Presa Fácil. Vuestra formación será breve, pero intensa... Y, por supuesto, nada tienen que ver los recortes de presupuesto. ¡Qué ideas, por favor! Nuestro objetivo es lanzaros al espacio lo antes posible para que ocupéis el lugar de las camaradas que tan desgraciadamente han... No importa. Vamos a ver, no es un trabajo tan difícil. ¡No vamos a perder el tiempo preparándoos!

Vuestra misión consiste en explorar ciertas regiones de la galaxia, tomar nota de las actividades enemigas e identificar sectores hostiles. La nave está equipada con motores hiperespaciales de última generación, escáneres automáticos y un potente ordenador de a bordo que guiará todas vuestras operaciones. El protocolo no es complicado: la nave realiza el salto hiperespacial que os trasladará al sector programado, los escáneres trazan el mapa del lugar y la nave regresa a la base

una vez ha recogido todos los datos. Apenas se necesitan 10 minutos para completar el proceso y vosotros ni siquiera tendréis que tomar parte. En ningún otro sitio os pagarán tan bien por pasar el tiempo de brazos cruzados, eso seguro. Veo que algunos estáis sonriendo. Será que habéis recordado nuestra propaganda de reclutamiento...

Como veis, podríamos enviaros a vuestra primera misión sin ningún tipo de preparación. No obstante, la normativa gubernamental nos obliga a impartir este breve cursillo. En ocasiones —aunque es altamente improbable— existe la remota posibilidad de que encontréis alguna criatura hostil que, en el peor de los casos, cause leves daños en la nave. Esa es la razón por la que la Presa Fácil necesita una tripulación. Vuestro trabajo consistirá en repeler estos inofensivos ataques y asegurar el adecuado funcionamiento de la nave durante los 10 minutos que necesita para obtener una imagen del sector. El ordenador identificará automáticamente la posición y las intenciones del enemigo. Vuestra nave está equipada con potentes escudos, cañones láser, cohetes autodirigidos, robots de combate y otros mecanismos de defensa, así que estaréis plenamente preparados para enfrentaros a... Hum... Cualquier eventualidad que pudiera surgir. Aquellos que os topéis con un enemigo en el transcurso de la misión recibiréis una jugosa bonificación si volvéis a la base. "Al volver". Quería decir "al volver a la base". Como iba diciendo, no tengo la menor duda acerca de vuestro sano regre... Lo siento, ¿de qué hablaba? El ambiente está un poco cargado aquí dentro.

Creo que es el momento idóneo para hacer una breve pausa. Me esperan en una... ceremonia en honor a vuestros predecesores.

LECCIÓN 1 - LA NAVE Y SU TRIPULACIÓN

Me alegro de volver a veros. Admito que me he sentido un tanto decepcionado al saber que los guardias de seguridad han tenido que recordar a alguno de vosotros que ha firmado un contrato vinculante. Espero que no haya más intentos de fuga durante la próxima pausa.

Empezaremos con un pequeño ejercicio de entrenamiento. Consiste en un vuelo de corta duración que os ayudará a familiarizaros con las mecánicas de exploración espacial y servirá para evaluar vuestras habilidades para trabajar en equipo.

Y ya que hablamos del equipo... ¿Quién será el capitán y quién será el oficial de comunicaciones?

Escoged al capitán. Recomendamos que tenga unas buenas aptitudes de comunicación y organización, así como la autoridad necesaria para cortar la cháchara y entrar en acción cuando sea necesario.

A continuación, escoged al oficial de comunicaciones. Esta persona deberá realizar el seguimiento de la información transmitida a través del ordenador de a bordo y asegurarse de que todos los jugadores la reciben. Recomendamos que sea alguien capaz de prestar atención a varias tareas simultáneas, de modo que pueda oír los mensajes en medio de una acalorada discusión en la que se intenta resolver algún otro problema.

Mi ayudante procederá a repartir estos monos de colores. Antes de que lo preguntéis: sí, cada uno llevará un color diferente para que podáis reconocerlos más fácilmente durante la misión.

Cada jugador elige una figura y coge el tablero de acción de su color con los números de 1 a 7. Por el momento, el segundo tablero de acción (con los números de 8 a 12) puede quedarse en la caja.



Ahora me gustaría que observarais el plano de la Presa Fácil que hay en la pizarra. ¿Podría el oficial de comunicaciones sentarse en la primera fila? Sí, ahí, quieto. Tu trabajo consiste en prestar atención, enseguida lo entenderás. Este es el interfaz del ordenador de a bordo.

La imagen de abajo muestra la disposición óptima de los asientos para una partida de 5 jugadores.



Situad el tablero de la nave en el centro la mesa, de modo que todo el grupo pueda verlo del derecho o desde un lateral. A ser posible, que ninguno de los jugadores lo tenga del revés. En la parte superior del tablero debería quedar un espacio de unos 30 cm para colocar el "monitor de a bordo", ya que el ordenador proyectará aquí información importante.

El oficial de comunicaciones debería sentarse cerca de este lugar. Si utilizáis un reproductor de CD con altavoces, recomendamos que sea el jugador que esté más cerca de la fuente de sonido.

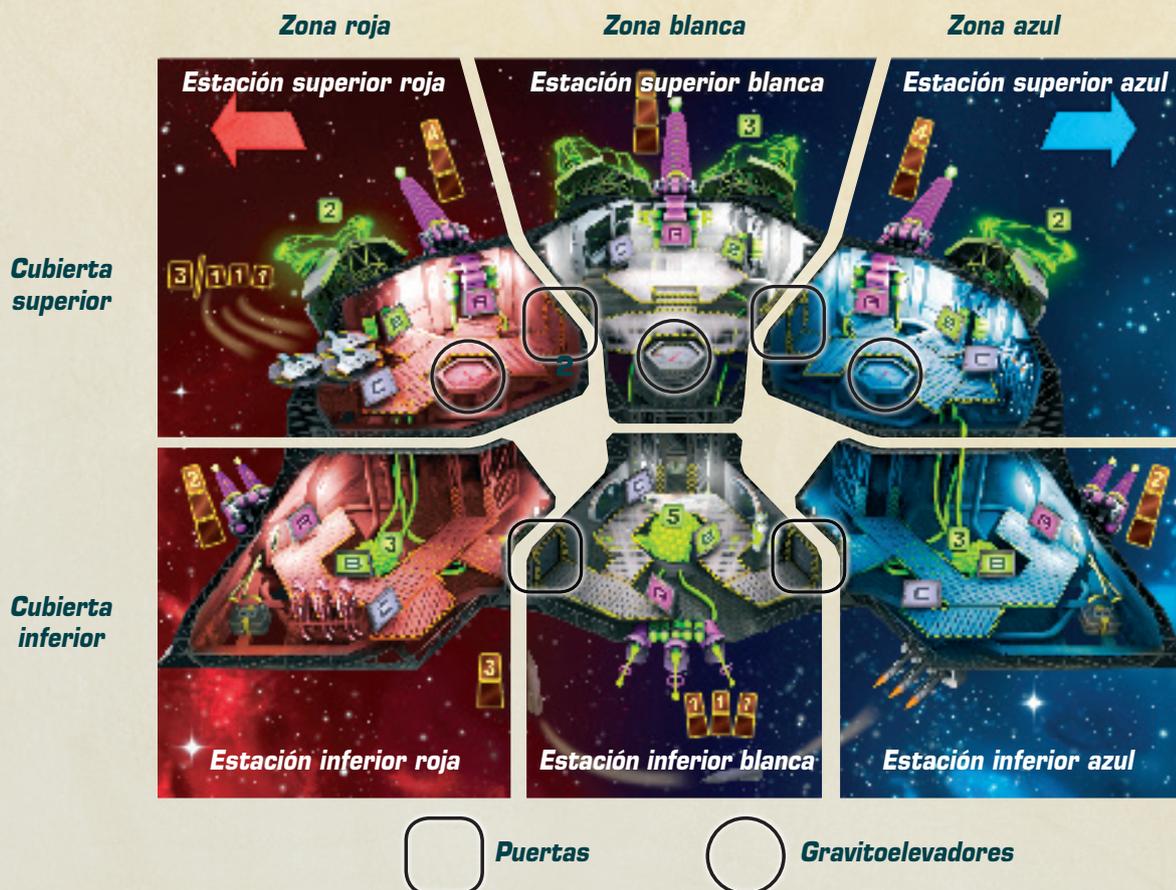
A continuación situad el tablero de desarrollo de la misión bajo el tablero de la nave, con la cara simplificada mirando hacia arriba (la que muestra dos hileras).

El tablero de la nave

Tal como podéis ver en el plano, vuestra nave está dividida en tres zonas: babor, centro y estribor. ¿A qué vienen esas caras? No, por favor. ¿Nadie os ha enseñado cuál es cuál? En fin, no importa... Para que podáis saber a simple vista en qué parte de la nave estáis, cada zona está coloreada con un color diferente: babor en rojo, el centro en blanco y estribor en azul. Con el fin de evitar confusiones entre izquierda y derecha, nos referiremos a estas secciones como zona roja, zona blanca y zona azul.

La Presa Fácil tiene dos cubiertas: la cubierta superior y la cubierta inferior. En cada zona hay un gravitoelevador que conecta la estación superior con la inferior, mientras que las estaciones de una misma cubierta se conectan entre sí mediante puertas.

En resumen, las seis estaciones en las que se divide la nave son: estación superior roja, estación inferior roja, estación superior blanca, estación inferior blanca, estación superior azul y estación inferior azul.



Los sistemas de a bordo

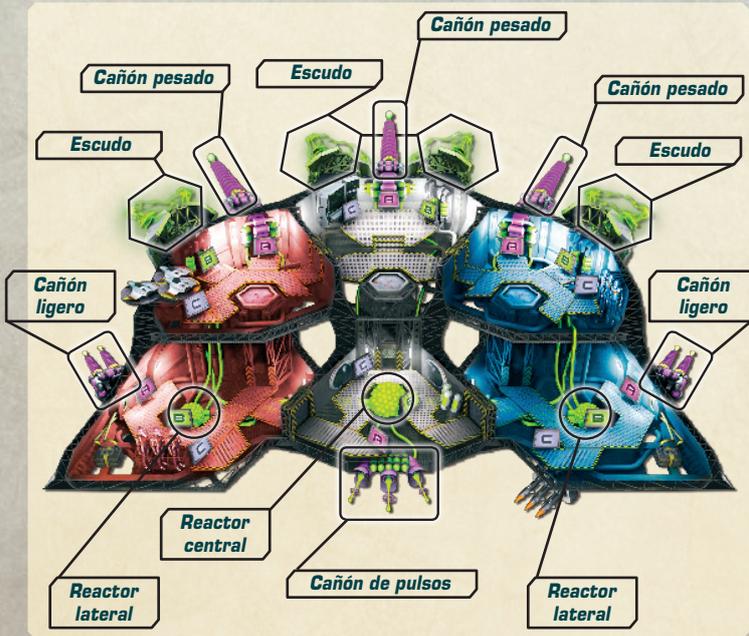
Cada estación tiene tres sistemas etiquetados como **A**, **B** y **C**. No, señorita, no estoy usando diagramas simplificados. La nave es tal como la veis: los sistemas se activan pulsando botones de colores con una letra enorme en medio. Llegado el momento ya daréis gracias de que así sea, creedme.

Los sistemas de ataque están etiquetados como **A**. En la cubierta superior hay 3 cañones láser pesados, uno en cada zona. En cuanto a la cubierta inferior, las estaciones laterales tienen cañones láser ligeros. Sus ataques no son tan efectivos, pero poseen su propia fuente de alimentación y por lo tanto no tienen que extraer la energía de un reactor. Finalmente, en la estación central de la cubierta inferior encontraréis el cañón de pulsos.

Los sistemas de energía están etiquetados como **B**. En la cubierta superior hay 3 escudos de energía, uno para cada zona de la nave. La cubierta inferior contiene los reactores. Cada zona de la nave dispone de su propio reactor y todos los sistemas (cañones pesados, cañón de pulsos y escudos) extraen la energía del reactor que les corresponde por zona. Los reactores laterales obtienen su energía del reactor central, que la extrae a su vez de las cápsulas de combustible.

¿Qué? ¿Esto os parece complicado? ¡Pero si acabamos de empezar!

De acuerdo, haremos una cosa: hablaremos de los sistemas **C** más adelante. No los necesitaréis en vuestro primer ejercicio de entrenamiento.



Estado inicial de la nave

Este es el aspecto que tendrá vuestra nave tras salir del hiperespacio.

Como podéis observar, estaréis todos reunidos en el puente. Los reactores y los escudos se encontrarán parcialmente cargados y el reactor central tendrá 3 cápsulas de combustible de reserva.



Los jugadores colocan sus figuras en la estación superior blanca, también denominada como "el puente".

Los cubos verdes indican el nivel de energía de los reactores y de los escudos: colocad 1 cubo en cada escudo, 2 cubos en cada reactor lateral y 3 cubos en el

reactor central. A este último hay que añadir 3 cilindros verdes, uno por cada cápsula de combustible de reserva.

Los cañones ligeros tienen una fuente de energía propia que nunca se agota. Poned un cubo amarillo en sus respectivas baterías para indicarlo.

El resto de los cubos verdes, así como los cubos rojos, deberán quedar en algún lugar apartado de la mesa para formar la reserva.

Entre marcadores, cubos y figuras, habrá muchas fichas que no usaréis en vuestra primera partida. Podéis guardarlas tranquilamente en la caja.

El número que aparece en los cuadrados verdes indica la capacidad máxima de los escudos y los reactores, pero ese es un detalle que podéis pasar por alto de momento. ¿Cómo? ¿Por qué no están cargados al máximo? Mire usted, joven, ya he dejado claro que no surgirá ningún imprevisto durante el viaje. ¿Qué sentido tendría malgastar esa energía? Incluso en el hipotético caso de que llegarais a encontraros con algún enemigo, tendríais energía y tiempo suficientes para que alguien monte en el gravitoelevador e introduzca otra cápsula de combustible en el reactor central.

Paseando por la nave

Supongo que nadie se sorprenderá si digo que cada sector de la galaxia tiene sus propias dimensiones y topología. Huy, ¿y esas caras? Vale, ya veo que os sorprendéis. Fingiré no haberme dado cuenta... Por suerte contáis con un ordenador de a bordo que se encargará de hacer todas las mediciones pertinentes y os presentará la información de manera gráfica convirtiéndola en 3 trayectorias de amenaza. Lo único que necesitáis saber es qué zona de vuestra nave está en peligro: la roja, la blanca o la azul.

En una partida real, las amenazas y las trayectorias de amenaza se escogen al azar. No obstante, en este primer entrenamiento usaréis una misión prediseñada.



Coged los tableros de trayectoria **T6**, **T2** y **T4**, y colocadlos en el "monitor de a bordo", tal como se muestra en la ilustración. El resto de estos tableros puede quedarse en la caja.

Buscad las cartas violetas de amenaza con el símbolo y coged las 6 con identificadores entre **E1-01** y **E1-06** en la esquina inferior izquierda. Colocadlas en orden, (de modo que, al dejar el mazo boca abajo, la carta **E1-01** quede en la parte superior y la carta **E1-06** en la parte inferior). Estas cartas deberán situarse sobre la mesa, frente al oficial de comunicaciones. Por el momento podéis dejar en la caja el resto de las cartas, tanto verdes como violetas.

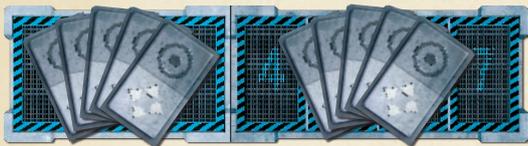
Separad las siguientes fichas numeradas por parejas: **1 2**, **3 4**. El resto puede quedarse en la caja.

Las cartas de acción

Antes de empezar, me gustaría avisaros de algo: este entrenamiento es un fiel simulacro de cómo funcionan las cosas en una nave de verdad, donde nunca veréis la situación con tanta claridad como en clase. Por desgracia, en esta prueba no podréis acceder a todos los sistemas de la nave. Tendréis que imaginar el sudor que recorre vuestra frente mientras lucháis por atravesar los retorcidos restos de un gravitoelevador. A vuestro alrededor todo son explosiones y una voz grita por el comunicador informándoos de que el caos se ha desatado en la otra punta de la nave. ¡Desastre! Cuando por fin llegáis a la cubierta inferior, descubrís que apenas queda energía en el reactor, algo ha arrancado de cuajo el casco de la nave y el ordenador de a bordo registra el avance del monstruo más grande que jamás...

Huy. Vaya, lo siento. No os habré asustado, ¿verdad? Solo estaba exagerando. Un poquito. Lo que quiero decir es que las cosas pueden volverse un tanto caóticas.

Las cartas de acción representan el caos que tarde o temprano se adueñará de la nave. Coged las que tengan el reverso gris y barajadlas bien. A cada jugador se le reparten 10 cartas boca abajo: 5 se dejan en la sección con las casillas 1-3 del tablero de acción y 5 en la sección 4-7. No las miréis todavía.



Dejad el resto de las cartas en un mazo y colocadlo boca abajo en algún lugar de la mesa al que todos los jugadores tengan acceso. Por el momento, podéis guardar en la caja las 6 cartas con el reverso dorado.

Las pistas de audio

Bienvenidos a nuestro simulador. Mientras echáis un primer vistazo, aprovecharé para cargar la misión de entrenamiento en el ordenador.

