

A L I E N S

EXPRESO HACIA EL INFIERNO

Expansión



REGLAMENTO



RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

«Están ustedes en el expreso hacia el infierno», grita Hudson mientras la nave baja en picado. ¿Qué puñeta de organización es esta que te ha contratado? ¡El oficial al mando está más verde que tu ensalada y la consultora de campo dice que hay alienígenas devoradores de hombres ahí abajo! El caso es que nadie ha pestañeado siquiera, así que quizá se trate de un error en las comunicaciones. Maldita sea, qué poco te faltaba. Ibas a darte la vidorra después de esta misión. Entonces te llega la voz de Ferro por la radio: «Estamos en la cima, salvo problemas.» Al menos la piloto sabe lo que hace.

La expansión *Aliens: Expreso hacia el infierno* añade dos personajes más, Misiones actualizadas, variantes de alien, nuevas rutas de experiencia y nuevas cartas de Colmena para animar tus partidas.

Esta expansión no es un juego independiente. Necesitas un ejemplar del juego base de *Aliens: Otro día glorioso en el Cuerpo* y de la expansión ¡Aléjate de ella, puerca! para usarla.

CONTENIDO



Cabo Collette
Ferro

Soldado Daniel
Spunkmeyer

**2 FIGURAS DE
PERSONAJE**



**2 TARJETAS DE
PERSONAJE**



Alien
acechador

Alien
salvaje

Alien
explorador

Alien
guardia

4 FIGURAS DE VARIANTES DE ALIEN



16 CARTAS DE EXPERIENCIA



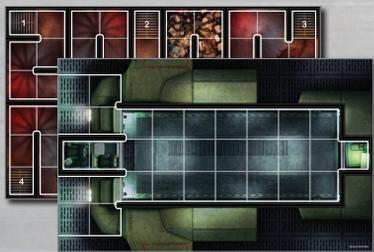
9 CARTAS DE MENTE COLMENA



4 FICHAS DE BLIP DE VARIANTE DE ALIEN



6 FICHAS DE BLIP



PIEZAS DE TABLERO DE NAVE DE DESCENSO/
CONDUCTOS DE VENTILACIÓN



2 CARTAS DE MISIÓN



6 FICHAS DE ENTRADA A CONDUCTOS



6 FICHAS DE SALIDA DE CONDUCTOS

NOVEDADES

MÁS PERSONAJES Y EQUIPOS DE ASALTO

Esta expansión incluye 2 personajes marines más. La cabo Collette Ferro, piloto de la nave de descenso, y el soldado Daniel Spunkmeyer, su jefe de tripulación, amplían las opciones de tu equipo de asalto, ya sea como Héroes o como Soldados rasos.

CARTAS DE EXPERIENCIA

A medida que avancen en la campaña o sobrevivan a las cacerías de bichos, los jugadores pueden ganar cartas de Experiencia, que proporcionan a los jugadores habilidades adicionales para usarlas en sus partidas.

Esta expansión añade 2 nuevas rutas de experiencia: Piloto e Intendente.

VARIANTES DE ALIEN

Las cuatro variantes de alien, salvaje, guardia, explorador y acechador, hacen que las partidas sean más desafiantes para los personajes. Cada variante tiene sus propias capacidades letales, desde el sigilo hasta la pura maldad.

MISIONES ACTUALIZADAS

Esta expansión actualiza la campaña de Aliens ampliada de ¡Aléjate de ella, puerca! añadiendo la nave de descenso como destino de la Misión La caza del transporte y la escena de la huida por los conductos de ventilación de la película a la Misión 3: Supervivencia.

NUEVAS CARTAS DE MENTE COLMENA

Las nuevas cartas de Mente colmena permiten al jugador de la Colmena alien colocar y controlar las nuevas variantes de alien. Las reglas para las cartas de Mente colmena están en el reglamento de la expansión ¡Aléjate de ella, puerca!

