

ALIENS

¡ALÉJATE DE ELLA, PUERCA!

Expansión



REGLAMENTO



RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

Los aliens se han llevado a Newt y a algunos de nuestros marines. No vamos a abandonar a nadie. Haremos lo que sea necesario para rescatarlos y volver a la nave...

Aliens: ¡Aléjate de ella, puerca! expande la Campaña hasta cinco Misiones ampliadas y añade cinco nuevas Misiones de Cacería de bichos, dos de ellas protagonizadas por la Reina alien. También permite que un jugador asuma el papel de la colmena alien, lo que cambia la dinámica de la Campaña y las Misiones de Cacería de bichos. Esta expansión no es un juego independiente. Necesitas un ejemplar del juego base de *Aliens: Otro día glorioso en el Cuerpo para usarla.*

CONTENIDO



4 PIEZAS DE TABLERO



25 CARTAS DE RESISTENCIA



25 CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO



DIAL DE VOLUNTAD



ORGANIZADOR DE CARTAS DE COLMENA



31 CARTAS DE MENTE COLMENA



11 CARTAS DE MISIÓN



6 CARTAS DE PELIGRO DE COLMENA



CARTA DE FASE DE LOS ALIENS Y ACCIONES DE VOLUNTAD



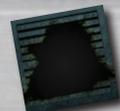
21 FICHAS DE BLIP



8 FICHAS DE DAÑO DE LA REINA ALIEN



8 FICHAS DE HUEVO DE ALIEN



4 FICHAS DE TUNEL



8 FICHAS DE CAJA



4 FICHAS DE ORDENADOR



2 PIEZAS DE ESCLUSA DE AIRE



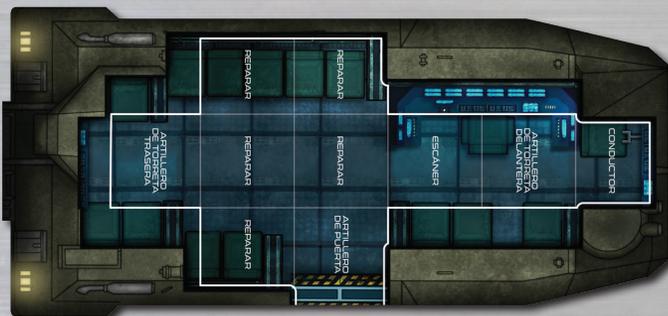
VENTANA DE CARACTERÍSTICAS DEL MONTACARGAS



2 TARJETAS DE PERSONAJE



2 DIALES DE PUNTERÍA



TRANSPORTE BLINDADO M577



6 FICHAS DE DAÑO DEL TRANSPORTE M577



REINA ALIEN



Montacargas P-5000



Ripley furiosa



Bishop



Bishop Roto

4 FIGURAS DE PERSONAJE

NOVEDADES

CAMPAÑA AMPLIADA

Esta expansión potencia las tres Misiones de la Campaña de la caja básica con una zona de juego más extensa y nuevos retos, para luego extender la historia con dos nuevas Misiones que terminan con la batalla climática contra la Reina alien.

GRAN CACERÍA DE BICHOS

Las cinco nuevas misiones de Cacería de bichos se valen de los nuevos tableros para ofrecer áreas de juego más grandes y nuevos retos. Conduce el montacargas P-5000 o el transporte blindado M577, o enfréntate a la temible Reina alien.

EQUIPOS DE ASALTO AMPLIADOS

Las nuevas misiones de Cacería de bichos te permiten formar un equipo de asalto de hasta 8 personajes. Podéis participar más jugadores o tener más Soldados rasos de apoyo para los Héroes.

RIPLEY FURIOSA

Cuando los aliens capturan a Newt, Ripley forma su propio equipo de rescate individual. Ripley furiosa sustituye a la Ripley original, transformándola en una madre colérica que protege a su hija adoptada.

PERSONAJES SINTÉTICOS

Esta expansión añade un nuevo tipo de personaje, un Sintético llamado Bishop. Como persona artificial, Bishop tiene habilidades, puntos fuertes y puntos débiles únicos.