Si disponéis de un reproductor de CD, iniciad la pista titulada *Primer entrenamiento*.

La preparación de vuestra primera partida debería quedar así:



LECCIÓN 2 – LA RONDA DE ACCIÓN

La ronda de acción se desarrolla en tiempo real, con un final establecido por la pista de audio. A lo largo de esta ronda utilizaréis vuestras cartas de acción para planear lo que haréis durante vuestro vuelo.

Muy bien, reuníos en el puente para que podamos comenzar el ejercicio de entrenamiento. ¿Eh? ¿Cómo que todavía no os he dicho lo que tenéis que hacer? ¿Estáis seguros? Vale, vale, tampoco hace falta que me miréis así... No sabéis el estrés que genera este trabajo. Para vuestra información, es muy duro preparar a una tripulación tras otra cuando sabes que ninguna de ellas sobrará... Hm. No he dicho nada. ¡Este no es lugar para hablar de mi trabajo, sino del vuestro!

Planificando las acciones

El simulacro comenzará en cuanto presione el botón de inicio. Vuestro primer ejercicio de entrenamiento durará 7 minutos. La experiencia nos dice que en esos 7 minutos os dará tiempo a hacer 7 cosas, ni una más. Para facilitar la coordinación, la misión estará dividida en 2 fases: la primera comprende las acciones 1-3 y la segunda, las acciones 4-7.

Al iniciarse la pista, el ordenador de a bordo anunciará el comienzo de la misión y cada jugador cogerá las 5 cartas que hay boca abajo sobre su tablero de acción (sección 1-3). Estas cartas le permitirán planear sus acciones para los 3 primeros turnos.



Todas las cartas de acción están divididas en 2 partes: la mitad de movimiento y la mitad de acción. No obstante, al jugarla, cada carta tendrá un único valor. Si la flecha de movimiento queda en la parte de arriba, será una carta de movimiento y la acción en la parte inferior no tendrá efecto. Si la acción queda en la parte superior, la carta activará dicho sistema en la estación donde se encuentre la figura del jugador y el movimiento en la parte inferior no tendrá efecto.



Carta de acción indicando movimiento hacia la zona roja



La misma carta indicando la activación del sistema A

La mitad de movimiento puede indicar un desplazamiento hacia la izquierda (babor), un desplazamiento hacia la derecha (estribor) o el uso de un gravitoelevador. Para evitar confusiones, los desplazamientos a la izquierda están señalados con una flecha roja y los desplazamientos a la derecha, con una flecha azul. Estos colores coinciden con las zonas de la nave; además, las flechas también están ilustradas en el propio tablero.

Cuando las flechas indican el uso de un gravitoelevador, la dirección no se especifica. Si el jugador se encuentra en la cubierta superior, se trasladará a la cubierta inferior y viceversa.

La acción de las cartas puede activar el sistema A, B o C o el escuadrón de robots de combate (representados como). En vuestro primer entrenamiento solo podréis usar los sistemas A y B. Las acciones C y no tendrán ningún efecto. Emplead estas cartas por la mitad de movimiento o, si lo preferís, ni siquiera las incluyáis.

Para planear sus acciones, cada jugador debe colocar un máximo de 3 cartas en las casillas 1, 2 y 3 de su tablero de acción (boca arriba y una sobre cada casilla). Si quiere trasladarse a una estación adyacente, la flecha de movimiento debe estar en la parte superior. Si quiere usar la acción de una carta, el icono de acción debe estar en la parte superior. De este modo, en cada turno cambiará de estación o realizará una acción en el lugar donde se encuentre. Si algún jugador no desea hacer nada durante un turno, basta con dejar vacía la casilla correspondiente.



Este jugador ha decidido desplazarse a la izquierda en el primer turno (estación superior roja). En el segundo turno se limita a esperar y en el tercero activa el sistema A de la estación en la que se encuentra, es decir, usa el cañón láser pesado de babor. La acción C y el uso del gravitoelevador que hay en la parte inferior de las cartas no tienen ningún efecto.

La ronda de acción se desarrolla en tiempo real. Podéis colocar las cartas en el tablero de acción tan rápido como queráis y comentar lo que hará cada jugador. De hecho, es importante mantenerse al tanto de las actividades del grupo y discutir adónde irá cada uno y lo que hará allí. Los jugadores pueden retirar cartas de su tablero de acción y sustituirlas por otras si cambian de opinión, pero solo podrán usar una carta por casilla. Las cartas que no se utilicen permanecen en la mano del jugador, que no podrá mostrárselas al resto del grupo aunque sí describir lo que hacen.

Cuando estéis satisfechos con vuestras acciones para los 3 primeros turnos, podéis empezar a planear la segunda fase. Coged las cartas que habíais dejado sobre las casillas 4-7 del tablero de acción y usadlas junto con las cartas sobrantes de la primera fase para planificar vuestras 4 últimas acciones. **Una vez cojáis las cartas de la segunda fase, no podréis cambiar vuestras acciones para los turnos 1-3.** No obstante, las acciones de los turnos 4-7 pueden modificarse hasta el momento en el que la ronda de acción termine.

La ronda de acción dura 7 minutos. Durante este tiempo, la tripulación deberá trabajar en equipo para planear las acciones de los 7 turnos.

Puede que el sistema de juego os llame la atención. Tenéis un precioso tablero con figuras, fichas y cubos, todo de colorines, y lo único que hacéis es colocar 7 tristes cartas en 7 tristes casillas?

Así es. Durante la ronda de acción debéis decidir lo que harán vuestras figuras en los 7 turnos que dura la misión.

Eso sí, podéis usar el tablero y las fichas para que os ayuden a trazar una estrategia. Sois libres de mover las figuras por la nave en un simulacro de vuestras acciones, desplazar cubos, etc. Durante la ronda de acción el tablero funciona como una herramienta que os ayudará a diseñar un plan entre todos. Sin embargo, lo único que cuenta al final de la ronda son las cartas que habéis colocado en vuestros tableros de acción.

El ordenador de a bordo

Toda la tripulación, especialmente el oficial de comunicaciones, debe prestar atención al ordenador de a bordo. Sus mensajes son de vital importancia para el éxito de vuestra misión.

Al inicio de la pista de audio, escucharéis el siguiente mensaje:

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

Nada más oírlo, cada jugador podrá coger las 5 primeras cartas de su tablero de acción y decidir sus acciones para los turnos 1-3.

El oficial de comunicaciones también debe llevar a cabo una labor de gran importancia: gestionar las cartas de amenaza.

El ordenador transmitirá mensajes como este a lo largo de la misión:

Tiempo T+3. Amenaza en la zona roja. Repetimos. Tiempo T+3. Amenaza en la zona roja.

En ese momento, el oficial de comunicaciones hará lo siguiente:

- Robar la carta superior del mazo de amenazas.
- Colocarla boca arriba junto a la trayectoria de la zona amenazada. Por ejemplo, las amenazas de la "zona roja" se sitúan junto al tablero de trayectoria de la zona roja (a la izquierda).
- Coged una de las fichas numeradas que coincida con el código de tiempo y colocarla sobre la carta de amenaza que se acaba de revelar. Por ejemplo, el oficial de comunicaciones cogerá una ficha numerada con un 3 si el código de tiempo en el que aparece la amenaza es T+3.

En este caso, el resultado debería ser el siguiente:



El oficial de comunicaciones también debe informar al capitán y asegurarse de que alguien recibe la misión de lidiar con la amenaza.

Otros posibles mensajes son:

Recibiendo datos. Repetimos. Recibiendo datos.

Al escuchar este mensaje, cada jugador podrá robar una carta de acción del mazo. El oficial de comunicaciones es el encargado de avisar al resto del equipo para asegurarse de que nadie lo pasa por alto.

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

Cuando haya una transferencia de datos, cada jugador podrá entregar una carta a cualquier otro miembro del equipo (que no estará obligado a darle una carta a cambio). De hecho, varias personas pueden darle su carta a un mismo jugador. La única condición es que cada jugador solo puede entregar una carta.

La transferencia de datos no es obligatoria. En caso de realizarse, las cartas deben cambiar de manos antes de que suene el pitido: no está permitido lanzarlas ni dejarlas junto al tablero de acción de otro jugador. Tras el anuncio, apenas tendréis tiempo de deliberar. Si alguno de vosotros necesita una carta en concreto, procurad que el grupo lo sepa de antemano para decidir quién deberá entregarla en caso de que se informe de una transferencia.

La primera fase concluye en 1 minuto.

La primera fase concluye en 20 segundos.

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

Estos mensajes indican que el tiempo asignado para la primera fase se está agotando. Debéis colocar vuestras cartas en las 3 primeras casillas del tablero de

acción, coger las cartas de la segunda fase y comenzar a planear los turnos 4-7. Tal como se ha explicado más arriba, es posible iniciar la segunda fase antes de que concluya la primera. Sin embargo, cuando el ordenador anuncie el comienzo de la segunda fase, todos los jugadores deberán centrarse en los turnos 4-7. A partir de este momento ya no es posible realizar cambios en las casillas 1-3, ni siquiera en aquellas que permanezcan vacías.

La operación concluye en 1 minuto.

La operación concluye en 20 segundos.

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

La ronda de acción termina cuando el ordenador de a bordo transmite este último mensaje. A partir de ahora los jugadores no podrán usar sus cartas de acción y deberán pasar a la ronda de resolución.

Si creéis que vuestro plan es perfecto y no tenéis nada más que hacer, podéis detener la pista de audio después del primer mensaje que anuncia el final de la operación.

LECCIÓN 3 – LA RONDA DE RESOLUCIÓN

La segunda parte del juego consiste en comprobar cómo se desarrolla la misión en base a las acciones que hayáis planeado. Esta ronda no tiene límite de tiempo ni exige tomar decisiones, solo tendréis que reproducir lo que ocurre en la nave con ayuda de los tableros y las fichas. Podéis pensar en ello como en una grabación en vídeo de vuestras acciones.

Ya sé que estáis deseando entrar en acción, pero antes deberíais saber en qué consiste exactamente el ejercicio de entrenamiento. De lo contrario, lo único que haréis será correr de un lado a otro de la nave apretando botones como posesos hasta quedaros sin energía. Hm. Aunque lo acabaréis haciendo igualmente, prestéis atención o no.

Veréis, la cuestión es que me ha costado mucho preparar esta clase, así que la daré igualmente.

Antes de jugar la ronda de acción debéis saber cómo funciona la ronda de resolución.

En realidad todo sucede a la vez, por supuesto. Sin embargo, he optado por dividir el proceso en varios pasos para que sea más fácil de explicar.

Y porque es un simple juego de mesa, reconozcámoslo.

Si observáis la pizarra, veréis un diagrama con todos los eventos que tendrán lugar a lo largo del vuelo: desde la salida del hiperespacio y hasta el salto de vuelta.

El tablero de desarrollo de la misión sirve para llevar el registro de los pasos en los que se divide la ronda de resolución. Colocad el cilindro azul en la primera casilla del tablero, que corresponde al momento en el que vuestra nave sale del hiperespacio.



Tablero de desarrollo de la misión

Antes de iniciar la ronda de resolución, debéis dejar la nave tal como la habíais encontrado (colocad los cubos y las figuras en el lugar que ocupaban antes de comenzar la ronda de acción). A continuación, escoged a un jugador para que dirija la ronda de resolución. Lo habitual es que se encargue el capitán, pero puede hacerlo cualquier otro miembro de la tripulación que conozca bien las reglas. Este jugador será el oficial táctico e irá moviendo el cilindro azul de casilla en casilla a medida que los jugadores resuelven los eventos indicados por cada icono.

La aparición de las amenazas

Nada impide que seáis atacados nada más salir del hiperespacio. Tranquilos, que no cunda el pánico... Como ya he dicho antes, en la inmensa mayoría de los casos no corréis ningún peligro.

No, un momento. ¿Sabéis qué? Ya me he cansado de esto. No me pagan lo suficiente como para mentiros a la cara. Podéis salir del hiperespacio y, bum, tenerlos encima de vosotros. Ahí os arregléis solos.

Esta casilla indica la aparición de una amenaza. Si el ordenador de a bordo ha anunciado una amenaza en el código de tiempo que coincide con el número de esta casilla, vuestro oficial de comunicaciones debería haber robado una carta de amenaza y haber dejado sobre ella una ficha numerada. Coged ahora la otra ficha con el mismo número y colocadla en la primera casilla del tablero de trayectoria apropiado para indicar cuál es el camino que seguirá la amenaza. Se considera que la primera casilla de una trayectoria es la que se encuentra más lejos de la nave.

Si el ordenador no ha detectado ninguna amenaza para este turno, no habrá cartas con esta numeración y podréis pasar automáticamente al siguiente paso.

Ejemplo: el primer mensaje de amenaza era: "Tiempo T+2. Amenaza en la zona blanca". El oficial de comunicaciones ha robado la carta superior del mazo de amenazas, la ha colocado junto al tablero de trayectoria central y ha puesto sobre ella una ficha numerada con el número 2. El paso "Aparición de amenazas 1" se omitirá en la ronda de resolución, ya que no hay amenazas con el código de tiempo T+1. Sin embargo, cuando el cilindro azul llegue a la casilla "Aparición de amenazas 2", el oficial táctico cogerá la segunda ficha numerada con un 2 y la dejará en la primera casilla de la trayectoria central.



Las acciones de los jugadores

El siguiente paso consiste en observar las acciones del grupo. Aunque no haya amenazas a la vista, podéis moveros por la nave, cargar escudos y un sinfín de cosas más que nunca llegaríais a imaginar.

Cada jugador realiza la acción que había planeado para el turno que se está resolviendo. Se comienza por el capitán y se procede con el resto de jugadores en sentido horario. Prestad atención, puesto que el orden de resolución es fundamental en algunas ocasiones.

El movimiento

Si alguien ha jugado una carta con la flecha de movimiento en la parte superior, trasladará su figura a la estación colindante en la dirección que indica la carta.

En caso de haber jugado una flecha roja, la figura se desplazará a la estación que haya a su izquierda sin cambiar de cubierta. Este movimiento puede llevaros de la zona azul a la zona blanca o de la zona blanca a la zona roja. Si ya os encontráis en la zona roja, no tendréis ningún efecto.

Del mismo modo, la flecha azul trasladará una figura a la estación que haya a su derecha sin cambiar de cubierta.

Si alguien ha usado un gravitoelevador, su figura cambiará de cubierta sin cambiar de zona. Es decir, si está en la cubierta superior, se trasladará a la cubierta inferior y viceversa.

La acción **A** - Sistemas de ataque

Ahora llegamos a la parte más divertida de vuestro trabajo: las armas.

Si alguien ha jugado una carta con el icono de acción **A** en la parte superior, activará el arma de la estación en la que se encuentre su figura. Por el momento se toma nota de la acción, pero no se resuelve.

En caso de realizar la acción **A** en la cubierta superior, activaréis un cañón láser pesado que extraerá la energía del reactor que hay en su zona (tal como indican los cables verdes). Coged 1 cubo verde de ese reactor y colocadlo sobre el cañón que hayáis usado. Si al reactor no le queda energía, mala suerte. El botón emite un suave "clic", pero el arma no dispara.

Los cañones solo pueden extraer energía de su propio reactor. No pueden obtenerla de los reactores de otras zonas ni de los escudos.

El cañón de pulsos de la estación inferior blanca funciona del mismo modo. Cuando activéis este sistema, coged 1 cubo del reactor central y dejadlo sobre el cañón. Si no quedan cubos verdes, el cañón no disparará.

En las estaciones laterales de la cubierta inferior, el sistema **A** activa un cañón láser ligero. Estos cañones cuentan con una fuente de energía independiente (un cubo amarillo en la batería) y sus reservas no se agotan, por lo que es posible dispararlos cada turno sin miedo a que os quedéis sin energía. Para indicar que un cañón ligero está siendo utilizado, coged el cubo amarillo que hay en la batería y colocadlo en el cañón.

Si varios jugadores intentan activar un mismo cañón en el mismo turno, solo disparará la primera vez. El resto de acciones **A** no tendrá efecto.



La acción **B** - Energía

El sistema **B** os permitirá controlar la energía de la nave. Prestad atención, ya que aprender a usarla es fundamental para comprender el funcionamiento del resto de sistemas.

Si un jugador realiza la acción **B** en la cubierta superior, transferirá energía al escudo de la estación en la que se encuentre su figura. Cada escudo se alimenta del reactor que hay en su zona, tal como indican los cables verdes.

El número verde junto a un escudo indica su capacidad. Al ejecutar la acción **B**, el escudo asociado quedará cargado al máximo. Coged los cubos necesarios del reactor de esa zona y colocadlos en el escudo hasta que haya tantos cubos como indica el número verde. En caso de que no queden suficientes cubos verdes en el reactor, colocad en el escudo todos los que haya. En este caso el escudo no alcanzará su capacidad máxima.



Ejemplo: un jugador activa el sistema **B** en la estación superior roja. Para cargar el escudo hasta que alcance su capacidad máxima de **2**, deberá mover 1 cubo del reactor al escudo. En el siguiente turno repite la acción, pero no tendrá efecto porque el escudo ya está cargado al máximo. Más adelante la energía del escudo se agota al defender la nave de ataques enemigos. Si el jugador vuelve a ejecutar la acción **B** en este punto, moverá el cubo restante del reactor al escudo. En teoría debería mover 2 cubos, pero no podrá hacerlo porque no queda energía suficiente en el reactor. Aunque se vuelva a activar el sistema **B** en la misma estación, no tendrá efecto a menos que alguien haya transferido energía al reactor de la estación roja.

