



● EN DIRECTO

¡NUNCA HABÍA VISTO ALGO ASÍ!

ÚLTIMA HORA
AVISTADO UN OVNI EN NUEVA YORK
Samantha Legrand informa desde el lugar de los hechos



yo sí.



Una nave desconocida desciende sobre nuestro planeta, lanzando enjambres de naves alienígenas que llenan el cielo de metal. Mientras las ciudades se preparan como pueden para defenderse, nuestro equipo de investigadores intenta recopilar la información que nos permitirá contraatacar.

EPISODIO 1 – LA INVASIÓN

1

Todos los componentes de los episodios tienen un distintivo que te servirá para identificar a qué episodio pertenecen, por si necesitas ordenarlos en algún momento.

COMPONENTES ADICIONALES



Si un escenario necesita la nave naranja o las 6 fichas numeradas, ya se te indicará cómo tendrás que usarlas.

VALOR DE LOS DADOS

Algunos personajes y ciudades te permiten aumentar el valor de un dado. Como es de esperar, un dado solo puede tener un valor que oscile entre el y el . Si un efecto intenta asignarle un valor de 7 o más a un dado, déjalo en un valor de .

SALAS CON DOS EFECTOS



Algunas salas tienen dos efectos por el precio de uno. Cuando pagues el coste en energía, **podrás realizar ambos efectos**. Calcula el valor de la sala de la forma habitual (sumando los dados y el modificador). Este será el valor de cada efecto. Los efectos se pueden resolver en cualquier orden.

Ejemplo: imaginemos que has colocado un y un en la sala que aquí aparece. El valor de la sala es $3 + 6 - 2 = 7$. Con 4 de energía podrás realizar los dos efectos con un valor de 7 y en el orden que prefieras. Esto te permitirá derribar las naves que estén en una casilla de explosión con un valor de 7 o menos. Al instalar un robot, deberás asignarle un valor de , ya que un 7 es imposible.



MONTREAL

Montreal te permite sumar varias salas siempre y cuando tengan el mismo efecto. Supongamos que quieres usar esta habilidad al resolver una sala con dos efectos, A y B. Primero deberás calcular el valor de la sala. Este será el valor básico de cada efecto. Después tendrás que resolver A y B en el orden que prefieras. Cada efecto podrá sumarse con otras salas del mismo tipo.



LA HABANA

En vez de reducir un dado de robot al usarlo, con La Habana tendrás que retirarlo. Pero la habilidad de poder guardar un dado sin utilizar para más tarde (en forma de robot) lo compensa.





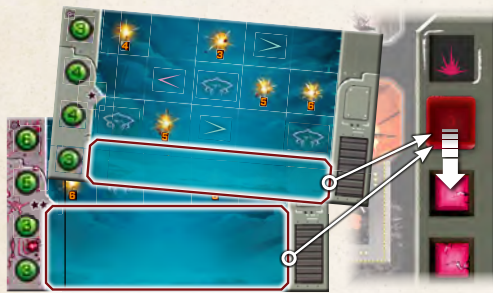
Ahora que hemos derribado unas cuantas naves enemigas podemos estudiar la biotecnología alienígena. Sin embargo, nuestra investigación se ve afectada por los constantes bombardeos.

EPISODIO 2 – A CUBIERTO



PIEZA DE CIELO AVANZADA

En este episodio tendrás una nueva pieza de cielo. Durante la preparación de la partida, sustituye la pieza inferior original por esta pieza de cielo avanzada. **Esta pieza tiene menos cielo.** Las naves atacarán y dañarán la ciudad cuando descendan por debajo de las casillas de cielo, tal como se indica en la imagen.



Ten en cuenta que la cara peligrosa de la pieza tiene 2 estrellas. La cara fácil tiene 1 estrella, con lo cual es tan difícil como la cara peligrosa de una pieza de cielo básica. Por suerte, disponer de personajes mejorados te permitirá hacer frente a esta mayor amenaza.

Deberás preparar el nivel de amenaza como siempre; eligiendo un cierto número de piezas de cielo al azar y volteándolas para que queden por el lado peligroso.

PERSONAJES MEJORADOS



Cada batalla se juega con un personaje básico y un personaje mejorado. El personaje básico será del Episodio 2 y se determinará al azar, como siempre.



El personaje mejorado será uno de los dos que combatiera contigo en el Episodio 1. Elige el que quieras y utiliza el otro en la segunda batalla.

QUINTA CIUDAD

En este episodio hay 5 ciudades, pero solo se asignarán 4 al azar para las batallas. Después de elegir la segunda batalla, te sobrará una ciudad. Déjala en la bolsa junto con los componentes retirados de la campaña (los alienígenas decidieron no atacarla, así que no va a jugar ningún papel en esta historia).