JUEGA COMO LA COLMENA DE ALIENS

Un jugador puede enfrentarse al mando de los aliens contra todos los demás jugadores. Usará la Voluntad de la Reina alien para guiar a la colmena en su batalla contra los Marines.

REINA ALIEN

La Reina alien es la madre de todos los xenomorfos. Cuando sus huevos se vean amenazados, añadirás una figura de alien más grande y temible a tus partidas de Campaña y de Cacería de bichos. Tendrás que darlo todo para hacer frente a esta descomunal amenaza.

MONTACARGAS P-5000

Tienes acceso al épico montacargas P-5000 para ayudarte a derrotar a la Reina alien. Cualquier personaje puede montarse en este exoesqueleto para enfrentarse a la Reina alien.

TRANSPORTE BLINDADO M577

Conduce a la batalla el transporte blindado M577, un vehículo ligero reforzado de respuesta táctica, capaz de transportar a sus marines a gran velocidad y armado con dos torretas de doble cañón. Perfecto para hacer frente a la amenaza alien en tus cacerías de bichos.

MÁS RESISTENCIA

Enfrentarse a la Reina alien y sobrevivir a la Campaña ampliada requiere más recursos, por lo que esta expansión añade cartas extra al mazo de Resistencia.

MÁS PELIGROS

Junto con las cartas de Resistencia adicionales, esta expansión añade nuevas cartas de Rastreador de movimiento, incluidas algunas que introducen el papel de la Reina alien en el juego.

NOTA: Las cartas de Resistencia y de Rastreador de movimiento de esta expansión están identificadas con el icono de la pinza del montacargas.

TM & © 2020 FOX

TM & © 2020 FOX



CAMPAÑA AMPLIADA Y GRANDES CACERÍAS DE BICHOS

Las nuevas Misiones de la Campaña de esta expansión se pueden jugar por separado o enlazadas para formar una Campaña aún más larga de cinco partidas. Tus compañeros de equipo y tú tendréis que colaborar para completar la Campaña entera ¡y vivir para contarlo!

Durante una Campaña, los jugadores juegan cada Misión en orden, empezando con la Misión 1: Newt y terminando con la Misión 5: Sulaco. Como en la Campaña normal, puedes embarcarte en una Misión de rescate o una Misión de reabastecimiento entre Misiones de Campaña (consulta la pág. 25 del reglamento de la caja básica).

Juega las Misiones en el siguiente orden:

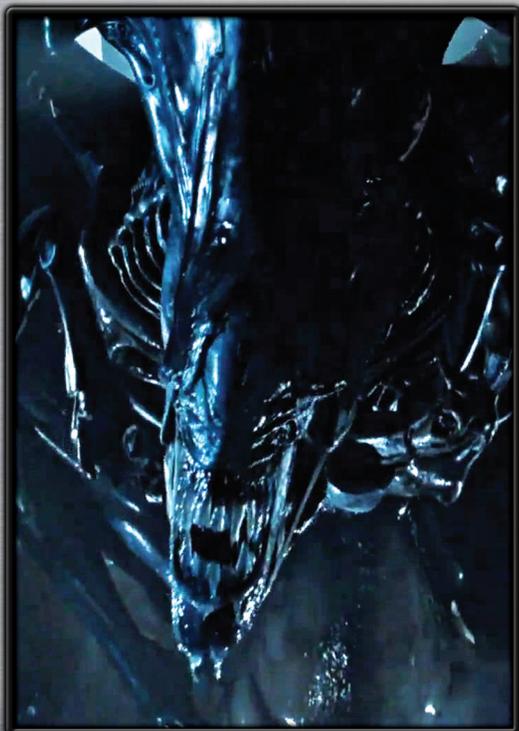
MISIÓN 1: NEWT

MISIÓN 2: HUIDA

MISIÓN 3: SUPERVIVENCIA

MISIÓN 4: RECUPERACIÓN

MISIÓN 5: SULACO



LA CAZA DEL TRANSPORTE

Además, puedes jugar a La caza del transporte entre las Misiones de Campaña 2 y 3 para darle a tu equipo de asalto un desafío adicional en el que recrearás la épica huida de la planta de procesamiento atmosférico. ¡Procura no cargarte el transeje!

