ALIENS

OTRO GLORIOSO DÍA EN EL CUERPO

Un juego cooperativo de supervivencia

APRENDE
A JUGAR

REGLAMENTO

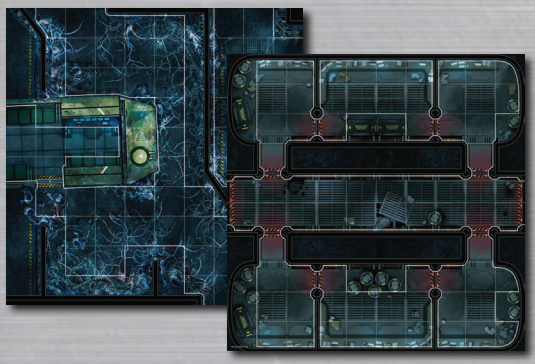
RESUMEN DEL JUEGO

¡Escuchad, marines! Así están las cosas. La colonia de terraformación de la exoluna LV-426, Hadley's Hope, ha interrumpido inesperadamente el contacto. La Corporación Weyland-Yutani, junto con los marines coloniales, os van a mandar al sistema binario de Zeta Reticuli para que descubráis qué ha pasado.

En este juego, los jugadores forman parte de la tripulación de la USS Sulaco y deben colaborar para sobrevivir y derrotar a xenomorfos con el fin de completar varias misiones en Hadley's Hope.

Cada una de las misiones del juego puede jugarse de forma individual como una experiencia independiente, o encadenarse como parte de una Campaña continua en la que cada jugador irá progresando con la experiencia a medida que avanza en la historia.

CONTENIDO



4 PIEZAS DE TABLERO

60 CARTAS DE RESISTENCIA

42 CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

DIAL DE TURNO

CARTA DE VOLVER A BARAJAR

ORGANIZADOR DE CARTAS

9 CARTAS DE MISIÓN

2 DADOS DE MARINE

Estos dados de diez caras (d10) se denominan en este reglamento dados de marine.

La cara del número 1 está representada por el símbolo ★.

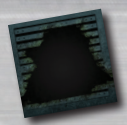
1 DADO DE ALIEN

Este dado de seis caras (d6) se denomina en este reglamento dado de alien.

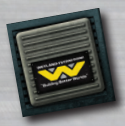
4 FICHAS DE PUNTO DE APARICIÓN

21 FICHAS DE BLIP

4 FICHAS DE MISIÓN



4 FICHAS DE TÚNEL



8 FICHAS DE CAJA

2 FICHAS DE ORDENADOR

12 FICHAS DE BARRICADA

2 FICHAS DE TORRETA CENTINELA

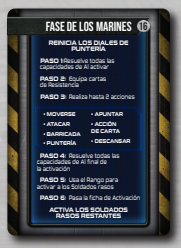
2 FICHAS DE ABRAZACARAS

21 FICHAS DE ALIEN

2 FICHAS DE SALIDA

DIAL DE TORRETA CENTINELA

7 TARJETAS DE PERSONAJE



6 CARTAS DE REFERENCIA RÁPIDA

1 FICHA DE ACTIVACIÓN

6 DIALES DE PUNTERÍA

Cabo Dwayne Hicks | Soldado William L. Hudson | Teniente Scott Gorman | Soldado Jenette Vasquez | Soldado Ricco «Frosty» Frost | Ellen Ripley | Newt

7 FIGURAS DE PERSONAJE

16 FIGURAS DE ALIEN

APRENDE A MONTAR TUS FIGURAS

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Elige una Misión para jugar de entre las cartas de Misión. Si estás jugando la Campaña, elige la **Misión 1: Newt.**
2. Coloca las piezas de tablero como indica la carta de Misión elegida y pon cerca el organizador de cartas.
3. Cada jugador elige un personaje para jugar como Héroe y coloca la tarjeta de Personaje elegida frente a él con su cara de Héroe hacia arriba.
4. Coloca las tarjetas de Personaje restantes cerca con su cara de Soldado raso boca arriba.
5. Los jugadores equipan a sus Héroes y Soldados rasos con Equipo y Armas del montón de cartas de Resistencia.
6. Crea el mazo de Resistencia barajando todas las cartas de Equipo y Armas restantes junto con el resto de las cartas de Resistencia y colócalo en el organizador de cartas. Pon la carta de Volver a barajar debajo de este mazo.
7. Dale a cada personaje un dial de Puntería y gíralo hasta que aparezca el valor de Puntería que indique su tarjeta de Personaje.
8. Sigue las instrucciones de la carta de Misión para crear el mazo de Rastreador de movimiento y luego ponlo en el organizador de cartas.
9. Sigue las instrucciones de la carta de Misión para colocar las fichas de Punto de aparición, Blip y otras fichas que pueda indicar en el tablero. Pon todas las fichas de Blip restantes en una reserva de fichas y mézclalas con los números boca abajo.
10. Pon todas las figuras y fichas de Alien junto a la reserva de fichas de Blip.
11. Coloca a los personajes en sus ubicaciones iniciales.
12. Si la Misión requiere un dial de Turno, ajústalo en el número 1 y ponlo cerca del tablero.
13. Sigue las instrucciones de la carta de Misión para colocar la ficha de Salida.
14. Pon la ficha de Activación junto al personaje Héroe que tenga el Rango más alto.

PREPARACIÓN DE LA MESA

1 CARTAS DE MISIÓN

Las cartas de Misión indican cómo colocar las piezas de tablero y preparar la partida, además de las condiciones de victoria en la sección «¡Se acabó el juego!». Estas cartas tienen todo lo que necesitas para jugar la Misión, incluidas las reglas especiales que puedas necesitar para ella.

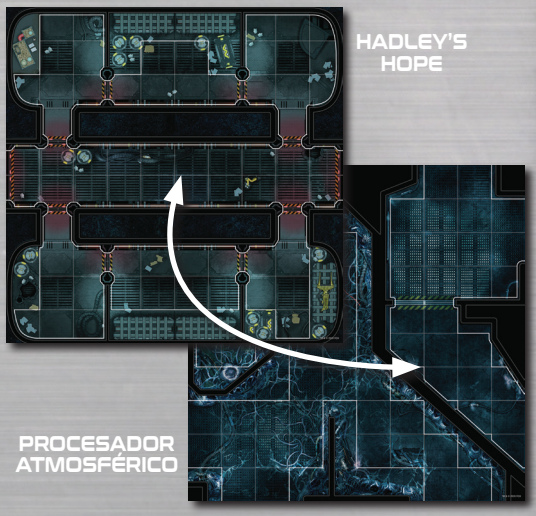
¡IMPORTANTE!

Las misiones te indican lo que tienes que hacer para ganar la partida, ¡así que presta mucha atención a las condiciones de victoria!

2 PIEZAS DE TABLERO

El juego contiene cuatro piezas de tablero de doble cara que forman el mapa del juego. Por un lado recrean lugares de Hadley's Hope y por el otro una planta de procesamiento atmosférico de fusión infestada por aliens.

Cada carta de Misión incluye instrucciones que indican cómo colocar las piezas de tablero.



3 4 TARJETAS DE PERSONAJE

Cada jugador asume el papel de un Héroe en la partida. Los demás personajes son Soldados rasos.

Toda la información que necesitas para jugar con un personaje está en su tarjeta. Cada una tiene dos caras: la de Héroe y la de Soldado raso. El lado de Héroe es el que usa cada jugador. Los personajes restantes se ponen por el lado de Soldado raso.

Un personaje puede ser un marine o un civil, como lo indica el símbolo de la esquina superior derecha de su carta.