SALAS DE MANDO



Al usar una sala de mando, reparte su valor como prefieras entre los trabajadores que no estén en esa sala. Gira los dados para asignarles su nuevo valor. Ningún dado puede estar por encima de **11**, y cualquier bonificación que aporte la sala de mando y no se aproveche, se perderá. El efecto de una sala de mando no se puede aplicar a los robots.



En una sala de mando nunca se puede colocar un robot.

Ejemplo: si el valor de la sala de mando fuera 4, podrías aumentar el valor de un trabajador en 2 y el de dos trabajadores más en 1. También podrías aplicar la bonificación de +4 a un solo trabajador, si quisieras.

TRANSFERIR

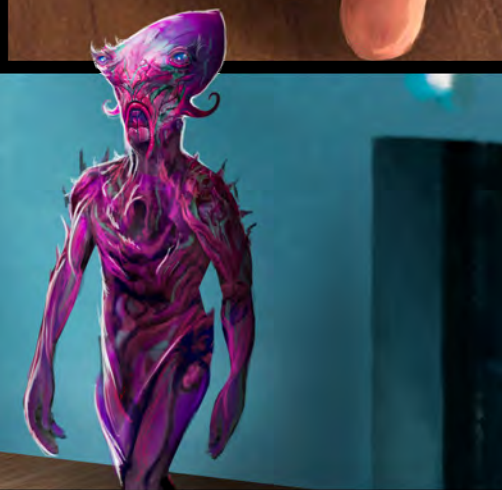
Algunos personajes y ciudades te permiten transferir un dado a una casilla distinta. En el momento de transferirlo, la nueva casilla tendrá que estar vacía y **excavada**.



... Y ASÍ,
RETIRANDO EL
IMPLANTE...



... HEMOS
CONVERTIDO A NUESTRO
ENEMIGO...



"... EN UN AMIGO."



La superioridad tecnológica de los alienígenas sigue siendo abrumadora. Pero ahora tenemos a uno de los suyos de nuestro lado. ¿Sabrá explicarnos cómo le controlaba ese dispositivo? Nuestro equipo de investigación tendrá que encontrar una manera de comunicarse con él.

EPISODIO 3 – SUPERADOS

PREPARACIÓN DE LAS PIEZAS DE CIELO

Prepara el cielo como lo harías en una partida normal, pero sustituye 2 piezas básicas por las piezas de cielo avanzadas que hay en este episodio. La pieza de cielo avanzada del Episodio 2 no se utilizará en ese episodio. Prepara el nivel de amenaza de la forma habitual.



PERSONAJES MEJORADOS

Aparte del nuevo personaje que aparece en este episodio, también dispondrás de 2 personajes mejorados. Para la primera batalla, elige 2 de los 4 personajes que lucharon contigo en episodios anteriores. En la segunda batalla utiliza los otros 2.



SALAS VERTICALES



Una sala vertical es como una sala con múltiples casillas, pero orientada verticalmente. Como solo puedes colocar un trabajador en cada columna, en esta sala normalmente necesitarás al menos un robot para que funcione.

ACCIÓN DE LA MADRE NODRIZA – MOVER NAVES



En cada columna las naves enemigas descenderán el número de casillas indicado. Las naves que lleguen a la ciudad la dañarán y volverán a aparecer más tarde, como siempre, pero si no llegan a la ciudad no activarán los efectos de las casillas en las que terminen su movimiento.

EFFECTO DE LAS NAVES – TELETRANSPORTE



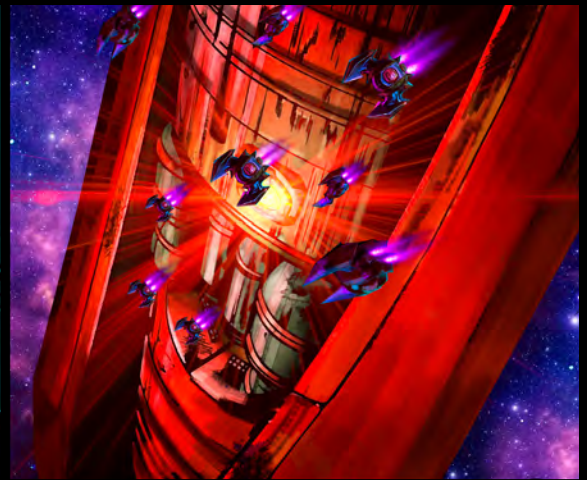
El teletransporte es un nuevo efecto que las naves enemigas podrán activar al moverse durante la Fase de Dados. Cada teletransporte va emparejado con otro, adonde apunta. Si una nave termina su movimiento en un teletransporte, se teletransportará al otro, siempre y cuando esa casilla esté vacía y la nave nodriza no haya llegado hasta ella.