En la cubierta inferior, la acción **B** sirve para recargar los reactores. Los reactores laterales (zona roja y zona azul) extraen su energía del reactor central (zona blanca). Para recargarlos hay que seguir casi los mismos pasos que con un escudo: coged los cubos verdes necesarios del reactor central y colocadlos en el reactor lateral hasta que alcance su capacidad máxima. Si no hay suficientes cubos verdes en el reactor central, transferid todos los que queden.

Los jugadores no eligen la cantidad de energía que quieren extraer de un reactor. Se limitan a pulsar el botón **B** y el sistema transfiere automáticamente toda la energía posible.

Si alguien realiza la acción **B** en la estación inferior blanca, recargará el reactor central. Tendrá que devolver un cilindro verde a la reserva y a cambio coger los cubos verdes que sean necesarios para que el reactor central alcance su capacidad máxima. En caso de que un jugador realice esta acción cuando el reactor está completamente cargado, deberá devolver la cápsula de combustible a la reserva sin conseguir nada a cambio. Una vez agotada la última cápsula de combustible, la acción **B** no tendrá ningún efecto en esta estación.



Ejemplo: el jugador amarillo activa el sistema **B**; deja una cápsula de combustible en la reserva y coge 3 cubos verdes para que el reactor central alcance su capacidad máxima de 5. Los jugadores rojo y azul no hacen nada en este turno.

Durante el siguiente turno los jugadores rojo y amarillo activan el sistema **A**, mientras que el jugador azul opta por el **A**. Como ahora veréis, el orden de resolución puede afectar mucho al resultado. El jugador rojo es el capitán, le sigue el jugador azul y finalmente el amarillo. El capitán coge 3 cubos del reactor central para cargar al máximo el reactor de estribor y, a continuación, el jugador azul pone uno de estos cubos sobre el cañón para indicar que lo activa. Finalmente, el jugador amarillo gasta otra cápsula de combustible y aumenta a 5 la carga del reactor central.

Si el jugador azul hubiera sido el capitán, su acción sería la primera en resolverse (seguido por el jugador amarillo y el rojo) con el siguiente resultado: el capitán trataría de activar el cañón, pero sería inútil porque no hay cubos en el reactor. Luego el jugador amarillo devolvería una cápsula de combustible a la reserva sin obtener nada a cambio, puesto que el reactor ya estaba lleno. Finalmente, el jugador rojo movería 3 cubos desde el reactor central al de estribor: demasiado tarde para hacer algo de provecho en este turno.

Tened en cuenta que solo contáis con 3 cápsulas de combustible. En las misiones más complejas es fundamental aprovechar bien la energía y solo recargar el reactor central cuando esté casi vacío. Sin embargo, siempre es mejor desperdiciar algo de combustible y evitar el riesgo de quedarse sin energía en un momento crucial. No sería la primera vez que... No, por favor, seguid comiendo, ya sé que los jóvenes necesitáis energía. Puede que todos mis años de experiencia no sean nada para vosotros, pero ya veremos lo que pensáis cuando un Destructor se abalance sobre vuestra nave mientras pulsáis desesperadamente el botón de fuego sin daros cuenta de que el reactor está vacío... Ay, madre. ¿Y esos sudores? No se preocupe, señorita, los Destruyores no existen. Ha sido la emoción. Hm...



El cómputo del daño

Uno de los grandes avances de la industria armamentística fue la sustitución de las antiguas armas de "apunta y dispara" por los botones de "dispara y olvídete". No obstante, hay un par de detalles que deberíais tener en cuenta si queréis usar vuestras armas de manera efectiva. ¿Bastará con un disparo para liquidar al enemigo? ¿Deberíais atacar otra vez para que no haya dudas o es mejor ahorrar energía?

Deberíais conocer al detalle la potencia y el alcance de vuestras armas, así como la manera de interpretar la información que os transmite el ordenador de a bordo.

En este paso calcularéis el daño que infligen los cañones de vuestra nave al enemigo. Las armas que se disparan durante el turno deberían estar señaladas con un cubo verde o amarillo, dependiendo del tipo de energía que consuman. Las características de cada una están indicadas en el tablero de la nave.

Las armas

En primer lugar determinaréis si las armas pueden impactar contra algo.

Los cañones pesados y los cañones ligeros solo pueden disparar contra las amenazas que se acercan a su zona. El fuego de la zona roja, por ejemplo, alcanzará a las amenazas que hay en su trayectoria, pero resultará inútil contra las amenazas de la zona blanca o azul. Si no hay fichas numeradas en la trayectoria de una zona, sus cañones gastarán la energía del disparo sin alcanzar a ningún objetivo. Si hay más de una ficha, el ataque impactará contra el objetivo más cercano (el que se encuentre a menos casillas de la nave). En caso de haber 2 fichas en la misma casilla, el cañón alcanzará a la ficha de menor valor.



Veréis que hay 3 casillas junto a cada cañón láser, lo que significa que estas armas tienen un rango de alcance 3. Ahora mirad los tableros de trayectoria y comprobaréis que las casillas están divididas en 3 grupos. Cada uno de ellos equivale a un rango de alcance: las 5 casillas más cercanas a la nave pertenecen al primero, las 5 siguientes al segundo y las restantes al tercero. Esta es la distancia máxima del juego, por lo que cualquier amenaza que detecte el ordenador estará al alcance de los cañones láser.

La X, la Y y la Z de las trayectorias no guardan relación con la distancia.

El número asociado a cada cañón láser es su potencia. Los cañones ligeros tienen una potencia de 2 y los cañones pesados de 4 o 5.

El cañón de pulsos funciona de manera distinta. Su potencia es solo de 1, pero dispara contra todas las amenazas en su rango de alcance sin importar la trayectoria en la que se encuentren. Sin embargo, su alcance es de 2, por lo que no funcionará contra enemigos que se encuentren muy lejos.

Las amenazas

El ordenador de a bordo está equipado con una extensa base de datos sobre amenazas interestelares, por lo que contaréis con información detallada sobre vuestros enemigos.

Nivel de la amenaza

Velocidad

Acciones X, Y y Z

Identificador



Nombre de la amenaza

Puntos de impacto

Puntos de escudo

Reglas especiales

Valor en puntos

En este paso, los datos más importantes sobre una amenaza son los puntos de impacto (en una mancha roja) y los puntos de escudo (en un escudo verde).

Los puntos de impacto indican el daño que hay que infligir a una amenaza para destruirla y los puntos de escudo, el daño que esa amenaza puede absorber en cada turno sin que afecte a sus puntos de impacto.

El texto que hay bajo la ilustración también es importante, ya que describe el comportamiento de las amenazas y si son inmunes a algún tipo de ataque.

Computando el daño

Es hora de enfrentarse a la cruel realidad: casi todos vuestros enemigos también tienen sus propios escudos, que para colmo siempre parecen estar cargados al máximo. A menudo tendréis que combinar el fuego de varios cañones para poder herir a una amenaza.

Para computar el daño, localizad todos los cañones que estén atacando a un mismo objetivo durante ese turno y sumad la potencia de sus ataques. Coged el resultado y restadle los puntos de escudo que tenga la amenaza en cuestión: el valor resultante es el daño que le habréis infligido.

Los daños se indican mediante cubos rojos que colocaréis sobre la carta de amenaza. Un cubo grande equivale a 5 pequeños.

Los cubos de daño permanecen sobre la carta de un turno a otro. Si su número iguala o supera a los puntos de impacto de la amenaza, esta queda aniquilada. Retirad su ficha numerada del tablero de trayectoria y entregadle la carta de amenaza al capitán a modo de trofeo.

Nota: todos los objetivos quedan fijados antes de computar el daño. Si hay 2 amenazas que se acercan a la nave siguiendo la trayectoria de la zona roja, los cañones láser de dicha zona dispararán contra la amenaza más cercana. Aunque un solo cañón baste para destruirla, el otro nunca disparará contra un enemigo más alejado. Los cañones láser de una zona deben esperar al turno siguiente de eliminar una amenaza para poder atacar a un objetivo más lejano.

Como probablemente habréis deducido, el modo en el que funcionan los escudos hace que el daño se compute después de que todos los jugadores realicen su acción. Todos los cañones impactan contra el enemigo al mismo tiempo, por lo que los puntos de escudo se restan a la potencia del ataque una sola vez. Combinar disparos es, por lo tanto, un recurso muy útil; sobre todo si atacáis a amenazas con escudos de alto nivel.



Ejemplo 1: un Caza se acerca a la nave por la trayectoria de la zona roja. El cañón pesado de esta zona le causa 2 daños ($4-2=2$), así que podrá destruirlo en 2 turnos usando 1 cubo de energía en cada uno. El cañón ligero no gasta energía, pero tampoco le infligirá ningún daño a la amenaza ($2-2=0$).

Si en el mismo turno un jugador activa el cañón pesado y otro activa el cañón ligero, el Caza recibirá 4 daños ($4+2-2=4$) y quedará aniquilado con solo usar 1 cubo de energía.

Ejemplo 2: si el Caza se acercara a la nave por la trayectoria de la zona blanca, el cañón láser central podría causarle 3 daños con un disparo ($5-2=3$). Si queréis destruir la amenaza en un solo turno, otro jugador debería activar el cañón de pulsos. Por sí solo tiene una potencia de 1, así que el escudo más débil puede bloquearlo.

No obstante, resulta muy útil en combinación con otras armas. Si se suma al ataque del cañón láser central, el Caza recibirá 4 daños ($5+1-2=4$) con un gasto de 2 cubos de energía. Podríais obtener el mismo resultado y al mismo precio disparando 2 veces el cañón pesado, pero necesitaríais 2 turnos para eliminar la amenaza. Además, el cañón de pulsos dispara contra todas las trayectorias a la vez, por lo que su potencia se sumará al ataque contra otros objetivos.

Recordad que el cañón de pulsos solo impactará contra el Caza si esta amenaza se encuentra dentro de su rango de alcance.

El consumo de energía

Después de computar el daño, retirad todos los cubos de los cañones. Los cubos verdes de los cañones pesados y del cañón de pulsos se colocan en la reserva, mientras que los cubos amarillos de los cañones ligeros vuelven a sus respectivas baterías.

El icono en el tablero de desarrollo os recordará que debéis retirar estos cubos una vez usados.



El movimiento y las acciones de las amenazas

Vaya, ¿eso era un rayo de esperanza en vuestra mirada? A todo el mundo se le despierta el instinto asesino cuando oye hablar de la destrucción del enemigo. ¡Maravilloso!

Ahora bien, no olvidéis que vuestros enemigos también saben disparar. Hm... Ahí está, el rayito de esperanza ha desaparecido.

En este paso resolveréis el movimiento y las acciones de las amenazas. Comenzaréis con la amenaza con la ficha numerada más baja (la primera que ha aparecido) y continuaréis en orden ascendente hasta llegar a la de valor más alto.

Las amenazas se mueven primero y luego realizan sus posibles acciones. Cuando hayáis resuelto ambos elementos, podéis pasar a la siguiente amenaza.

Solo debéis tener en cuenta las amenazas con fichas numeradas en una de las trayectorias. Las amenazas que aún no las tienen (porque aparecen en un turno posterior), las que habéis destruido y las que han sobrevivido (ver más abajo) no harán nada en este turno.

El movimiento

Contamos con todo tipo de información gracias a la caja negra de las naves que han... Hm... La cuestión es que tenemos datos de primera mano sobre los patrones de conducta del enemigo. Eso significa que el ordenador os dará cálculos estimatorios muy aproximados de la velocidad y el comportamiento de las amenazas.



La ficha numerada en el tablero de trayectoria avanza tantas casillas como indique la velocidad de su carta de amenaza (en la flecha blanca). Si la ficha se detiene o atraviesa una casilla etiquetada como X, Y o Z, la amenaza ejecutará la acción de ese tipo descrita en su carta.

No todas las amenazas tienen acción X o acción Y, por lo que podrían atravesar estas casillas sin ningún efecto. Sin embargo, todas las amenazas tienen una acción Z que ejecutarán cuando su ficha llegue a la última casilla de la trayectoria.

Si os fijáis en los tableros de trayectoria, veréis que las más largas tienen varias casillas Y. Estas trayectorias os darán más tiempo para eliminar al enemigo, pero él también podrá actuar con más frecuencia. Las trayectorias más cortas, por el contrario, no tienen casilla Y.

Las amenazas especialmente rápidas pueden atravesar más de una casilla de acción en el mismo turno. En este caso, ejecutarán las acciones siguiendo el orden indicado por el tablero de trayectoria.

Las acciones habituales

No os voy a mentir: la acción más normal de un enemigo es atacar, os recomiendo que lo destruyáis antes de que tenga oportunidad de hacerlo. Si no podéis, al menos procurad tener los escudos a punto.

La acción más habitual de una amenaza es atacar vuestra nave con una fuerza determinada. A no ser que se indique lo contrario, cada amenaza cargará contra la zona a la que se dirige. Por ejemplo, una amenaza que se encuentre en la trayectoria de la izquierda atacará la zona roja.

Vuestros escudos están preparados para absorber un ataque o parte del mismo. **Cada cubo de energía en el escudo afectado evita 1 daño**, pero a cambio los cubos verdes empleados para detener el impacto se devolverán a la reserva.

Si la energía del escudo no puede absorber toda la potencia del ataque (o no le queda energía), el daño restante se aplicará a la zona de la nave que haya sido atacada. Estos daños se indican mediante cubos rojos que colocaréis sobre la zona afectada. Podéis dejarlos en la separación entre la cubierta inferior y superior, ya que el daño se aplica a la zona entre su distinción de cubiertas.



Ejemplo: un Caza aparece en la trayectoria de la zona roja con el código de tiempo T+2. Cuando las amenazas se mueven en el primer turno, el Caza no se ve afectado porque aún no ha entrado en el tablero. Su ficha se introduce en la trayectoria al comenzar el segundo turno y el equipo tiene entonces su primera oportunidad de atacar. Si la amenaza sobrevive, avanzará 3 casillas durante el paso de acciones de las amenazas. Como no llega a la casilla X, no realizará ninguna acción. Los jugadores aún tienen otra posibilidad de destruirla antes de que ejecute su acción en el tercer turno.

Imaginad que la tripulación decide no disparar y en su lugar carga el escudo de la zona roja hasta que alcanza su capacidad máxima de 2 cubos.

En el tercer turno, el Caza atraviesa la casilla X durante el paso de acciones de las amenazas y ejecuta la acción "Ataque 1". El escudo de la zona tiene suficiente energía para repeler el ataque, pero los jugadores tendrán que retirar uno de sus cubos verdes y dejarlo en la reserva.

En el cuarto turno, el Caza atraviesa la casilla Y durante el paso de acciones de las amenazas y ejecuta la acción "Ataque 2". El escudo absorberá 1 daño a costa de perder el cubo verde que le queda y la zona roja recibirá el daño restante (que los jugadores indicarán colocando 1 cubo rojo en la zona roja). Ahora el escudo está descargado. Durante el quinto turno el Caza llega a la segunda casilla Z, lo que significa que ataca de nuevo. Como el escudo de la zona no está cargado, la nave recibe 2 daños. En caso de que los jugadores no puedan destruir la amenaza, el Caza atravesará la casilla Z en el siguiente turno y causará otros 3 daños. Si el escudo se recarga, podrá absorber 2 daños y dejar que la zona roja reciba el tercero.

Algunos ataques se realizan contra todas las zonas de la nave. En este caso, se tratarán como 3 ataques independientes (uno en cada zona).

También hay cartas de amenaza que describen acciones menos frecuentes. Si tenéis alguna duda sobre su funcionamiento, podéis consultar el apéndice que encontraréis en la última página del reglamento.

Sobrevivir a una amenaza

La buena noticia es que el enemigo no puede pasarse la vida atacándoos. Tarde o temprano dejará atrás vuestra nave y partirá en busca de un nuevo objetivo. Excepto en el caso de los kamikazes, claro está, pero no creo que sea el mejor momento para hablar del tema. Solo conseguiría asustaros. ¿Cómo dice? ¿Por qué los he mencionado? Buena pregunta, señorita. Créame si le digo que no tengo la menor idea...

Cuando una amenaza alcanza o atraviesa la última casilla de una trayectoria, ejecuta su acción final (indicada con una Z). A partir de ahora no podrá volver a atacar ni ser atacada. En estos casos vuestra tripulación habrá "sobrevivido" a la amenaza (a no ser que destruya la nave con su ataque final, claro).

Retirad su ficha de la trayectoria y entregad la carta de amenaza al oficial de comunicaciones, no al capitán. El primero guarda los trofeos de las amenazas a las que habéis sobrevivido y el segundo, de las amenazas que habéis destruido.



El salto al hiperespacio

Cuando queráis daros cuenta, habréis cumplido con éxito vuestra misión y la nave saltará de vuelta al hiperespacio. Si es que puede. La Presa Fácil mide lo que mide porque es imposible construir un motor hiperespacial en un espacio más reducido, precisamente por eso todas las zonas de la nave deben acabar la misión de una pieza. Si una de ellas queda destruida, no podréis volver a casa. La buena noticia es que el ordenador puede calcular el momento en el que la nave quedará reducida a chatarra y emitirá una pequeña detonación para enviarnos la caja negra antes de recibir el impacto final. Con ella en nuestras manos podremos averiguar cuál fue el error que provocó la catástrofe... Hm. Así que estas cosas no os impresionan, ¿eh?