3 HÉROES

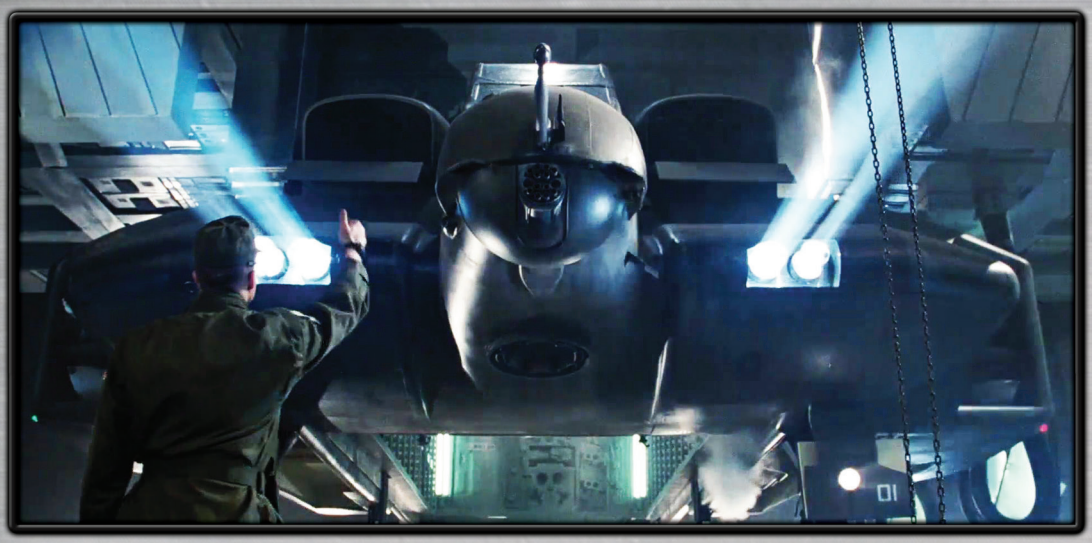
Un personaje Héroe es uno controlado por un jugador. Tiene mejores características que su versión Soldado raso y acceso a capacidades y reglas especiales que le ayudan en su misión. Además, los Héroes marine tienen un Rango, que determina el orden de juego y permite a ese jugador controlar un cierto número de personajes Soldado raso durante su turno.

4 SOLDADOS RASOS

Los Soldados rasos son personajes que no están asignados a ningún jugador, sino que los activa el grupo. Los pueden activar los personajes Héroe (consulta la pág. 19).

Si el Héroe de un jugador muere o es capturado, puede elegir un Soldado raso para reemplazarlo (consulta la pág. 21).

NOTA: Los Soldados rasos nunca tienen cartas en la mano. Si algún efecto del juego añade una carta a la mano de un Soldado raso, en su lugar se pone esa carta debajo de la pila de Cartas agotadas.



CAPACIDADES

Todos los personajes Héroe y muchos personajes Soldado raso tienen capacidades que pueden usar para ayudarse a sí mismos y a los otros a sobrevivir. Surten efecto en diferentes momentos de la partida.

PASIVA: Esta capacidad está siempre en efecto. Puedes usarla en cualquier momento, incluso en la Fase de los aliens.

AL ACTIVAR: Esta capacidad se resuelve en cuanto se activa este personaje (consulta la pág. 17).

DURANTE LA ACTIVACIÓN: Esta capacidad se resuelve una vez cada vez que ese Personaje se activa, en cualquier momento de su activación

AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN: Esta capacidad se resuelve al final de la activación de este personaje (consulta la pág. 22).

AL INICIO DE LA FASE FINAL: Esta capacidad se resuelve al final de cada turno de juego (consulta la pág. 28).

Por ejemplo, cuando está por el lado de Héroe, Hudson tiene dos capacidades. La primera tiene efecto cuando se activa, lo que le permite reciclar cartas de su mano. La segunda tiene efecto cuando termina su activación, haciéndole revelar una carta para determinar qué sucede.

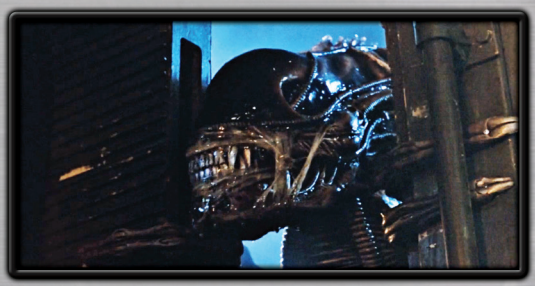
NEWT

Newt no está disponible hasta que hayas completado la primera Misión.

Si el Héroe de un jugador es Ripley, entonces ese jugador también juega con Newt como Héroe. Si Ripley es un Soldado raso, Newt también lo es.

El jugador de Ripley utiliza la misma mano de cartas tanto para Ripley como para Newt, pero ambos Personajes tienen sus propias activaciones independientes.

Newt no puede equiparse con cartas de Arma.



5 EQUIPA A LOS PERSONAJES

Al comienzo de una Misión de Campaña, los jugadores pueden equipar a los personajes Héroe y Soldado raso que usen con cualquier carta de Arma o Equipo de la pila de cartas de Resistencia, de forma gratuita.

Un personaje puede equiparse con hasta 2 cartas de Arma. La primera se coloca a la izquierda de la tarjeta de Personaje. La segunda debe tener la palabra clave Apoyo (consulta la pág. 31) y se coloca a la derecha. Además, un personaje puede equiparse con hasta 2 cartas de Equipo.

Por ejemplo, Hicks se ha equipado con un Fusil de pulsos M41A como Arma y una Escopeta Ithaca 37 como Arma de Apoyo. Como Equipo tiene un Casco M4 y una Armadura personal.

NOTA: En las Misiones de Cacería de bichos, los jugadores solo obtienen como Equipo o Arma inicial una Pistola HK VP70 cada uno..

6 CONSTRUCCIÓN DEL MAZO DE RESISTENCIA

El mazo de resistencia es el recurso fundamental que usarán los jugadores a lo largo de la partida para llevar un seguimiento de la munición, los recursos y la resistencia del grupo. Durante la partida, las cartas irán del mazo de Resistencia a la pila de Cartas agotadas y viceversa a medida que juegues.

Al comienzo de la partida, baraja todas las cartas de Resistencia que no se hayan usado ya para formar el mazo de Resistencia y ponlo en el extremo izquierdo del organizador de cartas, dejando espacios a la derecha para la pila de Cartas agotadas y la pila de Descartes. Por último, pon la carta de Volver a barajar debajo del mazo de Resistencia.

MAZO DE RESISTENCIA

PILA DE CARTAS AGOTADAS

PILA DE DESCARTES

¡IMPORTANTE!

Si en cualquier momento no quedan cartas en el mazo de Resistencia ni en la pila de Cartas agotadas, todos los jugadores pierden de inmediato la partida; por eso gestionar bien el mazo de Resistencia es esencial para tu supervivencia.

7 DIALES DE PUNTERÍA

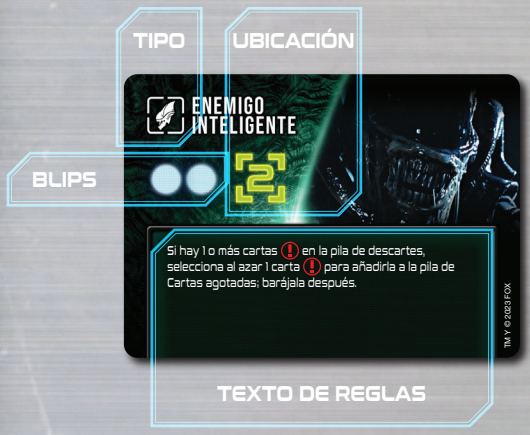
Cada personaje utiliza un dial de Puntería para indicar la precisión con la que puede disparar en el turno. Suelen empezar el turno en el número indicado por el valor de Puntería del personaje.