MÁS RESISTENCIA

Para sobrevivir y regresar a la Sulaco, os van a hacer falta más recursos. Cuando juegues la Campaña ampliada de 5 Misiones o las Grandes cacerías de bichos, añade las nuevas cartas de Resistencia al mazo.

MÁS PELIGRO

La amenaza alienígena también se pone más seria en estas nuevas Misiones con la incorporación de nuevas cartas de Rastreador de movimiento. Añade todas las nuevas cartas excepto las de la Reina alien al mazo de Rastreador de movimiento cuando juegues la Campaña ampliada o las Grandes cacerías de bichos.

MISIONES DE LA REINA ALIEN

Al jugar las 2 nuevas Misiones, Misión 4: Recuperación y Misión 5: Sulaco, o Cacerías de bichos en las que participe la Reina alien, añade las 8 cartas de Rastreador de movimiento de la Reina alien al mazo.

JUGADOR DE LA COLMENA ALIEN

Puedes añadir un jugador extra a tu Campaña o Cacerías de bichos, que tomará el control de la Colmena de aliens (pág. 6). De esta forma, los marines se enfrentarán a un oponente inteligente y calculador.

CARTAS DE EXPERIENCIA

Si tienes la expansión *Aliens: Supremos tipos duros*, también puedes añadir cartas de Experiencia a tu Campaña o Cacería de bichos. Recomendamos usarlas si las partidas incluyen al jugador de la Colmena.



EQUIPOS DE CACERÍA DE BICHOS MÁS GRANDES

En las nuevas Misiones de Cacería de bichos la zona de juego es más grande y las amenazas también, por lo que te permiten formar un equipo de asalto más numeroso de hasta 8 personajes (consulta la pág. 12).

JUGAR COMO LA COLMENA DE ALIENS

Uno de los jugadores puede controlar a la colmena de aliens. Esto requiere preparación adicional y añade un paso adicional de Mente colmena al inicio de la Fase de los aliens.

Usa como referencia la carta de fase de los aliens y acciones de Voluntad.

PREPARACIÓN

Al preparar la partida, el jugador de la Colmena pone el mazo de Mente colmena, las cartas de Peligro de colmena y el dial de Voluntad en el organizador de cartas de Colmena. Separa las cartas de Naturaleza del mazo de Mente colmena, coge 1 al azar como Naturaleza inicial de la Colmena, añade el resto al mazo de Mente colmena y barájalo. Ajusta el dial de Voluntad en 4.



CARTAS DE PELIGRO DE COLMENA

Las cartas de Peligro de colmena se añaden al mazo de Resistencia o se ponen sobre los Personajes durante la partida como resultado de las cartas del mazo de Mente colmena. Las cartas de Peligro de colmena son cartas de Peligro a todos los efectos.

VOLUNTAD



El jugador de la Colmena usa el dial de Voluntad para saber cuánta tiene disponible. Comienza el juego con 4 y nunca puede tener más de 10 en ningún momento. Una vez que alcanza 10 de Voluntad, no puede obtener más hasta que gaste alguna.

CONOCIMIENTO DE LA COLMENA

Como jugador de la Colmena, siempre puedes mirar las fichas de Blip boca abajo que haya en juego y la primera carta del mazo de Rastreador de movimiento.

CONTROL DE LA COLMENA

Siempre que haya un empate sobre dónde se colocará o moverá una figura de alien o ficha de Blip o a quién atacará, el jugador de la Colmena elige.

FASE DE LOS ALIENS: PASO DE MENTE COLMENA

Incluir un jugador de la Colmena añade otro paso al inicio de la Fase de los aliens, el paso de Mente colmena, en el que este jugador hace lo siguiente.

A. OBTÉN 4 DE VOLUNTAD

Como jugador de la Colmena, obtienes 4 de Voluntad y ajustas el dial en consecuencia. Si con esto sube por encima de 10, marca solo 10.

B. ROBA 1 CARTA DE MENTE COLMENA

Roba 1 carta de este mazo especial.