Tranquilos, aún tengo un as en la manga. Cuando una zona de la nave es destruida, las otras dos quedan herméticamente selladas para evitar que el resto de la tripulación sufra una descompresión inmediata. Gracias a ello podrán sobrevivir, hm, otro par de horas. Hum...

Cada zona de la nave puede recibir hasta 6 daños. Si cualquiera de ellas fuera a recibir un séptimo daño o más, esa zona quedará destruida y la tripulación perderá la partida sin importar la zona en la que se encuentren sus figuras.

Resumen del desarrollo de la misión

Observad el tablero de desarrollo en su conjunto. Cada fila representa una fase de la misión, con sus correspondientes turnos y pasos: primero aparecen las amenazas, luego actúan los jugadores y se concluye con las acciones de las amenazas. La división por fases es importante en la ronda de acción, pero en vuestro ejercicio de entrenamiento no tendrá tanta relevancia durante la ronda de resolución.

Consejo: debéis tener presente qué amenazas están activas en cada turno. Si estáis en el cuarto turno de la misión, la amenaza T+4 habrá entrado en el tablero de trayectoria hace unos instantes. Las amenazas con números más altos aún no habrán aparecido (de modo que es inútil disparar, por ejemplo, a la amenaza T+6), pero las amenazas con números más bajos ya se estarán acercando a la nave. Puede que aún estén en juego, que las hayáis destruido o que hayan llegado al final de su trayectoria. Podéis usar las fichas numeradas durante la ronda de acción para que os ayuden a ilustrar la situación. Por supuesto, también podéis mover los cubos y las figuras para reflejar el estado de la nave a lo largo de la misión.

Recomendamos que los principiantes recuerden una regla muy sencilla: **no podéis disparar a una amenaza con un número superior al del turno en el que os encontráis.**

Eso es todo, cadetes. O casi. Olvidaba mencionar que, tras realizar vuestra última acción, aún deberéis sobrevivir a otros 2 avances enemigos para que la nave tenga tiempo de saltar al hiperespacio. Si queréis un consejo, es mejor que adoptéis una posición estable antes de realizar el salto. Arquead la espalda, llevaos las rodillas al pecho y esconded las manos en el regazo o entrelazadlas en la nuca. Por si alguien lo ha notado, es la manera de que vuestro cuerpo ocupe el menor espacio posible. No queremos que las irregularidades del campo hiperespacial alarguen vuestras extremidades... y acabéis como estos pobres desgraciados que veis en pantalla.

¿Lo ve, señorita? Por eso recomendamos no comer durante la clase.

LECCIÓN 4 – EL PRIMER EJERCICIO DE ENTRENAMIENTO

Si habéis prestado atención en clase o alguien os ha dejado sus apuntes, deberíais estar listos para enfrentaros a vuestro primer ejercicio de entrenamiento. Comprobad por última vez que vuestro equipo esté a punto y comenzaremos en cuanto la señorita vuelva del lavabo.

La ronda de acción

Aseguraos de que la disposición de los tableros coincide con la imagen de la página 4.

Iniciad la pista de audio y jugad la ronda de acción tal como se describe en la Lección 2.

El oficial de comunicaciones se encargará de colocar las amenazas en el tablero cuando el ordenador indique su aparición. Todas las cartas de acción que vayáis a jugar tienen que estar en sus respectivas casillas antes de que la pista de audio termine.

**Ya podéis jugar.
No hace falta que sigáis leyendo.**

La ronda de resolución

¿Y bien? ¿Qué os ha parecido, cadetes? Oh. ¿A qué vienen esas caras de susto? Ni que hubierais quedado traumatizados de por vida... Vamos, vamos, volved conmigo al aula y echaremos un vistazo al vídeo de vuestra actuación.

Tomad asiento. Seguiremos paso a paso todo lo que habéis hecho.

Si habéis movido alguna ficha durante la ronda de acción, devolved la nave a su estado inicial.

Colocad el cilindro azul en la primera casilla del tablero de desarrollo de la misión y seguid cada uno de los pasos tal y como se indica en la Lección 3. Es posible que alguno de vosotros se haya confundido con las flechas o haya colocado las cartas con la mitad equivocada hacia arriba... Lo que no es precisamente bueno. En una partida real, despistes como estos pueden traer muchos problemas. Como es la primera vez que jugáis, podréis corregir vuestros pequeños errores durante la ronda de resolución.

Si habéis entendido las reglas y la secuencia de eventos, las cosas deberían haber marchado más o menos así:

*** Este texto contiene detalles sobre la misión, omitido si aún no habéis realizado vuestro primer ejercicio de entrenamiento ***

Una Esfera de pulsos aparece antes de que realicéis vuestra primera acción. Para destruirla probablemente hayáis disparado 2 veces con el cañón pesado de la zona azul; aunque, si estáis bien coordinados, puede que hayáis preferido usar los 2 cañones de la zona al mismo tiempo. Para destruirla se necesitan al menos 3 turnos: a) moverse a la derecha, b) disparar y c) disparar, o bien a) moverse a la derecha, b) esperar a que el segundo jugador baje a la cubierta inferior y c) disparar a la vez. En el segundo turno la Esfera de pulsos llega a la casilla X y ataca con fuerza 1 a las 3 zonas de la nave. Esto agota un cubo de energía en cada escudo. No pasa nada, a veces es imposible destruir una amenaza antes de que realice su primera acción. Para eso están los escudos. Si no habéis logrado destruir la Esfera de pulsos, es muy posible que estéis en apuros: las siguientes acciones de la amenaza os habrán causado graves daños.

Un Destructor aparece en la trayectoria central antes de que realicéis vuestra segunda acción. Esta amenaza puede eliminarse con 2 disparos del cañón pesado central, ya que cada disparo hace $5-2=3$ daños. Si disparáis en el primer turno, el Destructor no sufrirá ningún daño porque aún no estaba en juego. Deberíais utilizar el cañón láser pesado en los turnos 2 y 3, de este modo el Destructor quedará destruido antes de que ejecute su primer ataque.

Otra manera de enfrentarse al Destructor es recargando el escudo central en el tercer turno. La trayectoria de la zona blanca solo tiene acciones X y Z, lo que causaría 3 daños a la nave: exactamente la misma potencia que el escudo central puede absorber si no ha sido agotada por la Esfera de pulsos.

Si no tomáis medidas contra los ataques del Destructor, estaréis en un aprieto

Recordad que la Esfera de pulsos ha agotado vuestro escudo central al final del segundo turno, y el Destructor duplica el daño causado si ataca a una zona sin escudo (como puede verse en la carta). Los ataques X y Z podrían causar 6 daños si no recargáis el escudo a tiempo.

La última amenaza es el Caza furtivo que aparece con el código de tiempo T+3. Si habéis leído con atención el texto de la carta, habréis deducido que no sirve de nada disparar contra ella hasta que ejecute su acción X. Hasta ese momento, ninguna de vuestras armas logrará un impacto. Apenas hay grupos que realicen este ejercicio por primera vez y consigan destruir el Caza furtivo sin darle tiempo a atacar. Si lo habéis conseguido, ¡felicidades! La única manera de lograrlo es disparando los cañones de la zona roja en el quinto turno. La secuencia es la siguiente: el Caza furtivo aparece en el tercer turno, realizáis una acción y la amenaza se acerca. Como todavía no ha llegado a la casilla X, vuestros ataques no tendrán efecto durante el tercer y cuarto turnos. En el cuarto turno atraviesa la casilla X, lo que significa que podréis hacer blanco con vuestro próximo ataque. Un disparo combinado de los dos cañones de la zona roja lo destruirá ($4+2-2=4$) en el quinto turno. Si no conseguís eliminarlo en ese punto, el Caza furtivo alcanza la casilla Y y ataca.

Podéis usar los escudos para defenderos del Caza furtivo, aunque tendréis que estar muy compenetrados para recargar el reactor central en el momento preciso y luego transferir la energía a babor.

La evaluación

Bien, mis queridos cadetes, ¿qué os ha parecido vuestra actuación? Tranquilos, confieso que en mi carrera he visto cosas peores.

El instructor dice lo mismo en todas las clases. No importa si han hecho un trabajo excepcional (y así evita que se les suba a la cabeza) o si han dejado que la nave salte hecha pedazos (y así evita que se desanimen). ¿Qué tal os ha ido a vosotros?

Si vuestra nave ha quedado destruida y casi todas las amenazas siguen con vida, no os preocupéis: ocurre con frecuencia en los primeros vuelos. Además, por algo se supone que hacemos un ejercicio de entrenamiento. Ahora que empezáis a entender la mecánica del juego, os recomendamos que sigáis con el segundo ejercicio (Lección 4a).

Si vuestra nave ha sufrido daños moderados y habéis destruido al menos 2 amenazas, podéis probar el ejercicio de la Lección 4a o pasar directamente a la Lección 5 (aunque os advertimos que es mucho más complicada).

Si habéis salido ilesos de vuestro primer vuelo o apenas habéis sufrido un par de rasguños, podéis pasar directamente a la Lección 5. Sabéis cómo funciona el juego, así que no hará falta un segundo entrenamiento.

LECCIÓN 4A – EL SEGUNDO EJERCICIO DE ENTRENAMIENTO

¿Cómo? ¿No habéis tenido suficiente? Qué clase más trabajadora me he ido a buscar... Claro que tenemos otro ejercicio preparado, aunque probablemente alargue la clase hasta la hora de comer. No pasa nada, ¡todo por vosotros, mis cadetes! ¡A fin de cuentas, estamos en el mismo barco! ¡Ja, ja! Puy, no me miréis así... Vamos, vamos, no os va a pasar nada por saltaros una comida.

Si habéis gestionado correctamente las cartas de amenaza del primer ejercicio, aún deberíais tener 3 cartas en el mazo (con los identificadores **E1-04**, **E1-05** y **E1-06**). Las usaréis en este segundo entrenamiento.

Preparad todos los elementos como habéis hecho antes, excepto los tableros de trayectoria. En esta ocasión usaréis el tablero **T3** para la zona roja, el tablero **T5** para la zona blanca y el tablero **T1** para la zona azul.

Cartas E1-04 - E1-06



Reproducid la pista *Segundo entrenamiento* que encontraréis en el CD.

Realizad el segundo ejercicio de entrenamiento siguiendo las mismas reglas que en el primero.

La ronda de resolución

Hmmm... Hmmmm... ¡Oh, si habéis vuelto! Perdonad, mientras estabais en el simulador, he aprovechado para pasarme por la cafetería de la facultad a por algo de picar. Tranquilos, puedo terminar de comer mientras vemos el vídeo.

Devolved la nave a su estado inicial y aseguraos de que el oficial de comunicaciones haya colocado las cartas de amenaza correctamente. Para este ejercicio tendréis que haber usado las fichas numeradas 1, 2 y 4, no hay ninguna amenaza con el código de tiempo T+3. Colocad el cilindro azul en la primera casilla del tablero de desarrollo de la misión y comenzad con la ronda de resolución.

*** Este texto contiene detalles sobre la misión, omitido si aún no habéis realizado vuestro segundo ejercicio de entrenamiento ***

Una Nube de energía aparece en la trayectoria blanca con el código de tiempo T+1. Hay 2 maneras de lidiar con ella. Podéis realizar 3 disparos con el cañón pesado central y causarle 2 daños por impacto desde el primer turno. Sin embargo, llegaréis a una solución más elegante combinando un disparo del cañón láser pesado con un disparo del cañón de pulsos. Este último reducirá a 0 los puntos de escudo de la Nube de energía, tal como se indica en la carta. En este caso tendréis que esperar hasta el tercer turno, ya que durante los dos primeros la amenaza no estará dentro de su rango de alcance.

No conseguiréis destruir la Nube de energía hasta el tercer turno, lo que significa que habrá consumido vuestros escudos en el segundo turno. Esperamos

que no hayáis malgastado vuestras reservas cargándolos de antemano... Os recomendamos que intentéis destruir esta amenaza cuanto antes, puesto que sus acciones Y y Z atacarán las 2 zonas de la nave hacia las que no se dirige (en este caso, la zona roja y la zona azul).

Ahora veamos lo que ocurre en la zona roja. Una Nave de combate aparece con el código de tiempo T+2. Estas amenazas son más lentas que los Cazas, pero también más resistentes y peligrosas. Si habéis intentado destruirla usando únicamente el cañón láser pesado, apenas le habréis hecho 2 daños por disparo y el segundo ataque habrá agotado la energía del reactor de la zona roja. Si nadie lo ha recargado, la Nave de combate podría causar 7 daños en esa zona. Recordad que los escudos se han quedado sin energía en el segundo turno a causa de la Nube de energía.

Sería mejor que combinarais varios ataques para eliminar la Nave de combate. El cañón pesado y el cañón ligero causan juntos 6-2=4 daños, así que bastará con disparar el cañón pesado en el segundo turno y ambos cañones en el tercero. No podréis combinarlos antes, ya que hacen falta 2 turnos para bajar a la cubierta inferior y desplazarse a la izquierda.

¿Habéis llegado a una solución aún más elegante? En el tercer turno tendréis vuestra primera oportunidad de destruir la Nube de energía con ayuda del cañón de pulsos. Si esperáis hasta entonces, podréis disparar a la vez el cañón central, los cañones de la zona roja y el cañón de pulsos, lo que significa que destruiréis la Nube de energía y la Nave de combate en un mismo turno. Si lo habéis hecho así, felicidades. Nos quitamos el sombrero.

Ahora solo queda un Caza con crioescudo acercándose a toda velocidad por una trayectoria corta. No tendréis mucho tiempo para eliminarlo después de que haga su aparición con el código de tiempo T+4. El crioescudo anulará el daño de vuestro primer impacto, por lo que no tiene sentido realizar un ataque conjunto

en el cuarto turno. Podéis disparar con cualquier cañón de la zona azul o con el cañón de pulsos, ya que la amenaza estará a su alcance en todo momento. Con vuestro primer disparo habréis destruido el crioescudo y podréis atacar sin estorbos un turno más tarde. Combinando el cañón ligero y el cañón pesado, o el cañón pesado y el cañón de pulsos, eliminaréis el Caza con crioescudo de un solo golpe. Si conseguís hacerlo en el quinto turno, ni siquiera os hará un rasguño. Por el contrario, si sois demasiado lentos y los escudos siguen descargados, causará daños en la zona azul durante los turnos 5 y 6.

La evaluación

Hmmm... ¡Un trabajo excelente! Oh, ¿ya se ha acabado el vídeo? Claro, perdonadme... Habéis realizado un gran ejercicio, cadetes.

Mientras el instructor hace la digestión, aprovecharemos para ver cómo lo habéis hecho.

Si habéis destruido la mayoría de las amenazas (o tan solo una de ellas, pero habéis absorbido parte del daño con los escudos), vuestra nave no debería estar demasiado dañada. ¡Y vosotros estáis listos para seguir!

Si las amenazas han burlado vuestras defensas una vez más, el siguiente paso depende de vosotros. Podéis repetir cualquiera de los ejercicios asegurándoos de usar las trayectorias, la pista de audio y las cartas de amenaza adecuadas para cada misión. Si sabéis dónde habéis cometido el error y creéis que estos ejercicios ya no suponen un reto, podéis pasar a la siguiente lección.

LECCIÓN 5- EL SIMULACRO

Hoy os enviaremos a vuestra primera misión... ¿Otra vez lloriqueando? ¡Ah, es que no os sentís preparados! Menos mal, por un momento he pensado que habéis visto los vídeos de las cajas negras.

Quizás os tranquilice saber que no va a ser una misión de verdad, tan solo vamos a usar un simulador más grande y realista que en clases anteriores. Por supuesto, nunca se nos ocurriría lanzaros al espacio sin prepararos como es debido. Sobre todo, teniendo en cuenta que vuestra nave cuesta un riñón. ¿Eh? Sí, por supuesto. "El valor de la vida humana". Eso no hacía falta ni decirlo.

Antes de que entréis en el simulador, me gustaría comentar algunos detalles que aún no hemos visto en clase.

La duración del vuelo

Creo que ya lo hemos mencionado alguna vez, pero aprovecho para recordaros que una misión de verdad dura 10 minutos. Sí, siempre. Aunque algunas han acabado mucho antes, creedme.

Ahora que ya tenéis cierta experiencia, asumiremos que en esos 10 minutos seréis capaces de realizar 12 acciones.

Colocad el tablero de desarrollo de la misión con la cara más compleja hacia arriba. Como podéis ver, los vuelos se dividen ahora en 3 fases y 12 turnos. Eso significa que necesitaréis el tablero de acción de la tercera fase, ya que contiene las casillas correspondientes a los turnos 8-12. Podéis colocar este tablero al lado o debajo del primero (turnos 1-7).

Cuando vayáis a repartir las cartas de acción, aseguraos de que cada jugador recibe 5 cartas para la primera fase, 5 para la segunda y 5 para la tercera. Por lo tanto, en cada fase del tablero de acción debería haber 5 cartas.



La tercera fase funciona igual que las dos primeras. Cuando estéis satisfechos con vuestras acciones para la segunda fase, podéis coger las últimas 5 cartas y empezar a planear las acciones para los turnos 8-12. Una vez hayáis mirado estas cartas, no podréis cambiar las acciones anteriores.