Para acertar en el blanco al disparar, debes sacar el número que aparece en el dial o más bajo. Después de tirar el dado, gira el dial de Puntería 1 sector para que se muestre el número inferior.

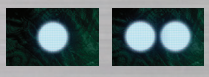
NOTA: El dial de Puntería de un personaje no puede ser inferior a 1 ni superior a 10.

8 MAZO DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

El mazo de Rastreador de movimiento genera la aparición de nuevos aliens y les da capacidades especiales.



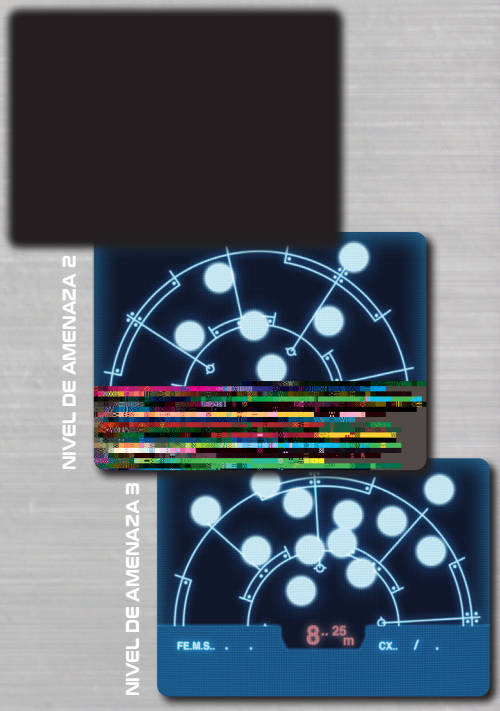
El número de Blips es la cantidad de fichas de Blip que esta carta pondrá en juego.



La Ubicación es el Punto de aparición donde colocarás las fichas de Blip.

Después de colocar las fichas de Blip, lee el texto de reglas y completa sus instrucciones.

Puedes hacerte una idea del peligro que se avecina mirando el reverso de las cartas de Rastreador de movimiento. En el reverso de las cartas aparecen tres niveles de amenaza diferentes que indican la dificultad de la amenaza representada por la carta.



TIPOS DE CARTA DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

CARTA DE TÚNEL: Estas cartas colocan fichas de Túnel en el tablero.

CARTA DE AMENAZA OCULTA: Esta carta obtiene una bonificación si sus Blips no se colocan en la línea de visión de un personaje.

CARTA DE AMENAZA ACTIVA: Esta carta obtiene una bonificación si sus Blips se colocan en la línea de visión de un personaje.

CARTA DE ZÁNGANO: Estas cartas tienen efectos variados.

ACCIÓN: BARRICADA

Los personajes usan la acción de Barricada para construir o retirar Barricadas en puertas, Túneles y Puntos de aparición. Para hacerlo, el personaje debe estar en una casilla adyacente al elemento en el que intente construir o retirar una Barricada y superar una prueba de Tecnología. Si la supera, coloca una ficha de Barricada en la puerta, ficha de Túnel o Punto de aparición, o retira una si ya la tenía.

PUERTA CON BARRICADA

TÚNEL CON BARRICADA

PUNTO DE APARICIÓN CON BARRICADA

Por ejemplo, Hicks quiere levantar una Barricada en una puerta para evitar que un alien entre, así que hace una prueba de Tecnología y saca un 4. Su valor de tecnología es 5, así que consigue poner la Barricada.

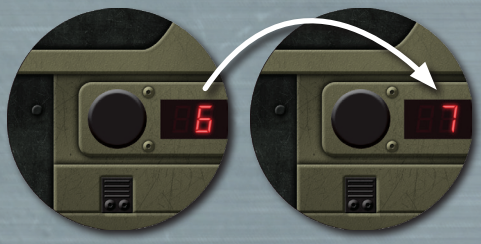
ROMPER BARRICADAS EN PUERTAS: Las figuras de alien y las fichas de Blip que deban atravesar una puerta con Barricada para llegar a un personaje se detienen en una casilla adyacente a la Barricada e intentan romperla. Tira el dado de alien. Con un resultado de 5 o más, retira el marcador de Barricada y el alien o Blip continúa su movimiento si le queda alguno. Si sale cualquier otro resultado, el alien o Blip no consigue abrirse paso y termina de inmediato su turno.

ROMPER BARRICADAS EN TÚNELES Y PUNTOS DE APARICIÓN: Si un Blip entra en juego en una ficha de Túnel o Punto de aparición con una Barricada, tira el dado de alien. Si el resultado es 5 o más, retira el marcador de Barricada y coloca el Blip. Si sale cualquier otro resultado, la ficha de Blip se descarta. Si más de un Blip entra en juego en el mismo momento, tira por cada uno de ellos uno por uno hasta que se retire la ficha de Barricada o se descarten todas las fichas de Blip.

ACCIÓN DE APUNTAR:

Un personaje que realiza la acción de apuntar aumenta el número de su dial de Puntería en 1. Esto puede ocasionar que el número del dial de Puntería sea mayor que el valor de Puntería de su tarjeta de Personaje.

Por ejemplo, Hudson realiza una acción de apuntar. Su dial de Puntería está actualmente en 6, por lo que se aumenta de 6 a 7.



NOTA: El dial de Puntería de un personaje nunca puede disminuir por debajo de 1 ni aumentar por encima de 10.

ACCIÓN: INTERACTUAR

En algunas misiones tendrás que interactuar con elementos o casillas del tablero. Para hacerlo, un personaje que esté en una casilla adyacente a aquello con lo que quiera interactuar realiza una acción de interactuar. Lo que ocurre al realizar esta acción se detalla en la propia Misión, junto con cualquier otro efecto del juego.

ACCIÓN: DESCANSAR

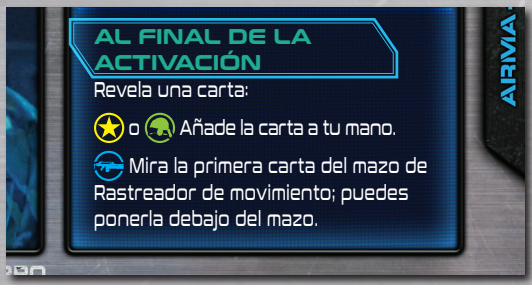
Un personaje Héroe que realiza una acción de descansar puede robar hasta 2 cartas del mazo de Resistencia y luego reciclar hasta 3 cartas de la pila de Cartas agotadas o de su mano (consulta la pág. 14).

Un personaje Soldado raso que realiza una acción de descansar recicla 3 cartas de la pila de Cartas agotadas, pero no roba cartas.

PASO 4: RESUELVE TODAS LAS CAPACIDADES DE AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN

Algunas cartas tienen capacidades que ocurren al final de la activación. Resuelve de inmediato este tipo de capacidades antes de continuar con el siguiente paso.

Si hay más de una de estas capacidades puedes decidir en qué orden se resuelven.



PASO 5: USA EL RANGO PARA ACTIVAR A LOS SOLDADOS RASOS

Después de que un personaje Héroe marine se active, puede activar a los personajes Soldado raso que aún no se hayan activado en esta Fase de los marines. El número de Soldados rasos que puede activar se basa en su Rango, indicado en la esquina superior izquierda de su tarjeta de Personaje. Un personaje Héroe no puede activar a un personaje Soldado raso con un Rango superior al suyo en este paso.