EQUIPOS DE ASALTO

Al comienzo de una Misión, los jugadores eligen hasta 6 personajes para su equipo de asalto. A continuación, los jugadores eligen con qué personajes quiere jugar y le 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.

EQUIPOS DE ASALTO EQUILIBRADOS

Es una buena idea tener una buena combinación de personajes de combate y apoyo en tu equipo de asalto. Si el equipo está desequilibrado, os arriesgáis a ser derrotados. Si tenéis demasiados combatientes podríais quedaros cortos de apoyo técnico, lo que os ralentizará cuando os topéis con desafíos. Demasiadas armas pesadas podrían quemar el mazo de Resistencia demasiado rápido. Por otro lado, si contáis con muy pocos combatientes o armas pesadas es posible que no deis abasto contra los enjambres de aliens. ¡Elegid sabiamente!

VARIANTES DE ALIEN

Para añadir variantes de alien a una Campaña o a una partida de Cacería de bichos, mezcla las 4 fichas de Variante de alien con la reserva de Blips y coloca este libro de reglas con la contraportada a la vista al alcance de todos los jugadores.

Las variantes de alien actúan como los aliens normales, excepto por los siguientes cambios.

BLIPS DE VARIANTES DE ALIEN

Los Blips de variantes de alien actúan como los Blips normales hasta que se revelan. Una vez se revela uno, sustitúyelo por la figura correspondiente con suficientes fichas de Alien para que coincidan con el tamaño de enjambre mostrado en su carta. Después de revelarla, deja aparte la ficha de Variante de alien, no la devuelvas a la reserva de Blips. A partir de ahora, solo podrá aparecer por el efecto de una carta de Mente colmena.

Pongamos como ejemplo que se revela un alien explorador. Tiene un tamaño de enjambre de 3. Se sustituye la ficha de Blip por la figura de alien explorador con 2 fichas de Alien debajo.

MOVIMIENTO DE LAS VARIANTES DE ALIEN

La mayoría de las variantes de alien no se mueven las 6 casillas que mueven normalmente otras figuras de alien. En su lugar, cada variante mueve según la Velocidad indicada por sus reglas especiales.

VARIANTE DE ALIEN REGLAS ESPECIALES

Cada variante de alien tiene reglas especiales que cambian su comportamiento, detalladas en la contraportada de este reglamento.

CARTAS DE EXPERIENCIA

Las cartas de Experiencia añaden nuevas habilidades que los jugadores pueden usar en sus partidas. Puedes incorporarlas a tu campaña para que los personajes aprendan nuevos trucos.

RUTAS DE EXPERIENCIA

Esta expansión tiene 2 nuevas rutas de experiencia para elegir:

PILOTO

INTENDENTE

Estas se suman a las 8 que puedes encontrar en la expansión *Aliens: Supremos tipos duros*.

AGENTE DE LA COMPAÑÍA

HEROICO

ARTILLERO

LÍDER

CEREBRO

ESTRATEGIA

RASTREADOR

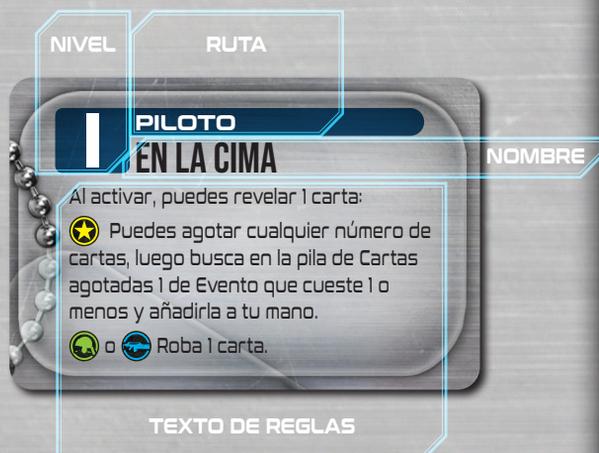
APOYO

Cada ruta tiene 3 cartas de nivel 1, 3 de nivel 2 y 2 de nivel 3.