Jugando con las cartas boca abajo

Como podéis ver, este simulador es mucho más parecido a una nave de verdad. Para empezar, es más grande. Tiene paredes de verdad, suelos de verdad y techo de verdad, lo que complicará bastante la comunicación. Los miembros de la tripulación que se encuentren en otra estación no podrán veros. Ni tampoco oírlos gritar. Hm... "hablar". No temáis, vuestros cascos tienen micrófonos y auriculares incorporados.

A diferencia de lo que habéis visto en los entrenamientos, en una misión de verdad **los jugadores colocan sus cartas boca abajo sobre el tablero de acción**. Pueden describir las cartas que han jugado y mover las fichas necesarias para ilustrarlas, pero nadie más puede verlas. El resto del equipo solo sabrá lo que tú le hayas dicho.

Cada jugador puede consultar sus acciones tantas veces como quiera, pero solo podrá modificarlas mientras no haya cogido las cartas de la siguiente fase. El reverso de las cartas de acción indica cuál es la parte de acción y cuál la de movimiento, por lo que el grupo sabrá cuándo te desplazas, cuándo ejecutas una acción y cuándo esperas.

Al resolver las acciones de la tripulación, todos los jugadores descubren a la vez su carta para ese turno. Después ejecutan sus acciones en orden, comenzando por el capitán y procediendo en sentido horario.

Cuando reveles tu carta, asegúrate de que no la rotas. Voltéala de izquierda a derecha, nunca de arriba abajo. Puede que tardes en acostumbrarte si estás habituado a hacerlo de otro modo, así que te recomendamos que uses la otra mano: tal vez sea más fácil así.



Las amenazas y las trayectorias

A diferencia de lo que habéis visto en el entrenamiento, en esta ocasión el escenario no estará preparado de antemano. En su lugar, el simulador escogerá al azar tanto las amenazas como sus trayectorias. Lo hemos diseñado así para que los cadetes no puedan recibir chivatazos de la promoción anterior. Aunque al final no ha resultado ser un problema... Hmmm...

Debería advertiros de que en esta misión las amenazas pueden ser mucho más peligrosas que las que habéis encontrado durante el entrenamiento.

Para preparar el simulacro barajad los 7 tableros de trayectoria, escoged 3 al azar y colocadlos en el espacio designado para las trayectorias.

No usaréis las cartas de amenaza verdes en esta misión, así que podéis guardarlas en la caja.

Separad las cartas de color violeta según el símbolo en la esquina superior izquierda. Encontraréis estos cuatro niveles de amenaza:

-  – Amenaza común (ya os habéis enfrentado a ellas)
-  – Amenaza grave
-  – Amenaza común avanzada
-  – Amenaza grave avanzada

Por el momento no os enfrentaréis a amenazas avanzadas, así que podéis guardar las cartas con los símbolos amarillos en la caja. Ahora deberíais tener únicamente cartas con amenazas comunes y amenazas graves, es decir, con símbolos blancos. Barajad cada mazo por separado y dejadlos frente al oficial de comunicaciones. Si os fijáis, veréis que el reverso de las cartas indica también el tipo de amenaza.



Las amenazas con parámetros variables

Algunas amenazas modifican sus parámetros al ejecutar su acción X o Y. De este modo pueden aumentar su velocidad, incrementar la resistencia de sus escudos o incluso reducirla. Si algún parámetro puede cambiar, aparecerá indicado con el símbolo  o .

Podéis usar cubos blancos y negros para señalar estas modificaciones. Si el valor de los escudos o la velocidad de una amenaza se incrementa, dejad un cubo blanco junto al parámetro en cuestión. Si un valor se reduce, dejad un cubo negro. También podéis emplear un cubo negro para indicar que habéis realizado vuestro primer impacto contra un Caza con crioescudo (que probablemente recordaréis de la Lección 4a) o una Fragata con crioescudo.

Un  asociado a los puntos de impacto de una amenaza indica que el daño puede curarse o regenerarse por sí mismo. La acción X o Y de la carta os indicará el número de cubos rojos que debéis retirar cuando esto suceda. (Si la amenaza está intacta cuando realiza esta acción, no tiene efecto).

Las pistas de audio

Encontraréis los simulacros en las pistas 3, 4 y 5 del CD (*Simulacro 1*, *Simulacro 2* y *Simulacro 3*). Elegid cualquiera de ellas.

Comprobaréis que estos simulacros contienen varios mensajes que no aparecían en los entrenamientos.

Tiempo T+3. Amenaza grave en la zona blanca. Repetimos. Tiempo T+3. Amenaza grave en la zona blanca.

En ocasiones el ordenador os alertará de que se acerca una "amenaza grave" en lugar de una "amenaza". En este último caso, el oficial de comunicaciones cogerá una carta de amenaza del mazo con el símbolo . Si se trata de una amenaza grave, cogerá la carta del mazo con el símbolo . En este ejemplo, el oficial de comunicaciones cogerá la carta superior del mazo , la dejará junto a la trayectoria central (zona blanca) y le asignará la ficha numerada .

Mensaje pendiente de confirmación. Tiempo T+5. Amenaza en la zona azul. Repetimos. Mensaje pendiente de confirmación. Tiempo T+5. Amenaza en la zona azul.

Los mensajes pendientes de confirmación permiten que la misma pista se pueda usar en una partida con 4 o 5 jugadores. **Si sois menos de 5 jugadores, ignorad los mensajes pendientes de confirmación.** En una partida de 5 jugadores sí que deberéis enfrentaros a las amenazas que anuncien.

El sistema de comunicaciones ha fallado...

... Comunicaciones restauradas.

Este mensaje anuncia que los auriculares de vuestro equipo han dejado de funcionar, por lo que solo recibiréis interferencias. **Los jugadores no podrán hablar entre ellos ni planear acciones de manera conjunta** hasta que el sistema de comunicaciones se haya restablecido, aunque sí podrán colocar sus cartas de acción, mover sus figuras y desplazar cubos por el tablero de la nave. Este es un buen momento para detenerse y pensar.

También podéis aprovechar el tiempo para leer las cartas de amenaza con atención.

La segunda fase concluye en 1 minuto.

La segunda fase concluye en 20 segundos.

La segunda fase concluye en 5, 4, 3, 2, 1. Segunda fase concluida. Inicien la tercera fase.

Tal como sucedía en la primera fase, también hay una serie de mensajes que anuncian el final de la segunda fase. Cuando la pista de audio informe de que ha concluido, no podréis cambiar las acciones que hayáis planeado para esos turnos. Coged las últimas 5 cartas y decidid lo que haréis en la tercera fase.

Los nuevos sistemas

A continuación hablaremos de un par de sistemas que seguramente os interesen: los cohetes y el ordenador de a bordo. Ambos están indicados por la letra . Sí, buena observación. Hay otros sistemas representados por esta misma letra, pero hablaremos de ellos más adelante. En estos simulacros no dispondréis de todas las prestaciones que incorpora la nave, pero tendréis más que suficiente para manteneros ocupados.

Los cohetes

Vuestra nave cuenta con 3 cohetes autodirigidos que podéis encontrar en la cubierta inferior de la zona azul, señalados con la letra . Cuando lanzáis un cohete, el proyectil establece como objetivo la nave enemiga más cercana e impacta contra ella. Vuestros cohetes están diseñados para identificar y atacar maquinaria enemiga, por lo que ignorarán los organismos interestelares y las formaciones rocosas.

En realidad, deducir contra qué impactará un cohete es todo un arte. De hecho, a veces no es mala idea lanzar alguno por si acaso. Aunque tal vez no debería habérselo contado... En fin, puede que al final sirva para salvar vuestra nave y siempre podéis decir que estaba todo calculado.

Cuando preparéis la partida, colocad las 3 fichas de cohete en el tablero de la nave.



Los cohetes no gastan energía. Para disparar uno, ejecutad la acción  en la estación inferior azul y colocad una ficha de cohete en la primera casilla de su trayectoria.

Los cohetes nunca alcanzan su objetivo en el mismo turno en el que se disparan.

Cuando computéis el daño, ignorad el cohete que se encuentre en la primera casilla.



Los cohetes se mueven después de resolver las acciones de las amenazas, tal como indica la ilustración de la izquierda:



Cuando hayáis resuelto los movimientos y las acciones de las amenazas, moved el cohete de la primera casilla de su trayectoria a la segunda: impactará

contra la nave enemiga cuando tengáis que computar el daño del siguiente turno. **El cohete fija como objetivo la amenaza más cercana en cualquiera de las trayectorias, siempre que esté dentro de su rango de alcance y sea un objetivo válido.** Los cohetes solo pueden atacar a las amenazas que se encuentren en los 2 rangos de alcance más cercanos a la nave. Hay también muchos enemigos que no podrán fijar como objetivo, en cuyo caso se especificará en la carta de la amenaza mediante el símbolo . Como los cohetes ignoran este tipo de cartas, escogen la amenaza más cercana a la nave entre las que queden disponibles (es decir, la que esté más cerca de su acción Z). En caso de empate, su objetivo será la carta de amenaza con la ficha numerada de menor valor. Si el cohete no tiene un objetivo válido a su alcance, desaparecerá sin causar efecto.

Un cohete tiene una potencia de 3 daños, que se tratarán como el impacto de cualquier otra arma. Añadid estos puntos a la potencia total del ataque que ha recibido esa amenaza, restad los puntos de escudo y colocad en la carta tantos cubos rojos como sean necesarios. Después de computar el daño, devolved el cohete a la reserva. Recordad que solo hay 3 cohetes por misión. Cuando los hayáis disparado todos, la acción  no tendrá efecto en esa estación.

Solo podéis usar un cohete por turno, por lo que tendréis que esperar un poco antes de lanzar el siguiente. Al comenzar el próximo turno, el primer cohete estará ya en la segunda casilla de la trayectoria y podréis colocar el nuevo cohete en la primera. En el siguiente paso (cómputo de daño) el primer cohete volverá a la reserva y dejará la casilla libre para que el segundo cohete pueda avanzar tras las acciones de las amenazas.

Consejo: si queréis combinar la potencia de un cohete con el fuego de los cañones, tened en cuenta que debéis lanzar el cohete un turno antes de activar los cañones. Es decir, si usáis un cañón láser en el cuarto turno, el cohete deberá haber despegado en el tercero.

El mantenimiento informático

Por supuesto, a estas alturas todos sabéis lo que es el ordenador de a bordo. En una nave de verdad, encontraréis el terminal en el puente. No hace falta decir que el ordenador es vuestro mejor amigo, sin sus detallados informes y la exactitud de sus mediciones estaríais perdidos en el espacio.

Aunque hay algo que... Digamos que requiere un ligero mantenimiento. ¡Nada complicado, por supuesto! Solo tenéis que... ya sabéis, apretar algún botón de vez en cuando. De lo contrario, pensará que ya no lo necesitáis y saltará el salvapantallas. Tal como están conectados los cables de la nave, hum, eso hará que las luces se apaguen durante un momento y os quedaréis a oscuras, lo que puede causaros algún pequeño retraso.

Claro que hemos pensado en desactivar el salvapantallas, pero me temo que es imposible. Ahí es donde anunciamos a nuestro patrocinador: CoMoSEA (Construcciones Móviles Sociedad Espacial Anónima). Solo tenéis que acordaros de apretar alguna tecla y todo irá bien, ¿de acuerdo?

El mantenimiento del ordenador debe realizarse una vez por fase, durante el primer o segundo turno de la misma. Comprobar que el ordenador sigue activo es un paso especial que, por lo tanto, solo ocurre una vez en cada fase. Si no os gusta la explicación del salvapantallas, podéis imaginar que vais a realizar un diagnóstico, cambiar los chips de memoria o realizar cualquier otra tarea de mantenimiento informático. Elegid la opción que más os guste, pero no os olvidéis de apretar el botón.



Cuando preparéis la partida, dejad 3 cubos de color gris junto al dibujo del ordenador que hay en el tablero de la nave. Si alguien ejecuta la acción en la estación superior blanca, moved uno de los cubos grises al tablero de desarrollo de la misión y colocadlo en la casilla de mantenimiento informático que coincida con la fase en la

que os encontráis. Aunque la acción se realice más de una vez por fase, solo moveréis un cubo mediante este mecanismo.

Si observáis la ubicación de la casilla, comprobaréis que el mantenimiento informático debe realizarse durante el primer o segundo turno de cada fase. Cuando el cilindro azul llegue a la casilla del ordenador, comprobad si hay un cubo en ella. **Si no lo hay, la tripulación habrá pasado por alto el mantenimiento informático y cada jugador deberá retrasar su acción del siguiente turno (leer más abajo.)**

Los retrasos

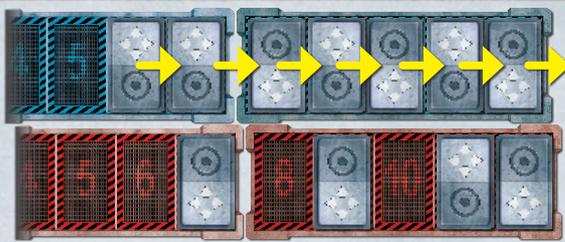
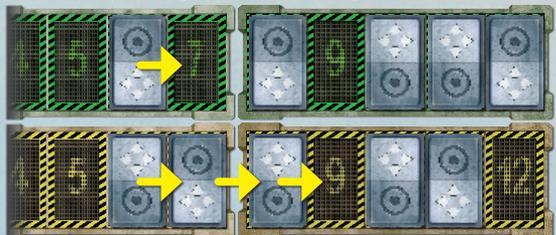
A veces todo parece estar bajo control, pero a la hora de la verdad las cosas no terminan de salir bien. Alguien podría moverse demasiado despacio y dar al traste con el plan. Id haciéndoos a la idea de que siempre habrá algún pequeño contratiempo.

Cuando una acción se retrasa a causa de una carta o de una regla, cada jugador afectado hace lo siguiente: si su tablero de acción contiene una carta para ese turno, la mueve a la siguiente casilla. Si en ese espacio ya había una carta, desplaza esta última a la siguiente casilla y así sucesivamente hasta que mueva una carta a una casilla vacía o hasta que no queden más turnos. En este último caso, la última carta de acción quedará fuera del tablero y no tendrá efecto.

Si la tripulación se olvida de realizar el mantenimiento informático, se generará un retraso colectivo. Las acciones planeadas para el siguiente turno se llevarán a cabo un turno más tarde, así como todas las acciones posteriores si no había casillas vacías en los tableros de acción.

Ejemplo: los jugadores no han realizado el mantenimiento informático durante los turnos 4 y 5, por lo que todas las acciones previstas para el turno 6 se retrasan y los jugadores tienen que desplazar sus cartas de acción. El jugador verde solo tiene que mover 1 carta, pero el jugador amarillo deberá desplazar 3 cartas. El jugador azul se verá obligado a mover todas sus cartas, de modo que la acción que había preparado para el turno 12 no tendrá ningún efecto. El jugador rojo no tenía ninguna acción prevista para el turno 6, por lo que no tendrá que hacer modificaciones.

Debido al retraso colectivo, los jugadores no realizan ninguna acción durante el turno 6.



Los tropezones

En el caos que acompaña a una misión puede ocurrir de todo. El menor resbalón o el tropezón más tonto podrían costaros unos segundos muy valiosos. Je, je. Recuerdo un vídeo muy gracioso en el que un explorador salía corriendo para cruzar la puerta y en el último momento se daba de bruces contra la pared. Como habréis supuesto, no llegó a tiempo de cargar los escudos. Hm... ¿Por qué no os reís? Bueno, ya... Al comité de investigación tampoco le hizo mucha gracia.

Es fácil confundirse cuando las cartas de acción están boca abajo. Tal vez juguéis una flecha roja cuando queríais usar una azul o puede que alguna carta acabe invertida y os subáis al gravitoelevador en vez de usar el cañón láser. Acarrear las consecuencias de estos errores puede hacer que las acciones restantes no tengan sentido, ya que no estaréis en el lugar donde habíais pensado realizarlas. Tranquilos, por eso tenemos una regla sobre tropezones.

Si algún jugador gira su carta y descubre que ha usado una flecha equivocada o que ha confundido la mitad de acción con la de movimiento, puede decir: ¡Huy, tropezón! De este modo podrá corregir el error y realizar la acción que originalmente había planeado, pero sufrirá un retraso durante el siguiente turno. Por lo tanto, la acción que tenía prevista para entonces (y probablemente alguna más) se realizará un turno más tarde de lo debido.

Os recomendamos que no abuséis de esta regla. No podéis recurrir a ella para conseguir una flecha roja cambiándola por una azul y diciendo que habéis tropezado. Durante la ronda de resolución debéis jugar de acuerdo a lo planeado en la ronda de acción. No os pongáis a meditar si las cosas saldrían mejor dejando las cartas tal como están o fingiendo un tropezón. Esta regla no se ha incluido para solventar los errores de planificación, sino para evitar que una carta mal colocada pueda estropear la partida.

Los gravitoelevadores y las escaleras

Más de una vez correréis desesperados hacia el gravitoelevador más cercano y descubriréis con horror que ya está ocupado. Exacto, solo hay sitio para uno. No pensaríais que una persona puede subir mientras otra está bajando, ¿verdad? A veces es más rápido usar la escalera de servicio.

Cada gravitoelevador solo tiene espacio para un pasajero. Si varios jugadores intentan utilizarlo en el mismo turno, solo el primero podrá subirse (el capitán o el miembro de la tripulación más cerca de él en sentido horario... los privilegios del rango). El resto de los jugadores tendrá que usar la escalera. Sus figuras cambiarán de cubierta, pero sufrirán un retraso en el siguiente turno (ver *Los retrasos* más arriba).