Los personajes Héroe civiles no pueden activar a los personajes Soldado raso en este paso.

RANGO 1: El personaje Héroe puede activar 1 Soldado raso.

RANGO 2: El personaje Héroe puede activar hasta 2 Soldados rasos.

RANGO 3: El personaje Héroe puede activar hasta 3 Soldados rasos.

PASO 6: PASA LA FICHA DE ACTIVACIÓN

Si el jugador a tu izquierda no ha activado su personaje este turno, pásale la ficha de Activación. Si quedan más personajes Héroe por activar, se termina la activación de Héroes de la Fase de los marines.

ACTIVACIÓN DE LOS SOLDADOS RASOS RESTANTES

El jugador con el Rango más alto activa ahora cualquier personaje Soldado raso restante que aún no se haya activado en esta Fase de los marines y luego la Fase de los marines termina. Si no hay personajes Héroe marines, entonces se elige a cualquier jugador para que active a los Soldados rasos restantes.

FASE DE LOS ALIENS

Una vez que todos los personajes han jugado su turno, le toca a los aliens. Los aliens y las fichas de Blip se mueven y atacan, los jugadores roban cartas de Rastreador de movimiento y termina la fase.

La Fase de los aliens se divide en tres pasos:

PASOS DE LA FASE DE LOS ALIENS

PASO 1: Activa los aliens

PASO 2: Activa los Blips

PASO 3: Roba cartas de Rastreador de movimiento

PASO 1: ACTIVA LOS ALIENS

Todas las figuras de alien se activan de una en una, empezando por la que esté más cerca de los marines y siguiendo por orden de distancia hasta la más lejana. Si dos o más están a la misma distancia de un personaje, el jugador con el Rango más alto elige qué alien se activa primero.

Cuando se activa, un alien siempre se mueve y luego ataca si puede hacerlo. Completa la activación completa de un alien antes de pasar al siguiente.

MOVIMIENTO DE LOS ALIENS

Si una figura de alien no está en una casilla adyacente a un Personaje, se mueve. De lo contrario, se salta el movimiento y pasa directamente al ataque.

Todos los aliens tienen Velocidad 6.

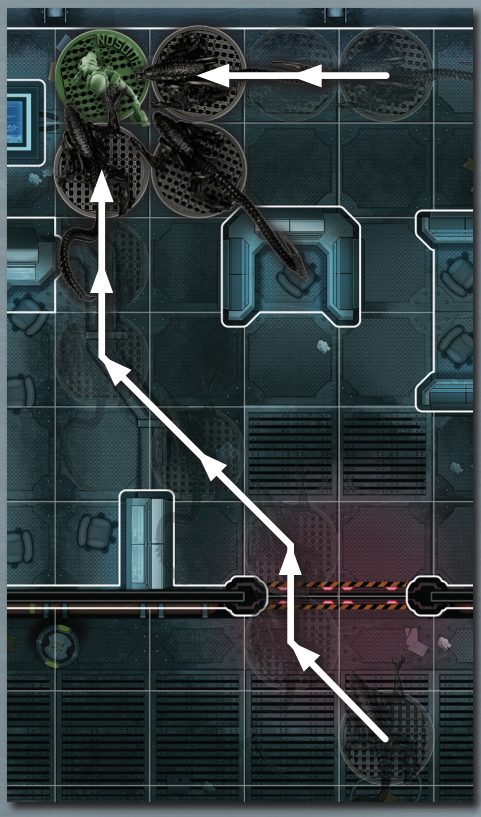
Los aliens deben moverse hacia el personaje más cercano,(incluido uno derribado, consulta la pág. 24) siguiendo la ruta más corta posible y evitando los obstáculos (que no sean puertas con Barricada) y los callejones sin salida. Un alien deja de moverse cuando:

- Ya ha movido tantas casillas como su Velocidad.
- Se mueve a una casilla adyacente a un personaje (o si empieza en ella, como decíamos arriba).
- No consigue atravesar una puerta con Barricada.

Los figuras de alien no pueden moverse a una casilla que contenga una figura de alien o una ficha de Blip.

Por ejemplo, el personaje más cercano a los tres aliens es Hudson, por lo que todos se mueven hacia él siguiendo la ruta más corta.

Un alien ya está adyacente a Hudson y no se mueve. Un segundo alien se mueve 2 casillas, deteniéndose una vez que está adyacente a Hudson. El tercer Alien utiliza las 6 casillas que le permite su Velocidad para alcanzar a Hudson.



FUEGO DE SUPRESIÓN

Cuando una figura de alien entra o comienza su movimiento en una casilla adyacente a un personaje, antes de que el alien ataque, todos los personajes que estén a 4 casillas de distancia o menos y puedan trazar una la línea de visión hasta el alien pueden usar fuego de supresión.

Empezando por el personaje más cercano al alien, los jugadores hacen por turnos una acción de atacar normal (consulta la pág. 19) contra el alien. Acuérdate de agotar las cartas necesarias y de disminuir el dial de Puntería del personaje como es habitual. Una vez que muera ese alien, los personajes dejan de disparar y se preparan para el siguiente alien.

ATAQUE

Si la figura del alien sobrevive al fuego de supresión, el personaje objetivo debe entonces defenderse de inmediato del ataque del alien.

TIRADA DE DEFENSA: El jugador tira el dado de marine y compara el resultado con el valor de Defensa del personaje. Si el resultado es igual o inferior que el valor de Defensa, el personaje esquiva el ataque y sobrevive a él. Suma +1 al resultado por cada ficha de alien que tenga la figura de alien debajo.

CONTRAATAQUE: Si además el resultado es igual o inferior al valor de Cuerpo a cuerpo del personaje, mata al alien atacante. Si la figura de alien tiene alguna ficha de alien debajo, retira una de ellas en lugar de matar al alien.

FRACASO EN LA DEFENSA: Si el personaje falla su tirada de defensa, queda derribado. Si sacas un 10 o más en la tirada de defensa, el personaje muere y se retira del juego.

DERRIBADO

Cuando un personaje sea derribado, tumba su figura. Un personaje derribado no puede realizar ninguna acción (incluidas las gratuitas como el fuego de supresión), pero aún puede hacer tiradas de defensa. Un personaje se levanta automáticamente al comienzo de la Fase de los aliens si no hay figuras de alien en las casillas adyacentes a él.

CAPTURADO

Un personaje derribado que comience una Fase de los aliens con al menos una figura de alien en una casilla adyacente es capturado y se retira del juego, junto con una de las figuras de alien adyacentes y cualquier ficha de Alien que tenga debajo esta. Los personajes capturados pueden ser rescatados jugando la Misión Rescate.

PERDER A UN HÉROE

Cuando un personaje Héroe muere o es capturado, el jugador que lo controlaba descarta todas las cartas que tiene en su mano y todas las cartas equipadas del personaje perdido. A continuación, puede elegir un personaje Soldado raso, darle la vuelta y jugarlo como personaje Héroe. Si no quedan más personajes Soldado raso, el jugador queda eliminado.

El dial de Puntería del personaje se mantiene en el número en el que estuviera cuando se le da la vuelta a la carta. Reinicia el dial de Puntería al inicio de la activación del personaje.

Por ejemplo, Hudson hace un disparo de fuego defensivo y mata a los 2 primeros aliens que se mueven para ponerse adyacentes a él.

No consigue matar al tercero cuando éste se mueve, por lo que le ataca. Hudson hace una tirada de defensa y obtiene un 2, un éxito por su valor de Defensa de 6.

Como el valor de Cuerpo a cuerpo de Hudson es 2, también contraataca con éxito y mata al alien.