PASOS DE LA FASE DE LOS ALIENS

PASO 0: Paso de Mente colmena

- A. Obtén 4 de Voluntad
- B. Roba 1 carta de Mente colmena
- C. Usa Voluntad
- D. Descarta hasta tu límite de mano

PASO 1: Activa los aliens

PASO 2: Activa los Blips

PASO 3: Roba cartas de Rastreador de movimiento

C. USA VOLUNTAD

Gasta Voluntad para realizar acciones de Voluntad o para jugar cartas de Mente colmena. Puedes realizar tantas acciones y jugar tantas cartas como desees, siempre que tengas suficiente Voluntad para pagar sus costes.

ACCIONES DE VOLUNTAD: Las acciones de Voluntad cuestan la cantidad indicada en la tabla de acciones de Voluntad. Nota: Solo puedes mover a la Reina alien una vez por cada paso de Mente colmena.

JUGAR CARTAS DE MENTE COLMENA: Las cartas de Mente colmena cuestan la cantidad indicada en ellas. Nota: Si juegas una carta de Naturaleza, debes descartar cualquier otra carta de Naturaleza que esté en juego.

MOVER A LOS ALIENS: Cuando el jugador de la Colmena usa acciones de Voluntad para mover una figura de alien, puede moverla en cualquier dirección.

D. DESCARTA HASTA TU LÍMITE DE MANO

Si tienes más de 3 cartas de Mente colmena al final del paso de Mente colmena, debes descartar hasta tener solo 3.

ACCIONES DE VOLUNTAD

- 1** **MOVE:** Mueve 1 figura de alien (que no sea la Reina alien) o 1 ficha de Blip 1 casilla.
- 2** **ROBAR:** Roba 1 carta de Mente colmena.
- 2** **INTERCAMBIAR BLIPS:** Elige 2 fichas de Blip que haya en el tablero e intercámbialas.
- 2** **REORDENAR EL MAZO:** Pon la primera carta de Rastreador de movimiento debajo del mazo.
- 3** **MOVER A LA REINA:** Mueve la figura de la Reina alien hasta 3 casillas. Límite de una vez por Fase de los aliens.
- 1** **CURAR A LA REINA:** Retira 1 punto de Daño de la Reina alien.

MAZO DE MENTE COLMENA

El mazo de Mente colmena se compone de 3 tipos de carta: Naturaleza, Instinto y Reacción. El jugador de la Colmena juega cartas de Mente colmena gastando una cantidad de Voluntad igual a su coste en el paso de Mente colmena de la Fase de los aliens (pág.

6). Puede jugar tantas cartas de Mente colmena como tenga en la mano siempre que pueda gastar Voluntad para jugarlas.

NATURALEZA

Las cartas de Naturaleza tienen efectos continuos que permanecen en juego hasta que el jugador de la Colmena juega otra carta de Naturaleza. Solo se puede tener una carta de Naturaleza en juego. Siempre que se ponga en juego una nueva, descarta la anterior.

INSTINTO

Cuando juegues una carta de Instinto, sigue las instrucciones de la carta y luego descártala.

REACCION

Las cartas de Reacción solo se pueden jugar cuando se produce la situación descrita en la carta. El jugador de la Colmena solo puede jugar 1 carta de Reacción por turno.

REVIENTAPECHOS

NOMBRE

ELIGE UNA OPCIÓN:

Un personaje Héroe que tenga una carta de **ATAQUE DE ABRAZACARAS** **!** debe superar una tirada de defensa o muere.

O BIEN

Añade hasta 2 cartas **!** del mazo de Peligro de colmena o de la pila de descartes del mazo de Resistencia a este mazo y barájalo.

TEXTO DE REGLAS



TIPO

COSTE DE VOLUNTAD

QUEDARSE SIN CARTAS

Cuando robes la última carta de Mente colmena del mazo, baraja la pila de descartes de Mente colmena para crear uno nuevo.