Los daños en la nave

También puede ser que el fuego enemigo afecte al gravitoelevador en el que ibais a subir. ¿Cómo? ¿De qué os sorprendéis? No pensaríais que las naves de verdad se limitan a recibir golpes hasta que aparece "Game Over" escrito en la pantalla, ¿verdad? Estos avances de la técnica están compuestos por unos delicados sistemas electrónicos, jovencitos. Un par de golpes y dejarán de funcionar como es debido.

De ahora en adelante usaréis los cubos rojos para señalar el daño que habéis infligido a las amenazas, pero no el que vuestra nave ha sufrido: en su lugar emplearéis las 18 losetas de daño. Cuando preparéis la partida, separad estas losetas de acuerdo con su color (rojo, blanco y azul). Barajad los montones por separado y colocadlos sobre el tablero de la nave, de modo que cada uno de ellos esté junto al final del tablero de trayectoria de su color.



Cada vez que una zona reciba 1 o más daños, girad el número de losetas correspondiente en la zona que haya sido atacada. Estas fichas muestran diferentes partes de la nave. Dejadlas en el tablero, de modo que cada loseta cubra la misma parte de la nave que ilustra.

- 
 Un impacto contra un cañón láser disminuye su efectividad y reduce su potencia en 1. El número que aparece en la loseta de daño cubre el valor original del cañón.
- 
 Un impacto contra el cañón de pulsos reduce su alcance en 1.
- 
 Un impacto contra un reactor o un escudo reduce su capacidad. El número que aparece en la loseta de daño cubre el valor original. Si el sistema contiene más energía de la que ahora puede almacenar, los cubos sobrantes se devuelven a la reserva.
- 
 Un impacto contra un gravitoelevador lo deja fuera de servicio. Si habéis planeado usarlo, deberéis recurrir a las escaleras de servicio. Vuestra figura cambia de cubierta, pero sufrirá un retraso en el siguiente turno.
- 
 Los daños estructurales no afectan a los sistemas, pero cuentan como impactos.

Al igual que sucedía en los entrenamientos, cada zona de la nave solo puede recibir un máximo de 6 daños (que a su vez coinciden con las 6 losetas de cada montón). Cuando tengáis que robar una loseta y no queden de ese color, la zona en cuestión se considerará destruida y perderéis la partida.

Consejo: recordad que las losetas de daño no se descubren hasta la ronda de resolución. Eso significa que no sabréis cómo se van a desarrollar los acontecimientos si la nave resulta dañada. En caso de que vuestro plan incluya recibir un impacto, tened en cuenta que algún sistema puede resultar afectado. Tal vez os convendría realizar algún disparo extra en lugar de arriesgaros a que un cañón averiado no logre acabar con el enemigo.

Listos para la acción

Aseguraos de que habéis preparado la nave correctamente.



Aquí tenéis un breve resumen de los nuevos elementos que se han incorporado:

- Una misión consta de 3 fases y 12 turnos.
- Las cartas de acción se juegan boca abajo.
- Hay 2 tipos de amenazas: las amenazas comunes y las amenazas graves.
- Si sois menos de 5 jugadores, ignorad los mensajes pendientes de confirmación.

- No podéis hablar entre vosotros mientras el sistema de comunicaciones esté inhabilitado.
- Los cohetes impactan contra el objetivo válido más cercano (si hay alguno dentro de su alcance) en el turno siguiente de ser lanzados.
- Debéis realizar el mantenimiento informático en el primer o segundo turno de cada fase. De lo contrario, vuestra tripulación sufrirá un retraso colectivo.
- Si os habéis equivocado al jugar una carta, podéis decir: "¡Huy, tropezón!".
- Si varios jugadores intentan usar el mismo gravitoelevador a la vez, solo uno podrá subir. El resto tendrá que usar la escalera de servicio y sufrir un retraso en el siguiente turno.
- En lugar de cubos rojos, usad las losetas de daño para indicar el daño que habéis sufrido. Estas fichas pueden reducir la efectividad de algunos sistemas.

Consejo: durante la ronda de acción, no os limitéis a pasear las figuras por la nave. Moved los cubos de energía y las fichas numeradas para indicar la ubicación del enemigo. Este sistema os ayudará a planear y sincronizar mejor vuestras acciones.

Podéis iniciar el simulacro.

La ronda de resolución

Es posible que vuestra nave quede aniquilada tras el primer simulacro. Es normal, por eso os enfrentáis a este tipo de ejercicios antes de iniciar una misión de verdad. Os saldrá mejor la próxima vez, ya lo veréis.

Si superáis el simulacro, podéis proceder al recuento de puntos.

El recuento de puntos

Por supuesto, contamos con un sistema de puntos para evaluar vuestra actuación. Es el mismo que aplicamos en misiones de verdad, pero os advierto que a nadie le importará cuántos puntos habéis conseguido si vuestra nave es destruida.

El recuento de puntos solo se lleva a cabo si vuestra nave no queda destruida durante la misión.

Cada carta de amenaza tiene 2 valores en la esquina inferior derecha. Conseguís el valor más alto si habéis destruido la amenaza y el más bajo si habéis sobrevivido a ella (es decir, si la amenaza ha llegado a la casilla Z de su trayectoria y ha ejecutado su ataque final). Sin embargo, no conseguís ningún punto por los enemigos que continúen en las trayectorias una vez hayáis saltado al hiperespacio. Pensad que al menos no han tenido tiempo de realizar su última acción.

Perdéis puntos por el daño que haya recibido vuestra nave, así como por comprometer el éxito de la misión (sufrir 2 daños en cada zona es menos peligroso que sufrir 6 daños en un solo lugar).

Podéis calcular vuestra puntuación siguiendo estas reglas:

- El capitán suma el valor más alto de todas las amenazas destruidas.
- El oficial de comunicaciones suma el valor más bajo de todas las amenazas a las que hayáis sobrevivido.
- Sumad ambos resultados.
- Restad los daños que ha sufrido la nave.
- Volved a restar el daño sufrido por la zona más perjudicada.

Evaluación

Damas y caballeros, el simulador está a vuestra entera disposición. Nos veremos en la siguiente clase.

Podéis realizar todos los simulacros que queráis. Solo hay tres pistas con este tipo de escenarios, pero las trayectorias y las amenazas escogidas al azar aseguran que cada partida sea diferente.

Si no conseguís acabar el primer simulacro, seguro que os irá mejor en el segundo o tercero. Aunque saltéis al hiperespacio por los pelos y consigáis una puntuación negativa, deberíais pensar en ello como un éxito. Cualquier puntuación por encima de 10 se puede considerar muy buena.

Sin embargo, tal vez estéis pensando en otros componentes del juego. Las cartas verdes aún están en la caja, junto con algunas fichas y esos preciosos robots de plástico.

LECCIÓN 6 – EL SIMULACRO AVANZADO

En la clase de hoy veremos algunos elementos que habíamos pasado por alto y que necesitaréis de cara a una verdadera misión.

Las amenazas internas

Para vuestra desgracia, muchos de nuestros enemigos alienígenas poseen tecnología capaz de trasladar la materia. Eso hará que de vez en cuando una tropa de asalto extraterrestre o un dispositivo nuclear aparezcan en cubierta. También podréis saltar a uno de los sectores más aburridos de la galaxia, donde no ha ocurrido nada durante milenios. Los escritores de ciencia ficción pueden hacerlos creer que las entidades alienígenas de un lugar como este os tratarán como a dioses, y tal vez tengan razón. Lo que no os cuentan es que casi todos los habitantes de la galaxia odian a los dioses y nada les divierte más que hacerlos saltar por los aires. En resumen, podréis esperar una actitud hostil por parte de cualquier cosa que se cuele en vuestra nave.

Ahora bien, no quiero que penséis en vuestra nave como en un lugar desprotegido e indefenso que en cualquier momento puede convertirse en una fiesta para extraterrestres. A veces lo parece, vale, pero solo a veces. Pensad que también podréis saltar a uno de los sectores más aburridos de la galaxia, donde no ha ocurrido nada durante milenios. Los escritores de ciencia ficción pueden hacerlos creer que las entidades alienígenas de un lugar como este os tratarán como a dioses, y tal vez tengan razón. Lo que no os cuentan es que casi todos los habitantes de la galaxia odian a los dioses y nada les divierte más que hacerlos saltar por los aires. En resumen, podréis esperar una actitud hostil por parte de cualquier cosa que se cuele en vuestra nave.

Para ayudar al jefe de seguridad, vuestro ordenador de a bordo os informará de las amenazas internas en la pantalla inferior.

Designad a un jefe de seguridad para que se encargue de lidiar con las amenazas internas. El oficial de comunicaciones puede asumir esta función, pero siempre es recomendable que los cargos se repartan.

Mientras preparáis la partida, dejad un espacio libre bajo el tablero de la nave para colocar la "pantalla inferior" del ordenador. Escoged un cuarto tablero de trayectoria al azar y alineadlo con la parte inferior del tablero de la nave, con la casilla Z en el extremo derecho. Esta es la trayectoria que seguirán las amenazas internas.

Separad las cartas verdes según el símbolo de la esquina superior izquierda, tal como habéis hecho antes con las de color violeta. Si dejáis a un lado las cartas con símbolos amarillos, deberían quedaros 2 mazos con cartas verdes y símbolos blancos: las amenazas internas comunes y las amenazas internas graves. Dejados frente al jefe de seguridad.

Coged todas las fichas ovaladas y colocadlas junto al tablero de la nave. Usaréis estas fichas para indicar la posición de las amenazas internas durante la ronda de resolución. Por supuesto, también podréis aprovecharlas para que os ayuden en la ronda de acción.

Durante la ronda de acción podréis recibir mensajes como estos:

Tiempo T+4. Amenaza interna. Repetimos. Tiempo T+4. Amenaza interna.

Tiempo T+6. Amenaza interna grave. Repetimos. Tiempo T+6. Amenaza interna grave.

Estos mensajes indican que el jefe de seguridad debe revelar la carta superior del mazo de amenazas indicado (X para las amenazas comunes y Z para las amenazas graves). Las cartas de amenazas internas deben colocarse junto al tablero de trayectoria que hay en la parte inferior de la nave tras asignarles una ficha numerada con el número del turno en el que aparecen.

Recordad que el oficial de comunicaciones sigue siendo responsable de que todos los mensajes del ordenador se procesen. Entre sus labores está la de asegurarse de que el jefe de seguridad ha oído el mensaje y ha asignado la ficha numerada con el valor adecuado a la amenaza interna.

Los escuadrones de robots de combate

Puede que os hayáis fijado en que dos de vuestras estaciones cuentan con un escuadrón de robots de combate entre su equipamiento. Estos temibles guerreros robóticos están preparados para la batalla y otras tareas especializadas.

Si necesitáis un despliegue de fuerza bruta en cubierta, lo mejor que podréis hacer es avisar a los robots. No intentéis enfrentaros al enemigo, vosotros no estáis preparados. ¿Perdón? ¿Si alguna vez se han rebelado contra la tripulación? ¿A quién se le ha ocurrido semejante barbaridad!? Hm... Será mejor que prosigamos.

Cuando preparéis la partida, dejad un escuadrón de robots de combate en la estación inferior roja y otro en la estación superior azul (sobre la ilustración de los robots). Estas figuras deberían estar tumbadas sobre el tablero para indicar que aún no han sido activadas.

Si un jugador ejecuta la acción C en alguna de estas estaciones, el escuadrón de robots de combate que allí se encuentre quedará activado. Colocará la figura de pie junto a su figura de jugador, ya que durante el resto de la misión los robots le seguirán por toda la nave. Si un jugador activa un escuadrón de robots de combate, nadie más podrá coger los robots de esa estación. Recordad que solo contáis con 2 escuadrones de robots para toda la nave. Si un jugador activa uno

de ellos, no podrá transferírsele a otro jugador ni activar el escuadrón de robots restante.

Aunque un escuadrón de robots esté siguiendo a un jugador, este puede realizar sus acciones habituales como si no estuvieran ahí. Sin embargo, ahora también puede accionar el escuadrón de robots de combate para que ataquen a las amenazas internas (ver más abajo). Procurad no confundir estas dos acciones: **activáis un escuadrón de robots de combate ejecutando la acción C en la estación donde estaban guardados**, no mediante la acción B. La acción B solo sirve para dar órdenes al escuadrón de robots que ya os está siguiendo.

Las cartas de amenaza interna

Hay dos tipos básicos de amenazas internas. Las averías son problemas que registra un sistema de a bordo, probablemente como consecuencia de un sabotaje. Los intrusos son enemigos o criaturas alienígenas que intentan invadir la nave.

Ambos tipos de amenaza tienen muchas cosas en común, como podéis ver en esta imagen:



Dónde aparece



Cómo librarse de ella

Tal como sucedía con las amenazas externas, las amenazas internas también tienen una velocidad determinada y varias acciones que pueden realizar (X, Y, Z). Durante la ronda de resolución, avanzan en su tablero de trayectoria del mismo modo que lo harían las amenazas externas y ejecutan las acciones pertinentes cuando llegan o atraviesan las casillas X, Y y Z.

Las amenazas internas también tienen cierto número de puntos de impacto y dos valores en la esquina inferior derecha: uno por destruirlas y otro por sobrevivir a ellas.

A diferencia de lo que sucede con las amenazas externas, la pista de audio no especifica dónde aparecen las amenazas internas. De eso os informará la propia carta. En la esquina inferior izquierda de la ilustración puede verse un diagrama de la nave con la ubicación en la que aparece dicha amenaza.

El símbolo en la esquina inferior derecha de la ilustración describe cómo podréis eliminar la amenaza. Si es una avería, os señalará el sistema que debéis reparar (B o C). Si se trata de un intruso, el símbolo indicará que necesitáis un escuadrón de robots de combate.

Las averías

En ocasiones los sistemas de la nave empezarán a hacer cosas raras y, en lugar de ayudaros, se convertirán en un peligro para vosotros. El diagrama en la esquina inferior izquierda de la ilustración os dirá qué estación se ha visto afectada, mientras que la letra en la esquina inferior derecha os informará del sistema que está fallando.



Ejemplo: esta avería afecta a la estación superior roja. La B de la derecha indica que el problema está en el escudo.

La avería se inicia cuando su ficha numerada entra en el tablero de trayectoria (al comienzo del turno que coincida con el número de su ficha, antes de que los jugadores y las amenazas realicen sus acciones).

Nada más aparecer la amenaza, deberéis buscar la letra del sistema averiado en el tablero de la nave y taponarla con una ficha ovalada que muestre esa misma letra con los colores invertidos. Desde ese preciso momento, el sistema averiado dejará de estar disponible en esa estación.

Si un jugador ejecuta esa acción en la estación averiada, procederá a reparar la avería. Cada intento de reparación causará 1 daño a la amenaza (usad los cubos rojos para computar el daño, tal como hacéis con las amenazas externas). Si hay más de un jugador en esa misma estación, pueden trabajar juntos para reparar la avería y causarles varios daños a la amenaza realizando esa acción durante el mismo turno.

Ejemplo: si quieren reparar los Escudos pirateados, los jugadores deberán realizar 3 veces la acción **E** en la estación superior roja. Un jugador puede conseguirlo realizando esta acción durante 3 turnos consecutivos, aunque sus compañeros pueden contribuir a que sea más rápido. Cuanto antes lo arregléis, menor será el daño que la avería cause en la nave. Con cada turno que pasa la amenaza avanza en su trayectoria y está más cerca de ejecutar las acciones X, Y y Z.



Algunas averías tienen más de un objetivo, en cuyo caso tendréis que marcar todos los sistemas afectados con las fichas ovales que correspondan. Para arreglar la avería, podéis ejecutar la acción afectada en cualquiera de las estaciones donde se encuentra esa avería.

Cuando una carta tiene tantos cubos rojos como puntos de impacto, la avería queda reparada. El capitán se lleva la carta como trofeo, las fichas relacionadas con la amenaza se retiran y el sistema vuelve a estar activo (incluso en ese mismo turno).

Si no conseguís arreglar una avería y su ficha numerada llega a la casilla Z, el sistema quedará inutilizable durante el resto de la misión. Ejecutar esa acción en la estación

afectada no servirá de nada. En este caso será el oficial de comunicaciones quien guarde la carta.

Los intrusos

Los intrusos son amenazas internas que no están asociadas a un sistema de a bordo específico. Cada vez que la ficha numerada de un intruso entre en el tablero de trayectoria para las amenazas internas, deberéis buscar la ficha con la ilustración de la amenaza y colocarla en su ubicación inicial (descrita por el diagrama en la esquina inferior izquierda de la ilustración).



Casi todos los intrusos que encontraréis se desplazan por la nave. Sus movimientos pueden ser consecuencia de las acciones X o Y, y tienen lugar al resolver las acciones de las amenazas. Cuando un intruso ejecuta una acción de movimiento, debéis mover su ficha a la nueva estación. Los intrusos no usan el gravitoelevador para cambiar de cubierta (pueden saltar, corretear o emerger por el hueco del ascensor), de modo que no tendréis que preocuparos por si está ocupado o fuera de servicio.

Para dañar a un intruso, tenéis que encontraros en la misma estación que él y ordenar al escuadrón de robots que ataque **III**. **Esto solo podréis hacerlo si ya habéis activado un escuadrón.** Si los robots no os

están siguiendo, la acción **III** no tiene ningún efecto.

Si hay más de un intruso en la estación, el escuadrón de robots fijará como objetivo al que tenga la ficha numerada de valor más bajo.