OBTENER CARTAS DE EXPERIENCIA

Durante una Campaña, cada jugador obtiene 1 carta de Experiencia al comienzo de cada misión. Durante una Cacería de bichos, cada jugador obtiene 1 carta de Experiencia al comienzo de la Fase de los marines cada 5 turnos (es decir, en el turno 5, el 10, el 15, etc.).

Un jugador puede elegir una carta de nivel 1 de cualquiera de las rutas. Para obtener una carta de nivel 2, debe tener ya una de nivel 1 de la misma ruta por cada carta de nivel 2 que quiera añadir. De este modo, si un jugador ya tiene una carta de Artillero de nivel 2 y quiere una segunda carta de Artillero de nivel 2, debe tener al menos 2 cartas de Artillero de nivel 1. Para obtener una carta de nivel 3, debe tener ya una



de nivel 2 de la misma ruta. Nunca puedes tener 2 cartas de Experiencia de nivel 3 en total.

Una vez un jugador se quede con una carta, ningún otro puede elegirla. Si más de un jugador quiere la misma, el de Rango más alto elige quién se la queda.

MEZCLAR RUTAS

Puedes elegir las cartas de Experiencia de cualquier ruta. Si eliges cartas de distintas rutas tu personaje será más completo, mientras que si te centras en una sola será más potente en su especialidad. Tú decides.

PERDER/CAMBIAR PERSONAJES

Cuando tu personaje muere o cambias de personaje, tus cartas de Experiencia se transfieren a tu nuevo personaje, lo que representa que lo da todo para aceptar el desafío de reemplazar al anterior.

MISIONES ACTUALIZADAS

MISIÓN 2.5: LA CAZA

La Misión 2.5: La caza sustituye a la misión La caza del transporte de *Aliens*: ¡Aléjate de ella, puerca! En esta versión de la misión, la nave de descenso se convierte en el destino de la huida de los supervivientes.

ENTRAR Y SALIR DE LA NAVE DE DESCENSO

Los personajes que estén en la pieza de tablero de la nave de descenso solo pueden entrar o salir de ella a través de las puertas de la zona de carga, las dos casillas a los dos lados de la cabina del piloto. El transporte puede entrar en la nave de descenso moviéndose bajo la cabina del piloto y alineando su frontal con las dos puertas de la zona de carga.

MISIÓN 3: SUPERVIVENCIA

Esta carta de misión actualizada sustituye a la Misión 3: Supervivencia de *Aliens*: ¡Aléjate de ella, puerca! Esta versión de la Misión añade la escena de la huida por los conductos de ventilación de la película.

COLOCACIÓN DE LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Coloca las 6 fichas de Entrada a conductos en el tablero tal como se indica en la Misión. Pon las 8 fichas de Salida de conductos (6 que coinciden con las fichas de Entrada a conductos y 2 fichas de Túnel) boca abajo y mézclalas.

ENTRAR EN LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Un personaje que esté en una casilla con una ficha de Entrada a conductos puede

mover 1 casilla para moverse a la casilla del tablero de conductos de ventilación que tenga la ficha de Salida de conductos correspondiente.

Si aún no se ha colocado la ficha de Salida de conductos correspondiente, búscala y, a continuación, mezcla las fichas de Salida de conductos restantes. A continuación, tira el dado de alien para determinar a qué casilla de Salida de conductos del tablero de conductos de ventilación conduce la entrada. Si la salida indicada por la tirada ya está ocupada por una ficha de Salida de conductos, vuelve a tirar hasta que el resultado sea una casilla vacía. Coloca la ficha de Salida de conductos en la casilla indicada.

SALIR DE LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Un personaje que esté en una casilla del tablero de conductos de ventilación con una ficha de Salida de conductos (que no sea una ficha de Túnel) puede mover 1 casilla para mover a la casilla del tablero principal que tenga la ficha de Entrada a conductos correspondiente.