PASO 2: ACTIVA LOS BLIPS

Una vez activadas todas las figuras de alien, elige una pieza de tablero y activa todas las fichas de Blip que haya en él antes de elegir la siguiente pieza, y así sucesivamente hasta activar las de todas las piezas. Activa los Blips de uno en uno, empezando por el que esté más cerca de los personajes y siguiendo por orden de distancia hasta el más lejano. Si dos o más están a la misma distancia de un personaje, el jugador con el Rango más alto elige qué Blip se activa primero.

Cuando se activa, un Blip siempre se mueve y a continuación cualquier alien que se coloque al detectar el Blip terminará su movimiento y atacará si puede hacerlo. Completa la activación completa de un Blip antes de pasar al siguiente. Cada Blip solo puede activarse una vez aunque se mueva a otra pieza de tablero.

MOVIMIENTO DE LOS BLIPS

Después de elegir una pieza de tablero, tira el dado de alien. Todos los Blips de esa pieza de tablero tienen una Velocidad igual a ese resultado durante este turno.

Como ocurre con las figuras de alien, las fichas de Blip también deben moverse hacia el personaje más cercano, siguiendo la ruta más corta posible y evitando los obstáculos (que no sean puertas con Barricada) y los callejones sin salida. Un Blip deja de moverse cuando:

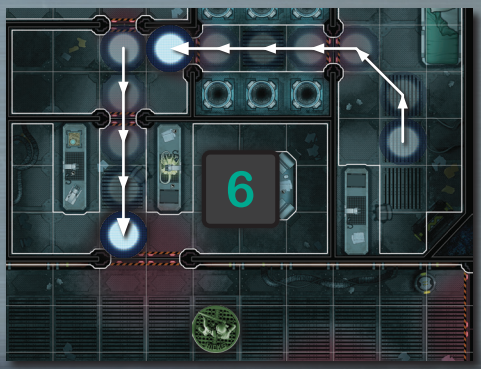
- Ya ha movido tantas casillas como su Velocidad.
- Se mueve a una casilla adyacente a un personaje.
- No consigue atravesar una puerta con Barricada.

Una ficha de Blip no puede moverse a una casilla que contenga una figura de alien o una ficha de Blip.

INTERRUMPIR EL MOVIMIENTO: Detectar una ficha de Blip podría interrumpir brevemente el movimiento de otra figura o el suyo propio. En cuanto se detecta un Blip, el movimiento que se ha interrumpido se pone en pausa mientras se resuelve la detección. A continuación, la figura interrumpida completa su movimiento.

Por ejemplo, sacas un 6 para el movimiento de los Blips en esta pieza de tablero. Los dos Blips de esta pieza de tablero siguen el camino más corto hacia Hicks.

El movimiento de un Blip se interrumpe porque una puerta se ha abierto y el Blip está ahora en la línea de visión de Hicks. Este Blip se ha movido 4 casillas, por lo que le quedan 2 de movimiento.



DETECTAR BLIPS:

Una ficha de Blip se detecta en cuanto entra en la línea de visión de un personaje.

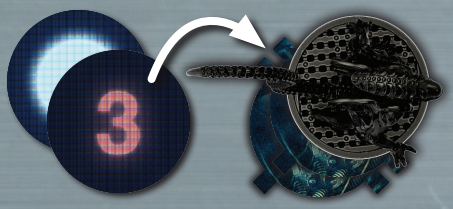
Cuando se detecta una ficha de Blip, se le da la vuelta y se revela el número de aliens generados por ella.

Si el número revelado es 1, sustituye la ficha de Blip con una figura de alien.

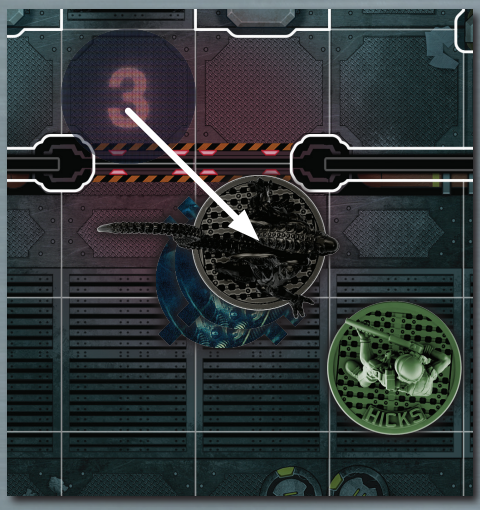
Si el número revelado es mayor que 1, se convierte en un enjambre de aliens. Sustituye la ficha de Blip por una figura de alien y pon fichas de Alien debajo de la figura hasta que la suma entre la figura y las fichas de la pila sea igual al número revelado.

Después de colocar la figura de alien y las fichas de Alien necesarias, devuelve la ficha de Blip a la reserva de fichas de Blip y mézclalas.

Por ejemplo, se le da la vuelta al Blip que entró en la línea de visión y muestra un 3. Sustituye la ficha de Blip por 1 figura de alien y pon 2 fichas de Alien debajo para formar un enjambre de 3 aliens.



El movimiento puede continuar. El enjambre de aliens se mueve a la casilla adyacente a Hicks.



ATAQUE

Después de que un Blip haya sido detectado y resuelto, la figura de alien completa su movimiento y ataca, si es posible, como ocurre durante el movimiento de los aliens (consulta la pág. 23).

ENJAMBRES DE ALIENS

Cuando una ficha de Blip genera más de 1 alien, se convierte en un enjambre de aliens.

MOVIMIENTO: Los enjambres de aliens se mueven igual que una figura de alien.

ATAQUE: Al atacar, un enjambre de aliens añade +1 al resultado de la tirada de defensa del personaje objetivo por cada ficha de Alien de su pila..

DEFFENSA: Cuando un enjambre de aliens recibe un impacto de un Arma o Cuerpo a cuerpo, retira una ficha de Alien en lugar de retirar la figura. Si un enjambre pierde todas sus fichas de Alien se convierte en una figura de alien normal.

Por ejemplo, un enjambre de aliens con 2 fichas de Alien ataca a Hicks. Saca un 5, a lo que añade +2 por las fichas de Alien, lo que hace que su resultado sea 7. Su valor de Defensa es 6, por lo que falla su tirada de defensa.

PASO 3: ROBA CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

Una vez activados y resueltos todos los aliens y Blips, los jugadores roban un número de cartas de Rastreador de movimiento determinado por el número de jugadores.

JUGADORES	CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO
1	2
De 2 a 4	3
5 o más	4

Empezando por el jugador de mayor Rango, cada jugador se turna para robar y resolver 1 carta de Rastreador de movimiento. Si hay que robar más o menos cartas que jugadores, el jugador de mayor Rango (y el de su izquierda si es necesario) roba 1 carta más o menos de Rastreador de movimiento que los otros jugadores.

Si se agotan las cartas de Rastreador de movimiento, baraja la pila de descartes para formar un nuevo mazo de Rastreador de movimiento.

Cada carta de Rastreador de movimiento tiene información sobre cuántas fichas de Blip aparecen, dónde van a aparecer y, a veces, efectos especiales. Las cartas de Rastreador de movimiento se descartan después de resolverse.

MAZO DE ROBO DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

PILA DE DESCARTES DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO

APARICIÓN DE BLIPS

Cada carta de Rastreador de movimiento indica un número de Blips y una ubicación. El número de Blips indica la cantidad de fichas que la carta pone en juego. La ubicación indica en qué Punto de aparición se colocarán los Blips.