Cada vez que el escuadrón de robots haga daño a un intruso, colocad un cubo rojo en su carta. Cuando el número de cubos rojos sea igual al número de puntos de impacto del intruso, la amenaza será destruida y el capitán guardará la carta.

Si no destruíis al intruso antes de que su ficha llegue al final del tablero de trayectoria, ejecutará su acción Z y abandonará la nave. Retirad su ficha del tablero de la nave y entregadle la carta al oficial de comunicaciones.

Los intrusos que no contraatacan aparecen identificados con el símbolo **III** en la esquina inferior derecha de la ilustración. Sin embargo, hay otras amenazas que sí tomarán represalias contra vosotros. Estas últimas aparecen señaladas con el símbolo **IIII**.



Si un jugador ejecuta la acción **III** contra uno de estos intrusos, logrará hacerle 1 daño, **pero el intruso conseguirá desactivar su escuadrón de robots de combate.** Dejad su figura tumbada sobre el tablero de la nave. El escuadrón desactivado continuará siguiéndole por la nave, pero la acción **III** no surtirá efecto hasta que lo reactive. **Para reactivar un escuadrón, el jugador deberá regresar a una de las estaciones de activación y ejecutar la acción **C**.** Puede hacer esto en la estación donde ha activado el escuadrón de robots por primera vez o ir a la segunda estación con robots de combate (estación superior azul o inferior roja), no importa que estos aún

estén descansando. El jugador en cuestión ya tendrá un escuadrón desactivado. Como solo puede haber un escuadrón por jugador, la acción **C** servirá para arreglar sus propios robots y no para conseguir un segundo escuadrón.

Nunca está de más arreglar un escuadrón de robots desactivados aunque no lo vayáis a utilizar. Los escuadrones desactivados no están preparados para realizar el salto al hiperespacio y pueden recibir algún daño adicional durante el viaje, lo que haría disminuir vuestra puntuación.

Consejo: puede ser muy complicado destruir a un intruso con 2 puntos de impacto si es capaz de contraatacar. Habría que reactivar el escuadrón de robots que ha atacado y luego volver para eliminar al intruso; algo nada fácil si tenemos en cuenta que el enemigo también se puede mover por la nave. En estos casos puede ser recomendable que los 2 jugadores con escuadrones de robots se coordinen para atacar.

Las acciones de las amenazas

Una amenaza puede causar daños en vuestra nave por medio de las acciones X, Y o Z. A diferencia de lo que habéis visto hasta ahora, **los escudos no pueden absorber el daño causado por una amenaza interna.** A no ser que se indique lo contrario, el daño afectará a la zona en la que se encuentra la amenaza en esos momentos independientemente de si se encuentra en la cubierta superior o inferior.

Algunas amenazas pueden noquear a los miembros del equipo. **Si esto llegara a suceder, el jugador afectado no podrá realizar ninguna otra acción durante la misión.** Sus cartas de acción restantes no tendrán efecto y su figura deberá retirarse del tablero de la nave. Si había activado un escuadrón de robots, lo perderá y constará como desactivado a la hora de calcular la puntuación.

Algunas amenazas también pueden ocasionar retrasos a los jugadores. En este caso, seguid las reglas sobre retrasos que se han indicado más arriba.

Los interceptores

Los robots de combate resultan muy útiles incluso cuando no hay intrusos rondando por la nave, ya que pueden pilotar los interceptores a los que se accede a través de la estación superior roja. Así pues, podéis abandonar la nave en compañía de vuestros robots y convertirlos en la última línea de defensa contra las amenazas externas.

Si un jugador tiene un escuadrón de robots activo, puede usar la acción **C** en la estación superior roja para despegar con los interceptores. Deberá retirar de la nave su figura y los robots que lo acompañan, y colocarlos en la casilla que indica que los interceptores están activos. Los interceptores atacarán ese mismo turno, cuando estéis computando el daño.

Si ejecuta la acción **III en el siguiente turno, continuará atacando con los interceptores.** De hecho, puede quedarse en el espacio todo el tiempo que quiera, siempre que siga ejecutando la acción **III**. Mientras ataca con los interceptores no estará en ninguna de las estaciones y, por lo tanto, las amenazas internas no podrán noquearlo ni causarle retrasos. Del mismo modo, tampoco se verá afectado por los retrasos derivados del mantenimiento informático.

Esta es la única acción que podéis realizar en el espacio. Para volver a la nave, basta con no jugar una carta para ese turno. Si el jugador ejecuta cualquier acción que no sea **III**, la acción quedará retrasada. Se insertará una "no acción" en su lugar y así tendrá tiempo de volver a la nave. Al regresar, tanto el jugador como el escuadrón de robots llegarán a la estación superior roja.

Atacando con los interceptores

Los interceptores atacan a las amenazas de todas las trayectorias, pero su alcance es distancia 1. Si solo hay una amenaza dentro de su campo de acción, le atacarán con potencia 3. Si hay más de una, los interceptores atacarán a todas las amenazas a la vez con potencia 1 (indiferentemente de su número).

Por supuesto, la potencia de los interceptores se añade a la de cualquier otra arma que haya impactado en ese turno contra la amenaza.

Hasta aquí, todo lo que puede hacer un robot de combate. Como habéis podido comprobar, son accesorios muy versátiles. ¿Sí, señorita? ¿Que solo sirven para pelear? Me temo que en eso se equivoca. Debería ver lo que ocurre cuando el personal de mantenimiento los activa después del vuelo. Cada robot tiene una mopa incorporada en el brazo izquierdo, ¡sus algoritmos para encontrar motas de polvo son todo un avance en el mundo de la robótica!

Listos para la acción

Ya estáis listos para alzar el vuelo. Hm... un colega me ha pedido que os recuerde que esto sigue siendo un simulacro. Los intrusos que veréis correteando por la nave solo son instructores disfrazados. Una temperamental señorita de la promoción anterior se olvidó de este pequeño detalle en el fragor de la batalla y... Bueno, digamos que mi colega sigue cojeando.

Comprobad que hayáis preparado la nave correctamente.



Para el simulacro avanzado usaréis las pistas 6, 7 y 8 del CD. Las pistas de audio se titulan *Simulacro avanzado*. Os sugerimos comenzar por *Simulacro avanzado 1*.

Podéis iniciar el simulacro avanzado.

Evaluación

¿Y bien? ¿Cómo os ha ido? Espero que todo esté bajo control, porque este simulacro avanzado es la última prueba que realizaréis antes de que os enviemos al espacio. Eso quiere decir que con la siguiente clase habrá llegado la hora de deciros adiós. Hm, no, eso no significa que vayáis a... Solo quería decir que el curso está a punto de acabar.

Los simulacros avanzados se puntúan del mismo modo que los simulacros básicos.

A la hora de calcular la puntuación, también deberéis restar 2 puntos por cada jugador noqueado y 1 punto por cada escuadrón de robots que esté desactivado o que esté desactivado al final de la misión.

Atención: si la nave regresa, todos los jugadores se consideran ganadores, incluyendo los que hayan sido noqueados. En ocasiones, esto puede ser parte de un plan que beneficia al equipo.

Podéis jugar tantos simulacros avanzados como queráis. Tienen la misma dificultad que los simulacros básicos, ya que el número de amenazas externas se reduce en uno por cada amenaza interna que aparece. Estos simulacros están diseñados para que os familiaricéis con las amenazas internas, de modo que no os pillen por sorpresa en medio de una misión real.

Los simulacros avanzados serán vuestra última práctica, no intentéis enzarzaros en una misión de verdad hasta que hayáis sobrevivido al menos a uno. Recordad, os estáis jugando una nave muy cara.

Por supuesto, esto no es más que un juego y esas figuritas tan monas están hechas de plástico. Sois vosotros los que debéis decidir cuándo ha llegado la hora de enfrentaros a vuestra primera misión.

Por otra parte, si de verdad queréis poner os en la piel de un explorador espacial, tendréis que estar bien entrenados para sobrevivir a la siguiente lección.

LECCIÓN 7 - LA PRIMERA MISIÓN

Muy bien, cadetes, a partir de hoy dejaréis de ser alumnos de la Academia Militar Galáctica y os convertiréis en una tripulación de pleno derecho. Vuestra gloriosa carrera como parte del Servicio de Exploración Espacial comenzará con esta primera misión.

Las acciones heroicas

Sois una tripulación competente, por eso estoy convencido de que completaréis vuestra primera misión sin grandes dificultades. Las cosas no siempre han ido bien en los simulacros, cierto; pero, ahora que la cosa va en serio, lo haréis mejor de lo que habrías podido imaginar.

Las cartas doradas son acciones heroicas y se usan únicamente en las misiones. Mezclad las 6 cartas doradas y repartid una a cada jugador de manera aleatoria. Dejad las cartas sobrantes a un lado sin mirarlas.

Vuestra carta de acción heroica sustituye a una de las cartas que recibiréis en la primera fase. Es decir, sobre las casillas 1-3 del tablero de acción de cada jugador debería haber 4 cartas de acción y 1 carta de acción heroica.



Una carta de acción heroica se juega como cualquier carta de acción (en la fase que el jugador escoja), pero solo puede usarla el jugador que la haya recibido.

Las cartas de acción heroica no se pueden entregar mediante una transferencia de datos.

Tal y como sucede con las cartas normales, las cartas de acción heroica tienen 2 posiciones y pueden usarse por su parte de movimiento o de acción.



La parte de movimiento permite que el jugador se traslade directamente a la estación señalada. La carta de la ilustración, por ejemplo, lleva a la estación inferior roja. El jugador podrá trasladarse hasta allí desde cualquier estación, sin importar lo lejos que esté o si los gravitoelevadores están fuera de servicio. Si el jugador ha activado un escuadrón de robots de combate, también irá con él.

En cuanto a la parte de acción, estas cartas contienen versiones mejoradas de las acciones **A**, **B** o **III**.



Si el jugador dispara un cañón usando esta carta, la fuerza del ataque se verá incrementada en 1. Por ejemplo, si emplea la acción heroica para disparar el cañón pesado central, su disparo tendrá una potencia de 6 (o de 5 si estaba dañado). En el caso del cañón de pulsos, atacará con fuerza 2 a todas las amenazas dentro de su alcance.



Si el jugador usa esta acción para transferir energía y consigue mover al menos 1 cubo, también obtendrá 1 cubo adicional de la reserva. Esto significa que un escudo o un reactor podría superar su capacidad máxima: el escudo central podría recargarse con 4 cubos -al igual que uno de los reactores laterales- o el reactor central podría llegar a contener 6 cubos. Por otra parte, si la acción se ejecuta sin resultado (al transferir energía a un reactor o escudo que esté al máximo, al extraer energía de un reactor vacío o cuando se han agotado las cápsulas de combustible), no conseguiréis ningún cubo extra. De hecho, no conseguiréis nada.

Si el jugador usa esta acción para reparar un sistema averiado (la causa de una amenaza interna) que puede arreglarse con la acción **B**, contará como 2 reparaciones simultáneas.



Esta acción puede tener un doble uso. Si se emplea para atacar a un intruso con capacidad de contraataque (indicado por el símbolo ) el escuadrón de robots del jugador no quedará desactivado y, por lo tanto, será mucho más fácil eliminar a un intruso con 2 puntos de impacto. En primer lugar, se emplea la acción  para causar 1 daño al intruso. Como los robots siguen activos, es posible usar la acción  en el siguiente turno para hacer el segundo daño. La amenaza quedará eliminada, con lo que el escuadrón tampoco será desactivado tras el segundo impacto.

También es posible usar esta acción mientras se vuela por el espacio en compañía de un escuadrón de robots. Gracias a ella, el jugador podrá incrementar la fuerza de los interceptores en 1. De este modo, si solo hay una amenaza a su alcance, podrá atacar con potencia 4. Si hay más de una, los interceptores atacarán con potencia 2 a cada enemigo.

Por supuesto, en ambos casos el jugador debe tener un escuadrón de robots a sus órdenes para usar la acción .



La confirmación visual

Cierto, aún no os he explicado lo que hace la acción  en la estación inferior blanca. Aquí no encontraréis ningún sistema etiquetado con esa letra, pero sí un amplio ventanal desde el que admirar el panorama.

No tenía intención de sacar este tema en clase, la verdad, dudo mucho que queráis pasar el tiempo con estas cosas durante vuestro primer vuelo. Os he cogido cariño, por eso os recomiendo que aprovechéis los ratos libres para adoptar medidas cautelares (realizar un disparo extra, lanzar un segundo cohete o recargar los escudos por lo que pudiera pasar) en lugar de quedaros, hm, mirando por la ventana.

Sin embargo, debo confesar que el Servicio de Exploración Espacial tiene una cierta debilidad por la confirmación visual.

La acción  realizada en la estación inferior blanca representa vuestra confirmación visual, es decir, la verificación de los datos que ha recogido el ordenador de a bordo. Esta acción sirve para aumentar vuestra puntuación al terminar la misión, pero no tiene ningún otro efecto. Es mejor centrarse en las amenazas y solo mirar por la ventana cuando realmente no tengáis nada mejor que hacer.

Al comienzo de la misión, colocad 3 cubos grises en el ojo de buey que aparece en el tablero de la nave (uno por cada fase). Todos los jugadores que quieran realizar una confirmación visual deberán ejecutar la acción  en la estación inferior blanca durante el mismo turno. Cuantos más jugadores participen, más puntos conseguiréis al final de la partida. Cuando uno o más jugadores realicen esta acción, coged uno de los cubos grises en el ojo de buey y colocadlo en la casilla numerada del tablero de desarrollo que coincida con la fase en la que os encontráis y el número de personas que estaban mirando por la ventana en ese turno.



Los números indican la cantidad de puntos que obtendréis por realizar esta acción: un jugador conseguirá 1 punto; 2 jugadores, 2 puntos; 3 jugadores, 3 puntos; 4 jugadores, 5 puntos; y 5 jugadores, 7 puntos.

Solo se tendrá en cuenta la puntuación más alta de cada fase. Si realizáis una nueva confirmación visual en esa misma fase y conseguís que más gente mire por la ventana al mismo tiempo, deberéis mover el cubo gris a la casilla con vuestra nueva puntuación. Si no superáis vuestra puntuación de esa fase, el cubo permanecerá donde está.

Ejemplo: el jugador rojo emplea los 2 primeros turnos para bajar a la cubierta inferior usando el gravitoelevador y recargar el reactor central. En el tercer turno no tiene nada que hacer, así que realiza la acción . Al llegar a este punto en la ronda de resolución, coge un cubo gris del ojo de buey y lo coloca en la primera casilla numérica en la fila superior del tablero de desarrollo de la misión. Como en la segunda fase los jugadores están muy ocupados, no tienen tiempo de mirar por la ventana y no ponen el cubo gris en la segunda fila de puntuación. Ya en la tercera fase, la tripulación elimina a todas las amenazas con tiempo de sobra y los 4 jugadores acuerdan reunirse junto al ojo de buey para realizar una acción  en el turno 11. Hay un malentendido y uno de ellos ejecuta la acción en el turno 10, así que coloca un cubo gris en la primera casilla de puntuación de la tercera fila. En el siguiente turno, el resto del grupo realiza la acción  tal como habían acordado y mueven el cubo gris de la primera casilla a la tercera.

Los jugadores deberían conseguir 1+3=4 puntos por la confirmación visual de la primera y la tercera fase. Por desgracia, no se llevarán nada. Una Nave de guerra ha conseguido sobrevivir a causa de un error de cálculo con los cañones y ha reducido la nave a chatarra.

Vuestra primera misión

Bueno, chicos, no me gustan las despedidas largas. Habéis sido una buena clase y reconozco que me he encariñado de vosotros, aunque me había prometido a mí mismo que esta vez no pasaría. En fin... ¡cuidaos mucho! Ya sois miembros del Servicio de Exploración Espacial. Si nuestros caminos no volvieran a cruzarse... Sí, ya sé que los barracones están en la puerta de al lado. Pero en el hipotético caso de que nuestros caminos no volvieran a cruzarse, eso, buena suerte.

Por cierto, señorita. Ese mono le queda de maravilla... Hm...

Preparad los tableros para vuestra primera misión de verdad. Las reglas son las mismas que habéis seguido en el simulacro avanzado, pero en esta ocasión contaréis con las cartas de acción heroica y podréis realizar confirmaciones visuales. Comprobaréis que las pistas de audio ofrecen misiones más complejas que los simulacros y que el juego resultará mucho más intenso si os metéis en el la piel de un verdadero explorador espacial.

Para realizar una misión podéis escoger cualquiera de las 8 pistas de audio que se incluyen en el CD. Si vuestro lector de CD puede reproducir pistas de manera aleatoria, podéis usar este sistema para escoger la misión.

¡Buena suerte!

Si cometéis algún error de cálculo en vuestra primera misión y la nave queda reducida a chatarra, no os lo toméis como algo personal. El sacrificio de vuestros personajes es símbolo de su extraordinario valor y heroísmo. Podéis adoptar el papel de una nueva tripulación recién salida de la academia (tras recibir clases de un instructor algo más nervioso y con otro par de canas) y lista para enfrentarse a su primera misión como miembros del Servicio de Exploración Espacial.

Os recomendamos registrar vuestra primera misión en el cuaderno de bitácora, sin importar lo bien o mal que hayan ido las cosas (ver más abajo).