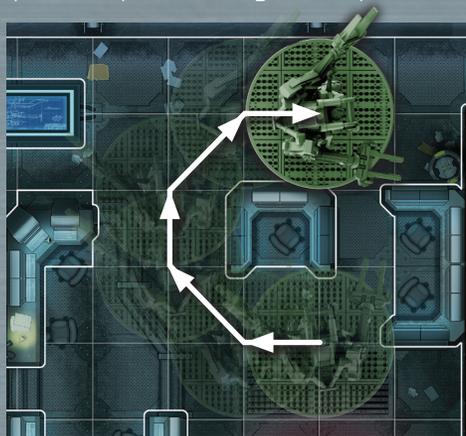
MOVIMIENTO DE FIGURAS GRANDES

Las figuras grandes, como el montacargas y la Reina alien, ocupan un cuadrado de cuatro casillas en el tablero. Estas casillas no pueden contener otro modelo grande y no pueden estar separadas por paredes o puertas con Barricadas.

Para mover una figura grande, desplázala 1 casilla cada vez (incluso en diagonal) de forma que el modelo siga ocupando 4 casillas legales con cada punto de su movimiento.

Si termina su movimiento con figuras aliadas debajo, el jugador las mueve 1 casilla en cualquier dirección para hacer sitio a la figura grande. Si no es posible apartar a todas las figuras aliadas, la figura grande no puede moverse a esa casilla. Si la Reina alien se mueve y no hay jugador de la Colmena, el jugador con el Rango más alto se encarga de apartar las figuras de alien.

Por ejemplo, el montacargas no puede pasar por el estrecho hueco que tiene delante, así que debe ir por la ruta larga de la izquierda.



REINA ALIEN

ACTIVACIÓN DE LA REINA ALIEN

En el paso 1. Activa los aliens de la Fase de los aliens, la Reina alien se mueve y actúa como cualquier otra figura de alien. La Reina alien ignora a los personajes a los que no pueda llegar (porque haya puertas o pasadizos estrechos u otros obstáculos) cuando determina hacia dónde se moverá.

Al atacar, la Reina alien puede atacar a personajes a 2 casillas o menos de su figura, pero elige al personaje más cercano si hay posibilidad de elegir. Los personajes atacados por la Reina alien añaden +3 a sus tiradas de defensa.

FIGURA GRANDE

La Reina alien es una figura grande y usa las reglas descritas anteriormente al moverse.

CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO DE LA REINA ALIEN

Añade siempre las 8 cartas de Rastreador de movimiento de la Reina alien al mazo en las partidas en las que se use a la Reina alien.

ATAQUES CONTRA LA REINA ALIEN

Los personajes pueden realizar acciones de atacar contra la Reina alien del mismo modo que lo harían contra un alien normal. Sin embargo, cada vez que la Reina alien fuera a morir por un ataque o contraataque, en vez de eso recibe 1 ficha de Daño.

Al jugar una Misión de Campaña, la Reina alien no se activa si comienza la Fase de los aliens con 6 o más fichas de Daño. En vez de eso, retira todas las fichas de Daño. La Reina alien solo puede morir en una Misión de Campaña si se la arroja por la esclusa de aire.

Si se juega una Misión de Cacería de bichos, la Reina alien queda herida de muerte cuando acumula 15 fichas de Daño o más. Si la Reina alien está herida de muerte al inicio de una Fase de los aliens, la Reina alien y todas las figuras de alien y las fichas de Blip entran en frenesí y mueven 2 casillas adicionales. Al final de esa Fase de los aliens, la Reina alien muere y se retira del juego (incluso si consiguiera retirar fichas de Daño usando Voluntad).



CARTAS DE RASTREADOR DE MOVIMIENTO DE LA REINA ALIEN: Estas cartas solo se usan con la Reina alien.



1 DAÑO
DE LA REINA



5 DAÑOS
DE LA REINA

MONTACARGAS P-5000

SUBIR AL MONTACARGAS

Cualquier personaje puede subir a un montacargas desocupado realizando una acción de interactuar mientras está adyacente a la figura. Si lo haces, devuelve a tu mano cualquier Arma que no sea de Apoyo que tenga ese personaje, coloca la ventana de características del montacargas sobre la tarjeta del personaje y retira el modelo del personaje del tablero. A partir de ese momento, la figura del montacargas cuenta como la figura de ese personaje.

Las características de Velocidad, Defensa y Combate cuerpo a cuerpo del personaje se sustituyen por las de la ventana de características del montacargas. No puedes equipar a un personaje subido en el montacargas con un Arma que no sea de Apoyo.