COLOCACIÓN DE LOS BLIPS: Roba al azar el número indicado de fichas de Blip de la reserva de fichas de Blip y colócalas boca abajo en el Punto de aparición o tan cerca de él como sea posible, colocando un Blip en cada casilla. Si no hay suficientes casillas vacías, coloca la ficha de Blip en la casilla vacía más cercana, incluso si está al otro lado de uno o más personajes con respecto al Punto de aparición.

Las fichas de Blip nunca pueden apilarse unas sobre otras. Si hay que elegir dónde se coloca un Blip, el jugador con mayo Rango elige.

BLIPS AGOTADOS: Si se agotan las fichas de Blip, mueve cada Blip del juego 3 casillas (usando las reglas normales de movimiento de los Blips) por cada ficha de Blip adicional que falte. Esto puede ocasionar que las fichas de Blip sean detectadas y devueltas a la reserva, quedando así disponibles para ser colocadas de nuevo.

TEXTO DE REGLAS: Al resolver las cartas de Rastreador de movimiento, asegúrate de leer y seguir su texto de reglas. A menos que se indique lo contrario, los aliens no atacan cuando se mueven por los efectos de una carta de Rastreador de movimiento.

Algunas cartas de Rastreador de movimiento requieren que coloques fichas de Túnel junto al personaje Héroe del jugador que robó la carta. Deben colocarse en casillas que no tengan ya fichas de Túnel o Punto de aparición. Si un jugador roba más de una carta que le obligue a colocar una ficha de Túnel en el mismo turno, solo debe colocar una ficha, pero debe seguir el resto de las instrucciones

DETECCIÓN DE BLIPS AL APARECER

A veces es posible detectar una ficha de Blip inmediatamente después de que aparezca. En este caso, resuelve de inmediato la detección colocando los aliens revelados. Estos aliens no se mueven ni atacan hasta el paso de Activa los aliens de la siguiente Fase de los aliens.

MÁS ALIENS

Si quieres más aliens en tus partidas, puedes incorporar la expansión Guerreros alien de Gale Force 9, que incluye 12 figuras de aliens adicionales. Si añades una o más de estas expansiones podrás sustituir las fichas de Alien de los enjambres por figuras aliens extra usando las siguientes reglas opcionales.

REGLA OPCIONAL DE COLOCACIÓN DE ALIENS

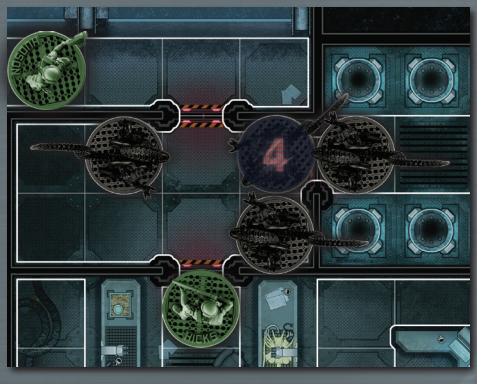
Si tienes suficientes figuras de alien, en lugar de crear enjambres de aliens cuando una ficha de Blip genere más de uno, puedes colocar todos los aliens en forma de figura.

Coloca una figura de alien por cada alien indicado en la ficha de Blip. La primera se coloca en la casilla donde estaba la ficha de Blip. Las adicionales se colocan en casillas vacías junto a esa figura que no estuvieran en la línea de visión de ningún personaje cuando se detectó el Blip.

Si no hay suficientes casillas vacías junto a la ficha de Blip, coloca las figuras en las casillas vacías a menor distancia de movimiento con respecto a la ficha de Blip, de nuevo fuera de la línea de visión. Vuelve a hacerlo hasta que se haya colocado el número correcto de figuras de alien.

Si hay varias casillas en las que poder poner las figuras, el jugador con mayor Rango elige en qué casilla se colocan.

Hicks se acerca a una puerta, con lo que la abre y detecta un Blip, que revela 4 aliens. Se está usando la regla opcional, así que se sustituyen los enjambres con figuras extra de Alien y se coloca una figura en donde estaba el Blip y 2 en casillas adyacentes. A pesar de que hay 2 casillas vacías más adyacentes al Blip, el último Alien no se puede colocar en ellas porque al ponerlo en cualquiera de ellas habría abierto una puerta y estarían en la línea de visión de Hicks o Hudson. En vez de eso, la figura tendrá que colocarse en una de las casillas al otro lado de la sala desde la puerta o en la sala de detrás del Alien de más a la derecha.



FASE FINAL

Después de que todos los jugadores hayan robado y resuelto sus cartas de Rastreador de movimiento, el juego pasa a la Fase final.

La Fase final tiene tres pasos que deben completarse en orden:

PASOS DE LA FASE FINAL

PASO 1: Resuelve cualquier efecto que se resuelva en la Fase final

PASO 2: Comprueba las condiciones de victoria o derrota

PASO 3: Limpieza

PASO 1: RESUELVE CUALQUIER EFECTO QUE SE RESUELVA EN LA FASE FINAL

Algunas cartas tienen capacidades que tienen efecto durante este paso. Resuelve de inmediato este tipo de capacidades antes de continuar con el siguiente paso. Si hay más de una de estas capacidades puedes decidir en qué orden se resuelven.

PASO 2: COMPRUEBA LAS CONDICIONES DE VICTORIA O DERROTA

¿Has cumplido todos los requisitos de la Misión? Si es así, ¡los marines ganan!

¿Han matado, derribado o capturado a todos los personajes? Si es así, los aliens ganan de inmediato. ¡Se acabó el juego!

Si la respuesta a ambas preguntas es negativa, ¡la Misión no ha terminado aún!

PASO 3: LIMPIEZA

Si en la Misión se usa un dial de Turno, gíralo hasta el siguiente número y comienza el siguiente turno con la Fase de los marines.

REGLAS DE LAS MISIONES

CAMPAÑA

Aunque las Misiones se pueden jugar de forma individual, jugarlas en secuencia como Campaña es aún más divertido. Tus compañeros de equipo y tú tendréis que colaborar para completar todas las Misiones ¡y vivir para contarlo!

Durante una Campaña, los jugadores juegan cada Misión en orden, registrando entre partidas los personajes que pierden y las cartas de Resistencia descartadas. Después de la Campaña, los jugadores calculan su puntuación final en función de lo bien que se les haya dado.

LAS MISIONES EN LA CAMPAÑA:

En una Campaña, preparas y juegas cada Misión de la manera habitual, lo que incluye equipar a cada personaje con cartas del mazo de Resistencia. Sin embargo, después de cada partida tendrás menos recursos con los que trabajar. Perderás cartas del mazo de Resistencia y algunos personajes podrían morir o ser capturados. ¡Tenlo en cuenta al jugar!

Generalmente, jugarás las Misiones en orden:

MISIÓN 1: NEWT

MISIÓN 2: HUIDA

MISIÓN 3: SUPERVIVENCIA

También puedes jugar la Misión de Rescate y la de Reabastecimiento entre Misiones de Campaña normales para intentar rescatar a los personajes capturados o recuperar suministros imprescindibles y reponer tu mazo de Resistencia.

FRACASO EN UNA MISIÓN

Si no consigues ganar una Misión, ¡se acabó el juego! No quedará nadie para seguir con la Campaña, así que tendrás que organizar otra expedición y volver a intentarlo.

PERDER CARTAS DE RESISTENCIA

Después de completar una Misión, sigue estos pasos:

1: Cada jugador busca en la pila de descartes y selecciona 1 carta para devolverla al mazo de resistencia.

2: Devuelve todas las cartas de Peligro de la pila de descartes al mazo de Resistencia.

3: Baraja la pila de descartes y retira del juego la mitad (redondeando hacia arriba) de sus cartas. Estas cartas no se pueden usar durante el resto de la Campaña.