HACIENDO CARRERA EN EL MUNDO DE LA EXPLORACIÓN ESPACIAL

Así comienza una carrera llena de peligros y aventuras en el mundo de la exploración espacial...

Ya conocéis las reglas, pero cada aventura será diferente. Las innumerables combinaciones entre pistas de audio, cartas de amenaza y trayectorias garantiza que cada misión suponga un problema único e irrepetible. A medida que vuestra puntuación aumente, os iréis convirtiendo en auténticos profesionales de la exploración.

Los niveles de dificultad

Si completáis las misiones estándar sin mayor problema, podéis aumentar la dificultad del juego introduciendo amenazas avanzadas (las cartas con símbolos amarillos que hasta ahora habían permanecido en la caja). Estas cartas siguen las mismas reglas que las amenazas con símbolos blancos.

Antes de empezar a jugar, escoged el nivel de dificultad para las amenazas comunes y para las amenazas graves. Por ejemplo, podéis usar cartas con símbolos amarillos para las amenazas graves y cartas con símbolos blancos para las comunes. Por supuesto, también podéis hacerlo a la inversa o crear un verdadero reto jugando únicamente con amenazas con símbolos amarillos. Esta decisión debería aplicarse de manera uniforme a las amenazas internas y externas. Es decir, si usáis cartas con símbolos amarillos para las amenazas externas graves, también deberíais usarlas para las amenazas internas graves.

También podéis dejar el nivel de dificultad en manos de la suerte barajando juntas las cartas con símbolos blancos y amarillos (por eso el reverso es igual en ambos casos). Este sistema puede resultar curioso incluso habiendo superado misiones con amenazas avanzadas, ya que os reencontraréis con viejos conocidos en combinaciones que no habíais visto hasta ahora.

El nivel de dificultad se contempla automáticamente en vuestra puntuación, ya que obtendréis más puntos por las amenazas avanzadas.

El cuaderno de bitácora

Puede que perdáis la ilusión al concluir una misión impecable y tener que guardar el juego sin que haya quedado constancia de vuestro magnífico trabajo. O tal vez queráis conservar el recuerdo de aquella ocasión en la que luchasteis en vano contra un Behemot mientras un Verdugo liquidaba uno a uno a los miembros de vuestra tripulación.

En previsión de estos problemas, el juego incorpora un cuaderno de bitácora en el que podéis recoger todos vuestros éxitos y fracasos. No lo hemos comentado durante los simulacros, por supuesto, pero las misiones de verdad merecen ser recordadas. No tengáis miedo de escribir en el cuaderno de vuestra nave, es solo un trozo de papel.

Para más detalles sobre el cuaderno de bitácora, leed la página 6 del reglamento.

Otras pistas de audio

El CD incorpora 8 pistas de audio con misiones completas, que podéis reproducir en orden o elegir aleatoriamente. Las trayectorias y las cartas escogidas al azar garantizan que cada partida sea única a pesar de haber jugado varias veces con la misma pista.

Las campañas de exploración

Una partida debería durar alrededor de 25 minutos. Si queréis probar algo que de verdad os ponga a prueba y constituya una verdadera hazaña, siempre podéis organizar una campaña de exploración. Tendréis entretenimiento para hora y media... O algo menos, si las cosas se tuercen.

Las campañas de exploración están compuestas por 3 misiones consecutivas. Los daños que reciba la nave se conservan a lo largo de toda la partida, aunque podréis hacer algunas reparaciones. El nivel de dificultad se escoge al inicio de cada misión, momento en el que también podréis abortar la campaña y quedaros con la puntuación que hayáis conseguido hasta el momento. Si vuestra nave se destruye en cualquiera de las 3 misiones, no habréis superado la campaña.

Una campaña de exploración aumenta la intensidad del juego, como comprobaréis cuando tengáis que decidir si enfrentaros a la tercera misión en una nave destartada con tal de superar vuestra puntuación.

Para más detalles sobre las campañas de exploración, leed la página 7 del reglamento.

PARTIDAS CON MENOS DE 4 JUGADORES

Las naves de exploración modelo Presa Fácil están diseñadas para llevar 4 o 5 tripulantes. Si solo sois 2 o 3 jugadores, tendréis que introducir androides en la partida. Aunque estos robots parezcan personas, son mucho más obedientes. Hasta el punto de rayar la estupidez.

Los androides

Los androides son miembros de la tripulación que no están asignados a un solo jugador; en su lugar, los controlaréis entre todos. Cada androide tiene su figura y su tablero de acción, que deberá colocarse al alcance de todos los jugadores.

Si solo sois 2 jugadores, necesitaréis 2 androides para poder jugar. Si sois 3, con 1 solo androide bastará. Jugaréis como si se tratara de una partida para 4 jugadores, así que pasad por alto los mensajes pendientes de confirmación.

Podéis poner nombre a los androides, pero recordad escribirlo entre corchetes a la hora de rellenar el cuaderno de bitácora: [Marvin] [ICU2].

A continuación decidid el orden en el que jugarán los androides, es decir, el lugar en el que se sentarían si fueran humanos.

Si solo hay 2 jugadores, uno de ellos tendrá que asumir 2 cargos. No es buena idea dejar las labores de capitán, oficial de comunicaciones o jefe de seguridad en manos de vuestros ayudantes electrónicos.

Controlando a vuestros androides

Los androides pueden hacer todo lo que hace un jugador, incluso liderar un escuadrón de robots de combate.

Los jugadores controlan a sus androides colocando sus propias cartas en el tablero de acción de cada androide, pero solo en las casillas disponibles. Si estáis en la segunda fase, por ejemplo, podréis colocar cartas en las casillas 4-7 de vuestro tablero y del tablero de los androides, pero no en las casillas 1-3.

Las cartas que se juegan en el tablero de los androides deben colocarse boca arriba. Aseguraos de que sea la acción que queréis jugar, ya que nadie la podrá cambiar una vez colocada en el tablero. Estas cartas nunca volverán a vuestra mano ni cambiarán de posición, puesto que los androides no tropiezan.

Durante la ronda de acción, cualquier jugador puede colocar cartas en el tablero de los androides. Sin embargo, las cosas serán más sencillas si en la ronda de resolución cada androide tiene asignado un único jugador que se encargue de mover su figura y resolver sus acciones.

El número de cartas

Los androides no tienen cartas propias. En su lugar, los jugadores reciben algunas adicionales sobre su tablero.

- En partidas de 3 jugadores, cada jugador recibe 6 cartas por fase (en lugar de 5).
- En partidas de 2 jugadores, cada jugador recibe 9 cartas en la primera fase y 6 en las dos fases restantes.

Estas reglas también se aplican en los entrenamientos y simulacros. En un entrenamiento en el que intervienen 2 jugadores, por ejemplo, cada uno de ellos recibirá 9 cartas en la primera fase y 6 en la segunda.

Los androides y las acciones heroicas

Tal como sucede en una misión estándar, cada jugador recibe una carta de acción heroica que obtendrá en la primera fase. En una partida con 2 jugadores, por ejemplo, cada jugador recibe 8 cartas de acción y 1 carta de acción heroica al comienzo de la partida.

Cada androide también recibe 1 carta de acción heroica, que se revelará cuando el ordenador de a bordo anuncie el inicio de la primera fase. Cuando la descubráis, aseguraos de dejarla a un lado del tablero de acción: si la colocáis sobre alguna de las casillas, no podréis recuperarla.

Esta es la única carta que posee un androide, todas las demás deben provenir de la mano de los jugadores.

Cualquier jugador puede escoger cuándo jugar la acción heroica de un androide. Sin embargo, no podrá jugar su propia carta de acción heroica en el tablero del androide ni coger la carta del androide para dársela a otro jugador o androide. Las cartas de acción heroica no son transferibles, solo puede jugarlas el humano o androide que las haya recibido.

APÉNDICE - COMO ENTRENAR A VUESTROS SUCESESORES

¿Te gustaría explicar a un grupo de principiantes cómo se juega a *Space Alert*? ¿Te ha hecho gracia cómo presentamos el juego en esta guía? Ahora puedes ponerte en la piel de un instructor de la Academia Militar Galáctica y guiar a tus compañeros a lo largo del entrenamiento. Será mucho más sencillo, rápido y divertido que hacerles leer todo el texto.

Si conoces el juego, ni siquiera tendrás que ir leyendo la guía, bastará con seguir algunas breves notas. Puedes imitar al instructor nervioso y exhausto que aparece

en estas páginas o bien seguir una estrategia más directa. Elijas lo que elijas, te recomendamos tratar a tus amigos como si fueran parte de una verdadera tripulación, recuerda que la atmósfera es una parte vital del juego.

Tú elijas cómo explicar el juego a tus amigos, pero por si acaso hemos incluido algunas notas basadas en nuestra experiencia enseñando a jugar a decenas y decenas de grupos. Sería una lástima no compartirlo con vosotros.

Introducción

- Tema del juego. Nave de exploración modelo Presa Fácil. Misiones de exploración. Salto hiperespacial de ida y vuelta.
- El objetivo de la tripulación es evitar durante 10 minutos que la nave sea destruida.

Lección 1 - La nave y su tripulación

- La tripulación escoge colores, capitán y oficial de comunicaciones. Explicar cómo se reparten las cartas.
- Mientras deciden quién será el capitán y el oficial de comunicaciones, preparar la nave para el primer ejercicio de entrenamiento (pág. 4). No hace falta explicar por qué cogéis ciertas cartas y trayectorias. Colocar el Caza a un lado.
- Describir la nave: 3 zonas, 6 estaciones, armas, escudos y reactores. No hace falta entrar en detalles.

Lección 2 - La ronda de acción

- Hay 7 turnos para 7 acciones.
- Usar las cartas de acción sobrantes para explicar cómo se planifican los movimientos y las acciones.
- Explicar el concepto de fases. Coged las primeras 5 cartas, planificar las acciones 1-3. Coged las siguientes 5 cartas, planificar las acciones 4-7 y explicar que las acciones anteriores no se pueden cambiar.
- **Mensajes:**
 - » La labor del oficial de comunicaciones respecto a los mensajes de amenaza. En el primer ejercicio no habrá amenazas graves, amenazas internas ni mensajes pendientes de confirmación.
 - » Recepción de datos, transferencia de datos, fin de la fase, fin de la misión.

Lección 3 - La ronda de resolución

- Mostrar el tablero de desarrollo de la misión.
- Aparición de las amenazas.
- **Acciones de los jugadores:**
 - » Movimiento: puedes pasar por alto lo que ocurre cuando 2 jugadores usen el mismo gravitoelevador.
 - » Acción A: los cubos se mueven para señalar el disparo, pero el daño no se computa aún.
 - » Acción B: cómo transferir energía a los escudos y los reactores, cómo recargar el reactor central.
- **Cómputo del daño:**
 - » Alcance y fuerza de las armas. Enfatizar el limitado alcance del cañón de pulsos.
 - » Explicar cómo funcionan los puntos de escudo de las amenazas (usando el Caza).
 - » Recalcular que hay que leer las cartas de amenaza.
- **Acciones de las amenazas:**
 - » Velocidad y acciones. Usar el Caza y la trayectoria roja como ejemplo.
 - » Ataques y su efecto en los escudos de la nave. Usar el Caza como ejemplo y explicar que cada ataque es diferente.
 - » Mencionar que las amenazas pueden hacer otras cosas aparte de atacar.
 - » Acción Z y desaparición de la amenaza.
 - » **Consejo:** la tripulación tiene que saber dónde están las amenazas cada turno.
- **Salto al hiperespacio:**
 - » Explicar las 2 acciones finales de las amenazas.
 - » 7 daños en una misma zona significa perder la partida.

Lección 4 - El primer ejercicio de entrenamiento

- Los jugadores pueden usar las fichas para ilustrar lo que están haciendo, pero lo que cuenta son las

cartas en los tableros de acción.

- Iniciar la pista de audio y observar.
 - » Prestar atención al oficial de comunicaciones. Pausar el audio si pasa algo por alto.
 - » Observar atentamente para comprobar que todo el mundo ha entendido las reglas.
- Dirigir la ronda de resolución para explicar su funcionamiento.
 - » Dejar que los jugadores realicen sus acciones (movimientos, disparos, transferir energía).
 - » Dirigir el cómputo del daño y las acciones de las amenazas, explicando a los jugadores todo el proceso.
- Ayudar a decidir si es mejor realizar un segundo entrenamiento o pasar a los simulacros.

Lección 4a - El segundo ejercicio de entrenamiento

- Si la tripulación está cometiendo errores graves sin darse cuenta (comunicación, etc.), ayudarles un poco. En algunos casos tal vez haya que recomendar que el cargo de capitán cambie de manos. Si parece que podrán arreglárselas por sí mismos, no interferir.
- Iniciar la pista de audio.
- Si están preparados, dejar que la tripulación se encargue del cómputo del daño y de realizar las acciones de las amenazas.

Lección 5 - El simulacro

- Una misión más larga. Tablero de acción con los turnos 8-12, tablero de desarrollo de la misión más complejo. El final de la segunda fase sigue los mismos mecanismos que el de la primera.
- Cartas de acción boca abajo (cómo interpretar la reverso de las cartas).
- **Amenazas graves**, con su propio mazo y mensaje de audio.
- Avisar de que algunas amenazas pueden cambiar sus parámetros o curar el daño recibido. Omitir los cubos blancos y negros por el momento.
- Introducir los mensajes pendientes de confirmación y si afectan a la tripulación.
- **Cohetes:** cómo lanzarlos, cuándo se mueven, cómo fijan su objetivo y potencia. Enfatizar el alcance.
 - » Algunas amenazas no pueden ser alcanzadas por los cohetes, dar ejemplos.
- **Mantenimiento informático:** explicar por qué es importante (salvapantallas).
 - » Debe realizarse en el primer o segundo turno de cada fase.
 - » Usar cubos para indicar que se ha realizado.
 - » Retraso en las acciones, dar varios ejemplos.
- **Otros elementos que pueden causar retrasos:**
 - » Problemas con los gravitoelevadores, enfatizar la importancia del orden de resolución.
 - » Gravitoelevadores fuera de servicio, que nos llevan a...
- **Daños en la nave:**
 - » Exponer el concepto. Nadie sabe qué es lo que se avería hasta la ronda de resolución.
 - » Explicar los efectos de cada loseta de daño.
- Explicar la preparación de la nave. Dejar que los jugadores barajen las cartas y escojan las trayectorias.
- Iniciar la pista de audio.
- Dejar que el oficial táctico dirija la ronda de resolución.
 - » Vigilar que las cartas se jueguen correctamente.
 - » Si es necesario, explicar la regla de tropezones.
 - » Asegurarse de que los movimientos y las acciones de las amenazas se interpretan correctamente.
- Si completan la misión, enseñar cómo se calcula

la puntuación.

- Preguntar si han tenido bastante *Space Alert* por un día. Si la respuesta es que no, ayudarles a decidir cómo seguir.

Lección 6 - El simulacro avanzado

- Amenazas internas y su tablero de trayectoria.
- Mostrar algunas cartas de **amenazas internas**.
 - » Similitudes: tienen puntos de impacto, velocidad y acciones.
 - » Diferencias: la carta indica la ubicación inicial de la amenaza y cómo se puede eliminar.
- **Averías**, señaladas mediante  y 
 - » Colocar la ficha oval sobre el sistema afectado cuando aparece la amenaza. Ese sistema queda inhabilitado.
 - » Cómo reparar la avería (uno o más jugadores pueden arreglarla en uno o más turnos).
 - » Velocidad y acciones de las averías. El daño es permanente si la avería no se repara.
- **Intrusos**, señalados mediante  y 
 - » Colocar la ficha oval correspondiente en la nave cuando aparece el intruso.
 - » Mover la ficha cuando el intruso realiza acciones de movimiento.
 - » Cómo destruir a los intrusos: robots de combate.
- Coger un **escuadrón de robots de combate** con 
 - » El escuadrón de robots ataca con la acción .
 - » El escuadrón de robots siempre acompaña al jugador que lo ha activado. Un jugador no puede estar seguido por 2 escuadrones de robots.
 - » Algunos enemigos devuelven el fuego. Explicar la desactivación y la reactivación del escuadrón de robots de combate.
- Señalar la importancia de leer las cartas de amenaza y la problemática de los intrusos con 2 puntos de impacto.
- El escuadrón de robots puede usarse para volar con **interceptores** por el espacio.
 - » Los interceptores despegan con la acción . Continúan atacando mientras se realice la acción  y regresan a la nave cuando el jugador no realiza ninguna acción. Cualquier acción aparte de  se retrasa para que los interceptores puedan regresar.
 - » Alcance y potencia de los interceptores (potencia 3 al enfrentarse a una amenaza, potencia 1 al enfrentarse a más de una amenaza).
- Permitir que los jugadores dirijan la misión, pero vigilar para que no se cometan errores.

Lección 7 - La primera misión

- Advertir a los jugadores de que la primera misión será más complicada que los simulacros.
- **Acciones heroicas:**
 - » Mostrar las cartas y explicarlas.
 - » Dejar que los jugadores las repartan.
- **Confirmación visual:**
 - » Si aún no se ha explicado el sistema de puntuación, este apartado puede dejarse de lado en la primera misión.
- Permitir que los jugadores dirijan la misión, pero vigilar para que no se cometan errores.

¿Y ahora qué?

- Hablar a los jugadores sobre los niveles de dificultad, las campañas de exploración, jugar con androides... O mencionar las páginas del manual que tratan estos aspectos. Sentarse y beber algo fresco. Tu trabajo ha concluido.