Ten en cuenta que este efecto puede teletransportar la nave hacia arriba o hacia abajo.

Ten en cuenta que este efecto puede teletransportar la nave hacia arriba o hacia abajo.



CREAMOS UNA MÁQUINA PENSANTE.



SE SUPONÍA QUE NOS SIMPLIFICARÍA LA VIDA, PERO EN VEZ DE ELLO...



... NOS LA ARREBATÓ.



"YA SÉ QUE SOMOS VUESTRO ENEMIGO. PERO SOIS NUESTRA ÚNICA ESPERANZA."



Mientras nuestros cazas recién modificados empiezan a despegar, un satélite movido por una inteligencia artificial ordena a sus títeres que redoblen sus ataques.

IV

EPISODIO 4 – LA BATALLA FINAL

PREPARACIÓN DE LAS PIEZAS DE CIELO

Sustituye la pieza de cielo básica por la pieza avanzada de este episodio. Utiliza también las 2 piezas avanzadas del episodio anterior. Únicamente la pieza inferior será una pieza básica [aquí no se utiliza la pieza del segundo episodio con el cielo reducido]. Prepara el nivel de amenaza de la forma habitual.



EXPLOSIONES ROJAS



Las casillas de explosión en la nueva pieza de cielo son rojas. El efecto de los cazas se puede aplicar a las explosiones rojas o amarillas, pero no a ambas a la vez.

PARTICULARIDADES DE ESTE EPISODIO

Este episodio solo tiene un escenario, *La batalla final*.



Repasa los episodios anteriores en tu cuaderno y anota todas las ciudades que hayas salvado (con las que ganaste una de las dos partidas).

Elige una de esas ciudades y sitúala por el lado **dañado**. Prepara un equipo de 3 personajes mejorados que hayan luchado antes contigo durante la campaña y luego empieza el escenario.



Si pierdes, la ciudad quedará destruida y tendrás que tachar su casilla. Elige luego otra ciudad de tu lista y vuélvelo a intentar. Sigue intentándolo hasta que ganes o hasta que te quedes sin ciudades. El equipo de personajes puede ser el mismo o distinto.

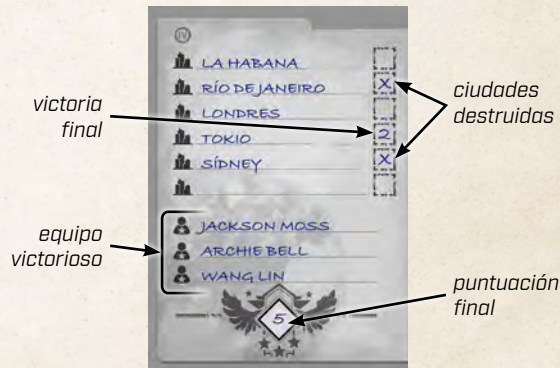


Si ganas una partida, habrás ganado la campaña. Anota el nivel de amenaza en la casilla de esa ciudad.



Anota los nombres de los 3 personajes que te ayudaron a conseguir la victoria final.

Después, calcula tu puntuación. Suma los niveles de amenaza de todas las partidas que ganaste durante la campaña y réstale 1 por cada **X**. Anota tu puntuación en la parte inferior.



victoria final

ciudades destruidas

equipo victorioso

puntuación final

¿Y AHORA QUÉ?

¡Lo que tu quieras! Sigues teniendo muchos personajes, escenarios y ciudades por descubrir. Puedes usar los componentes de la campaña en partidas independientes o puedes asignarlos a los episodios y volver a jugar la campaña de nuevo. Cada uno de los escenarios pertenece a un episodio concreto, pero las ciudades, personajes y piezas de cielo se pueden mezclar como quieras. Para las piezas de cielo, utiliza una pieza avanzada en el Episodio 2, dos piezas distintas en el Episodio 3 y tres piezas cualesquiera en el Episodio 4.

Incluso puedes probar la campaña de nuevo con una pieza de cielo avanzada desde el principio. Si lo haces, posiblemente será mejor que juegues con un nivel de amenaza inferior al que estás acostumbrado, pero cuando salves una ciudad súmale 1 al nivel de amenaza que anotes para compensar la dificultad añadida que supone la pieza de cielo avanzada.