BAJAR DEL MONTACARGAS

Para bajar del montacargas un personaje debe realizar una acción de interactuar. Si lo haces, retira la ventana de características del montacargas de la tarjeta del personaje y pon la figura del personaje en cualquier casilla adyacente a la figura del montacargas. El montacargas se considera ahora desocupado y puede subir a él otro personaje.

EL MONTACARGAS EN COMBATE

Puedes realizar una acción de atacar con el montacargas contra cualquier figura de alien que esté en una casilla adyacente.

Al atacar a una figura de alien, tira el dado de marine. Si sacas un número inferior (y solamente inferior) al de tu dial de Puntería, impactas. Si atacaste a la Reina alien, muévela de inmediato 2 casillas en cualquier dirección y luego mueve el montacargas de modo que siga adyacente a ella.

Si atacas a cualquier otra figura de alien, retira la figura de alien del juego junto con cualquier ficha de Alien que tenga debajo. Si sacas un 2 o menos puedes hacer de inmediato otro ataque con el montacargas.

Después de realizar un ataque con el montacargas, disminuye tu dial de Puntería en 2 en lugar de 1.

ATACAR AL MONTACARGAS

Las figuras de alien atacan a un personaje subido al montacargas como lo harían con cualquier otro. Si un personaje subido al montacargas falla una tirada de defensa, en lugar de ser derribado, es empujado y se aleja de la figura atacante 2 casillas (o tan lejos como sea posible, si solo es posible moverlo menos). Si saca un 10 o más, el personaje muere. Retira la ventana de características del montacargas de la tarjeta del personaje. El montacargas está ahora desocupado.

RIPLEY - LICENCIA CLASE 2

Cuando Ripley o Ripley Enfurecida sube al montacargas, obtiene -1 a sus tiradas de defensa.



TRANSPORTE BLINDADO M577

El transporte blindado M577 (o transporte para abreviar) proporciona a los Marines potencia de fuego móvil y protección al desplazarse.

CARACTERÍSTICAS

El transporte ocupa un rectángulo de 3x7 casillas. Estas no pueden contener terreno intransitable o una figura grande, y no pueden estar separadas por paredes.

Solo se puede entrar o salir del transporte blindado M577 a través de su puerta. Todos los demás bordes del transporte actúan como paredes que, como es habitual, no permiten moverse, atacar ni interactuar a través de ellas. Si algún personaje entró o salió del transporte durante la Fase de los marines, la puerta del transporte estará abierta durante la Fase de los aliens. En caso contrario, está cerrada. Los aliens pueden intentar abrir la puerta del transporte durante el resto de la Fase de los aliens de la misma manera que cuando intentan retirar una ficha de Barricada.

Si el transporte se mueve, todas las figuras y fichas que tenga dentro se mueven con él.

PUESTOS DE TRIPULANTE

Hay cinco puestos de tripulante específicos en el transporte:

- **CONDUCTOR**
- **ARTILLERO DE TORRETA DELANTERA**
- **ESCÁNER**
- **ARTILLERO DE TORRETA TRASERA**
- **ARTILLERO DE PUERTA**

Los personajes que estén en las otras casillas pueden reparar el vehículo.



CONDUCTOR

Un personaje que esté en la casilla de conductor puede realizar una acción de interactuar y realizar una prueba de Tecnología. Si la supera, el transporte puede moverse hasta 5 casillas, de lo contrario solo puede moverse hasta 3 casillas. La velocidad del transporte se reduce en 1 por cada ficha de Daño que tenga. El transporte puede moverse hacia delante o hacia atrás (incluso en diagonal, pero no lateralmente). Mueve el transporte 1 casilla cada vez de forma que siga ocupando casillas legales en cada punto de su movimiento.

El transporte no tiene por qué detener su movimiento cuando entra en una casilla adyacente a una figura de alien (que no sea la Reina alien). Si se mueve a una casilla que contiene una figura de alien, esta figura resuelve de inmediato un ataque contra el transporte y luego muere. Si era un enjambre, todos los aliens de este mueren.

Si termina su movimiento con figuras aliadas debajo, el jugador las mueve 1 casilla en cualquier dirección para hacer sitio al transporte. Si no es posible apartar a todas las figuras aliadas, el transporte no puede moverse a esa casilla.