Si entra en una casilla de Salida de conductos que aún no tiene su correspondiente ficha de Salida de conductos, elige una sin usar al azar y colócala allí. A continuación, podrá salir por esta ruta.

Si lo que se ha colocado es una ficha de Túnel, los personajes no pueden usar esta ruta para volver al tablero principal, y si aparecen aliens en fichas de Túnel, aparecerán aquí.

ALIENS EN LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Los aliens pueden entrar y salir del tablero de conductos de ventilación usando cualquier par de fichas de Entrada y Salida





de conductos que ya se hayan colocado por el movimiento de los personajes, pero no pueden colocar nuevas fichas de Salida de conductos.

BARRICADAS EN LAS ENTRADAS DE LOS CONDUCTOS

Es posible poner Barricadas en las fichas de Entrada a conductos, y estas pueden romperse desde ambos extremos del mismo modo que las puertas. No se puede poner Barricadas en las fichas de Salida de conductos.

ATACAR POR LAS SALIDAS

Cada casilla que tenga una ficha de Entrada a conductos se considera adyacente a su ficha de Salida de conductos correspondiente y tiene línea de visión hacia ella. Las miniaturas pueden atacar de una casilla a la otra, pero por lo demás no hay línea de visión y los personajes no pueden atacar a través de las Entradas y Salidas de conductos.

CACERÍAS DE BICHOS

Puedes usar los conductos de ventilación y la nave de descenso en las Misiones de Cacería de bichos.

CONDUCTOS DE VENTILACIÓN EN LAS CACERÍAS DE BICHOS

Para añadir los conductos de ventilación a una Misión de Cacería de bichos, coloca las 6 fichas de Entrada a conductos asegurándote de que ninguna ficha esté a menos de 10 casillas de una casilla inicial o de otra ficha de Entrada.

NAVE DE DESCENSO EN LAS CACERÍAS DE BICHOS

Para añadir la nave de descenso a una Cacería de bichos, coloca la nave de modo que el extremo con las casillas para los pilotos toque uno de los otros tableros de juego y coloca cuatro fichas de Caja en los espacios vacíos que hay dentro de la nave.

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO

ANDREW HAUGHT

ASISTENTE DE DISEÑO

PHIL YATES

DISEÑO GRÁFICO

VICTOR PESCH

GESTIÓN DE PROYECTOS

CHRIS TOWNLEY

PRODUCTORES

PETER SIMUNOVICH

JOHN-PAUL BRISIGOTTI

TRADUCCIÓN

ÁNGEL MARTÍNEZ MURILLO

ESCULTURA

**ALEŠ POTOČNIK
ARCHON STUDIOS**

*ILUSTRACIONES DE LOS
TABLEROS*

HENNING LUDVIGSEN

PRUEBAS DE JUEGO

**PETER KATELAAN, LEONARD LANDRY,
STUART LAPWOOD**

REGLAS ESPECIALES DE LAS VARIANTES DE ALIEN

ALIEN SALVAJE

VELOCIDAD

6

ENJAMBRE

5



Cuando el alien salvaje ataca, el personaje atacado debe tirar 2 dados de marine y elegir el resultado más alto para su tirada de defensa.

ALIEN EXPLORADOR

VELOCIDAD

8

ENJAMBRE

3



El alien explorador atraviesa una puerta con Barricada con un resultado de 3+.

ALIEN GUARD

VELOCIDAD

5

ENJAMBRE

7



Si el alien guardia muere, tira un dado de alien. Si el resultado es 4+, sobrevive.

ALIEN SKULKER

VELOCIDAD

7

ENJAMBRE

4



Si el alien acechador no puede atacar este turno, se mueve para salir de la línea de visión de todos los Personajes y luego permanece fuera de ella mientras se mueve. Si un alien acechador comenzó su movimiento fuera de la línea de visión de un personaje, este no puede usar fuego de supresión contra él.