4: Devuelve las cartas restantes de la pila de descartes y todas las cartas de las manos de los jugadores al mazo de Resistencia para usarlas en la siguiente Misión.

PERSONAJES MUERTOS

Los personajes que mueran en una Misión de Campaña son eliminados del juego y no pueden usarse durante el resto de la Campaña.

PUNTUACIÓN FINAL DE LA CAMPAÑA

Después de la última Misión de la Campaña, es hora de ver lo bien que lo has hecho. Sigue las siguientes instrucciones para calcular la puntuación final de tu Campaña:

1: Pon la pila de Cartas agotadas y todas las cartas de las manos de los jugadores encima del mazo de Resistencia.

2: Descarta 5 cartas del mazo de Resistencia por cada personaje muerto (que no sea Newt pero incluyendo las víctimas de los Abrazacaras) o que siga capturado al final de la Campaña.

3: Descarta 10 cartas si Newt murió durante la Campaña, o devuelve 10 cartas descartadas o eliminadas a la parte superior del mazo de Resistencia si ha sobrevivido.

4: Retira la pila de descartes del juego.

5: Tu puntuación final es igual al número de cartas que queden en el mazo de Resistencia.

MISIONES EXTRA

MISIÓN DE RESCATE

Durante una Campaña, algunos de tus personajes podrían ser derribados y capturados. Significa que se los llevan para convertirlos en víctimas de los Abrazacaras y hospedar un embrión de alien.

Puedes intentar la Misión de rescate entre Misiones de la Campaña para salvarlos. Si tienes éxito, los personajes rescatados vuelven al juego.

Puedes intentar esta Misión tantas veces como quieras mientras queden personajes capturados. ¡Sin embargo, recuerda que gastarás recursos en cada intento de rescate!

MISIÓN DE REABASTECIMIENTO

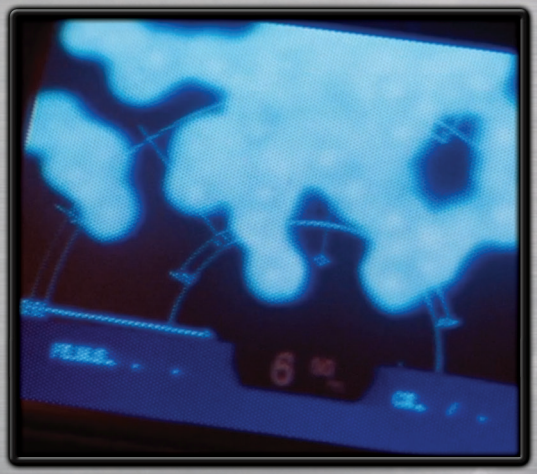
Durante una Campaña perderás equipo y recursos que podrías necesitar más adelante, así que podría interesarte jugar una Misión de reabastecimiento para intentar recuperar esas cartas de Resistencia.

Solo puedes intentar una Misión de Reabastecimiento una vez por Campaña.

MISIONES DE CACERÍA DE BICHOS

Las Misiones de Cacería de bichos son partidas independientes que enfrentan a tus marines con los aliens en una lucha a muerte. Tus marines deben sobrevivir hasta que se agoten todas las cartas del mazo de Rastreador de movimiento (no vuelves a barajar este mazo cuando se agote) y todas las figuras de alien y las fichas de Blip hayan muerto. Si al menos un personaje sobrevive, todos los jugadores ganan. Si todos los personajes mueren o te quedas sin cartas de Resistencia, todos los jugadores pierden.

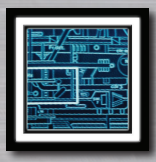
En las Misiones de Cacería de bichos, los personajes solo obtienen como Equipo o Arma inicial una Pistola HK VP70 cada uno. No uses a Newt en estas misiones.



FICHAS DE MISIÓN

ORDENADORES Y CAJAS

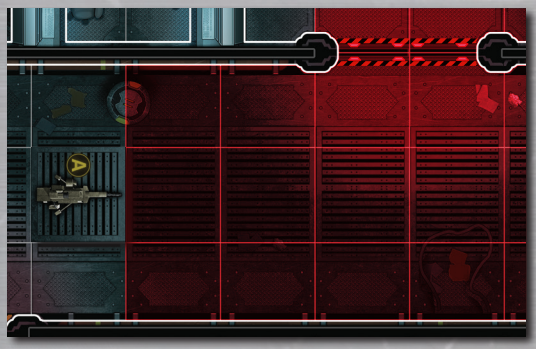
Algunas Misiones usan fichas de Ordenador y Caja. Consulta la carta de Misión para saber cómo funcionan estas fichas.



TORRETAS CENTINELA

Las Torretas centinela se usan en la Misión 3: Supervivencia y en todas las de Cacería de bichos.

Durante el despliegue, los jugadores colocan las fichas de Torreta centinela en cualquier lugar del tablero, orientadas en cualquier dirección. Solo pueden disparar a objetivos situados delante de su ficha. No tienen línea de visión con las figuras que se encuentren directamente a sus lados o detrás..



Siempre que una figura de alien o personaje o una ficha de Blip se mueva dentro de la línea de visión de una Torreta centinela, le disparará. Si falla y el objetivo sigue moviéndose, volverá a disparar por cada casilla que se mueva el objetivo hasta que éste salga de su línea de visión. No les des la vuelta a las fichas de Blip disparadas por una Torreta centinela; el número exacto de aliens que contenía el Blip permanece en secreto.

Ajusta los discos del dial de Torreta centinela en el número 450 al comienzo del juego. Cada vez que una Torreta centinela dispare, disminuye su disco correspondiente para que muestre el siguiente número. Cuando llegue a cero se queda sin munición y ya no puede disparar.

Cada vez que una Torreta centinela dispara, el jugador con mayor Rango tira dos dados de marine y descarta el resultado más alto. Si el resultado es 7 o menos, muere todo lo que se encuentre en la casilla objetivo, ya sea un personaje, un solo alien, un enjambre de aliens completo o una ficha de Blip.

ABRAZACARAS:

Los Abrazacaras actúan exactamente igual que las figuras de alien en todos los sentidos. Sin embargo, cuando un personaje falla su tirada de defensa contra el ataque de un Abrazacaras, no muere. En su lugar, coloca la ficha de Abrazacaras en su tarjeta de Personaje.

Aunque el personaje sobreviva a esta Misión,cuenta como muerto al final de la Campaña en curso.

OTRAS REGLAS

ELECCIÓN DEL JUGADOR

A veces habrá varias opciones para las acciones de los aliens, como cuando uno ataca y hay dos jugadores a la misma distancia de él. En estos casos, el jugador con mayor Rango determina lo que harán los aliens. Si hay empate en Rango, esos jugadores tendrán que ponerse de acuerdo.

VOLVER A TIRAR

Hay algunas cartas y capacidades que permiten a los jugadores volver a tirar dados. El nuevo resultado siempre sustituye al resultado original y cuenta como una misma tirada (por ejemplo, si vuelves a tirar al atacar, solo disminuyes el dial de Puntería de un personaje en 1, no en 2). El nuevo resultado es definitivo y no se puede volver a tirar.

GLOSARIO DE PALABRAS CLAVE

PALABRAS CLAVE DE LOS PERSONAJES

AL ACTIVAR: Esta capacidad se resuelve al inicio de la activación del personaje.

DURANTE LA ACTIVACIÓN: Esta capacidad se puede usar en cualquier momento de la activación del personaje.

AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN: Esta capacidad se resuelve al final de la activación del personaje.

PASIVA: Esta capacidad está siempre en efecto y se puede usar en cualquier momento.

PALABRAS CLAVE DE LOS EVENTOS

ACCIÓN: Para usar esta carta, el personaje debe usar una de sus acciones.