Si el transporte se mueve a través de una puerta con Barricada, retírala.





ARTILLEROS DE TORRETA

Un personaje que esté en la casilla de Artillero de torreta delantera o trasera puede realizar una acción de atacar con su torreta. Agota 3 cartas, tira 2 dados de marine y descarta el resultado más alto. Con un resultado de 7 o menos matará a 1 figura de alien y todas las fichas que tenga debajo. El número que debes sacar para matar a una figura de alien se reduce en 1 por cada ficha de Daño que tenga el transporte.



Las torretas solo pueden disparar a casillas que estén fuera del transporte. La torreta frontal traza su línea de visión desde la casilla del Artillero de torreta frontal, ignorando las casillas del transporte que esa casilla tiene directamente delante o a la derecha; esta torreta no puede disparar a la izquierda del transporte. La torreta trasera traza su línea de visión desde la casilla del Artillero de torreta trasera, ignorando todo el transporte.



ARTILLERO DE PUERTA

Un personaje que esté en la casilla del Artillero de puerta puede realizar una acción de atacar con su arma contra aliens que estén fuera del transporte. Si lo hace, la puerta del transporte se queda abierta durante la Fase de los aliens. Los personajes que estén en las otras casillas del transporte solo pueden realizar acciones de atacar contra aliens que estén también dentro.



ESCÁNER

Un personaje que esté en la casilla de Escáner puede realizar una acción de interactuar y realizar una prueba de Tecnología. Si la supera, puede mirar cualquier ficha de Blip boca abajo.

REPARAR

Un personaje que esté en una casilla de Reparar (todas las que no sean Artillero, Escáner o Conductor) puede realizar una acción de interactuar y realizar una prueba de Tecnología. Si la supera, retira 1 ficha de Daño del transporte. Si saca  en la prueba de Tecnología, en vez de eso retira 2 fichas de Daño.

MOVIMIENTO DE LOS ALIENS

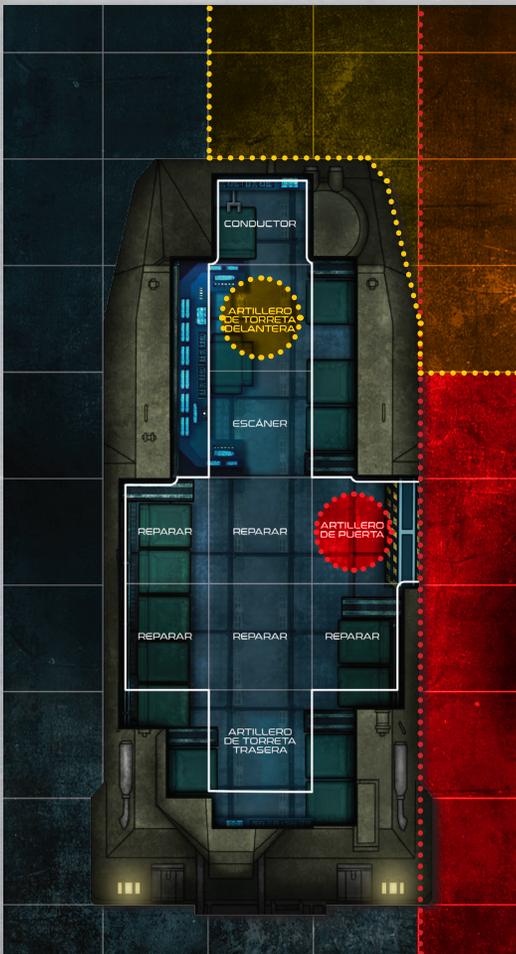
Las figuras de alien y la Reina alien y las fichas de Blip tratan al transporte blindado M577 como un personaje a efectos de movimiento y ataque. De este modo, si el transporte está más cerca que cualquier otro personaje, se moverán hacia el transporte y los Blips que entren en la línea de visión de este se revelan (siempre que el APC contenga algún personaje).