ACCIÓN GRATUITA: Esta carta solo se puede jugar durante la activación de tu personaje, pero **no** usa una de tus acciones.

PALABRAS CLAVE DE LAS ARMAS

APOYO: Puedes disparar esta Arma en lugar de tu Arma principal. Solo puedes tener un Arma con la palabra clave Apoyo equipada en cualquier momento.

VOLUMINOSA: Mientras tengas equipada esta Arma, no puedes equipar un Arma de Apoyo.

CORTO ALCANCE: Algunas Armas son útiles para encuentros a corta distancia. Los detalles para disparar estas Armas se describen en sus cartas..

COMPLEJA: Esta Arma no se puede disparar en fuego de supresión durante la Fase de los aliens.

AUTOMÁTICA: Después de acertar con esta Arma, puedes agotar 1 carta de Resistencia para hacer otro ataque. Puedes seguir haciendo ataques hasta que falles o decidas parar.

GRANADA: Esta es una palabra clave a la que hacen referencia otras cartas, como el Fusil de pulsos M41A.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO
ANDREW HAUGHT

ASISTENTE DE DISEÑO DEL JUEGO
MIKE HAUGHT
PHIL YATES

DISEÑO GRÁFICO
VICTOR PESCH

PRODUCTORES
PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI

GESTIÓN DE PROYECTOS
GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY

ESCULTURA
GINO CRUZ
ARCHON STUDIO

TRADUCCIÓN
ÁNGEL MARTÍNEZ MURILLO

CORRECCIÓN DEL INGLÉS
DAVID ADLAM, TOM CULPEPPER, ALAN GRAHAM, RYAN JEFFARES, CARSTEN MACLEAN, MICHAEL MCSWINEY, LUKE PARSONAGE, WAYNE TURNER

PRUEBAS DE JUEGO
SAM COGGAN, KAREN DRANSFIELD, STEVE EYLES, DAVE GABRIEL, SEAN GOODISON, ASHLEIGH HEELAM, ASHLEY HEELAM, MAREN KATELAAN, PETER KATELAAN, LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD, DANIEL LINDER, GREG LOCKTON, STUART MITCHELL, DARREN MORGAN, CHRIS PALMER, PHIL PETRY, GAVIN VAN ROSSUM, ASHLEY RYAN, ROB SADLER, DECLAN SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY, DEAN WEBB, JOSHUA WELLINGTON, OLIVIA WINN

Diseño del juego © Gale Force Nine 2023. Aliens™ y © 2023 Twentieth Century Fox Film Corporation.

Todos los derechos reservados. Gale Force Nine es una empresa de Battlefront Group.

REFERENCIA RÁPIDA

FASE DE LOS MARINES

REINICIAR LOS DIALES DE PUNTERÍA (16)

Al comienzo de la Fase de los marines, gira el dial de Puntería de cada personaje para que coincida con el valor de Puntería de su tarjeta de personaje.

PASO 1: RESUELVE TODAS LAS CAPACIDADES DE AL ACTIVAR (17)

Resuelve de inmediato todas las capacidades de Al activar.

PASO 2: EQUIPA CARTAS DE RESISTENCIA (17)

Haz todo lo que quieras de lo siguiente en cualquier orden:

- **EQUIPAR CARTAS:** Equipa cartas de Equipo y Arma.
- **DESEQUIPAR CARTAS:** Retira las cartas equipadas que no quieras.
- **EQUIPAR A OTROS PERSONAJES:** Puedes equipar a personajes que estén a 2 casillas o menos.

PASO 3: REALIZA HASTA 2 ACCIONES (18)

Cada personaje puede realizar hasta 2 acciones en cada turno. Las acciones que puedes realizar con tu personaje son:

MOVERSE: Mueve un número de casillas igual o inferior a la Velocidad del personaje.

ATACAR: Ataca a las figuras de alien.

BARRICADA: Intenta poner o retirar Barricadas de puntos de acceso.

APUNTAR: Aumenta tu dial de Puntería en +1.

INTERACTUAR: Interactúa con algo.

ACCIÓN DE CARTA: Realiza la acción especial de una carta.

DESCANSAR: Roba y/o recicla cartas

PASO 4: RESUELVE TODAS LAS CAPACIDADES DE AL FINAL DE LA ACTIVACIÓN (22)

Resuelve de inmediato todas las capacidades de Al final de la activación.

PASO 5: USA EL RANGO PARA ACTIVAR A LOS SOLDADOS RASOS (22)

Los personajes Héroes marines activan a los Soldados rasos marines. La cantidad de ellos que puedes activar la determina el Rango de tu Héroe.

RANGO 1: Activa 1 Soldado raso marine.

RANGO 2: Activa hasta 2 Soldados rasos marines.

RANGO 3: Activa hasta 3 Soldados rasos marines.

PASO 6: PASA LA FICHA DE ACTIVACIÓN (22)

Pasa la ficha de Activación al jugador de tu izquierda. Si todos los jugadores se han activado este turno, dale la ficha de Activación al jugador con mayor Rango.

ACTIVACIÓN DE LOS SOLDADOS RASOS RESTANTES (22)

El jugador de mayor Rango activa ahora los Soldados rasos que aún no se hayan activado.

FASE DE LOS ALIENS

PASO 1: ACTIVA LOS ALIENS (23)

Durante este paso haces lo siguiente en orden:

- **MUEVE A LOS ALIENS:** Los aliens tienen Velocidad 6.
- **FUEGO DE SUPRESIÓN:** Los personajes atacan a los aliens a 4 casillas o menos que estén adyacentes a un personaje.
- **LOS ALIENS ATACAN:** Los personajes tiran contra su valor de Defensa

DEFENSA: Igual o menos, el personaje sobrevive.

CUERPO A CUERPO: Igual o menos, el alien muere (o retira 1 ficha del enjambre).

FALLO: El personaje es derribado y será capturado al comienzo de la siguiente Fase de los alien a menos que sea rescatado.

PASO 2: ACTIVA LOS BLIPS (25)

Durante este paso haces lo siguiente en orden:

- **MUEVE LOS BLIPS:** Elige una pieza de tablero y tira el dado de alien. El resultado es la Velocidad de todos los Blips de esa pieza
- **DETECCIÓN DE BLIPS:** Un Blip se detecta cuando entra en la línea de visión de un personaje. Sustituye el Blip por un alien (y fichas de Alien si es necesario). El alien termina entonces el movimiento del Blip y ataca.
- **FUEGO DE SUPRESIÓN:** Los personajes atacan a los aliens.
- **LOS ALIENS ATACAN:** Los personajes tiran Defensa.

PASO 3: ROBA CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO (26)

Roba el número de cartas de Rastreador de movimiento indicado.

Jugadores	Cartas de Rastreador de movimiento
1	2
De 2 a 4	3
5 o más	4

FASE FINAL

PASO 1: RESUELVE CUALQUIER EFECTO QUE SE RESUELVA EN LA FASE FINAL (28)

Resuelve de inmediato las capacidades que ocurren en la Fase final.

PASO 2: COMPRUEBA LAS CONDICIONES DE VICTORIA O DERROTA (28)

¿Has cumplido todos los requisitos de la Misión? Si es así, ¡los marines ganan!

¿Han matado, derribado o capturado a todos los personajes? Si es así, los aliens ganan.

Si la respuesta a ambas preguntas es negativa, la Misión no ha terminado aún.

PASO 3: LIMPIEZA (28)

Durante este paso haces lo siguiente en orden:

- Gira el dial de Turno hasta el siguiente número.
- Comienza el siguiente turno con la Fase de los marines.