LOS ALIENS ATACAN

Las figuras de alien atacan al transporte blindado M577 como si fuera un personaje. El transporte tiene Defensa 5 y Cuerpo a cuerpo 2. Si el transporte falla una tirada de defensa, en lugar de morir o ser derribado, recibe 1 ficha de Daño.



FICHA DE DAÑO DEL TRANSPORTE



NUEVOS PERSONAJES Y EQUIPOS DE ASALTO

BISHOP, EL SINTÉTICO

Los Sintéticos como Bishop son andróides o «personas artificiales», por lo que no atraen la atención de las figuras de alien. Si una figura de alien puede moverse a una casilla adyacente a un personaje que no sea Sintético para atacarle, lo hará. Si no puede hacerlo y el único personaje al que puede acercarse para atacarle es Sintético, entonces sí lo hará.

Si la figura de alien no puede moverse a una casilla adyacente a ningún personaje, se moverá hacia el personaje que no sea Sintético más cercano. Solo se moverá hacia un personaje Sintético si es el único hacia el que puede moverse.

Las cartas de Peligro  no se pueden poner sobre personajes Sintéticos. Cuando estos personajes roban o revelan una carta de Peligro  que normalmente se pondría sobre un personaje, en vez de eso reciclan la carta. Si el jugador de la Colmena solo puede poner una carta de Peligro  sobre un personaje Sintético, en vez de eso descarta la carta.



RIPLEY FURIOSA

Puedes sustituir al personaje Ripley por el personaje Ripley furiosa al inicio de cualquier Misión. El mismo equipo de asalto no puede incluir a Ripley y a Ripley furiosa al mismo tiempo.



EQUIPOS DE ASALTO

Al inicio de una Misión, los jugadores eligen hasta 6 personajes para su equipo de asalto (u 8 en el caso de las nuevas Grandes cacerías de bichos de esta expansión). A continuación, los jugadores eligen con qué personajes quiere jugar y les dan la vuelta a sus tarjetas para ponerlas por el lado de Héroe.

Los personajes restantes no participan en la partida y se dejan en reserva para Misiones posteriores. Puedes cambiar los personajes de la reserva al inicio de cada nueva Misión.

NEWT

Es obligatorio incluir a Newt en las Misiones de Campaña, a menos que haya muerto, la hayan capturado o que la Misión indique lo contrario. Newt no cuenta para el límite de 6 personajes.

Newt nunca se usa en las Misiones de Cacería de bichos.

LLEVAR A NEWT

Si Newt está en una casilla adyacente a a Ripley furiosa, esta puede realizar una acción de interactuar para llevar a Newt. Al hacerlo, coloca su figura en la tarjeta de Personaje de Ripley furiosa. Ripley furiosa puede depositar a Newt en cualquier momento durante su activación poniendo la figura de Newt en una casilla adyacente a ella. Si Ripley furiosa muere o queda derribada, debe depositar de inmediato a Newt.

Si en el turno de Newt la están llevando, solo puede realizar acciones de descansar durante su activación. Mientras llevan a Newt, las figuras de alien no pueden atacarla.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO
ANDREW HAUGHT

ASISTENTE DE
DISEÑO DEL JUEGO
PHIL YATES

DISEÑO GRÁFICO
VICTOR PESCH

PRODUCTORES
**PETER SIMUNOVICH
JOHN-PAUL BRISIGOTTI**

GESTIÓN DE PROYECTOS
**GORDON DAVIDSON
CHRIS TOWNLEY**

ESCULTURA
**GINO CRUZ, ROY GAB,
ROB MACFARLANE**

CORRECCIÓN DEL INGLÉS
EVAN ALLEN, CASEY DAVIES,
DAVID HAUGHT, WAYNE TURNER

TRADUCCIÓN
ÁNGEL MARTÍNEZ MURILLO

PRUEBAS DE JUEGO
SAM COGGAN, DAVE GABRIEL,
ASHLEIGH HEELAM, ASHLEY HEELAM,
MAREN KATELAAN, PETER KATELAAN,
LEONARD LANDREY, STUART LAPWOOD,
STUART MITCHELL, PHIL PETRY, ASHLEY RYAN,
DECLAN SALMON, JOHN SHACKLE, CHRIS TOWNLEY,
DEAN WEBB, JOSHUA WELLINGTON